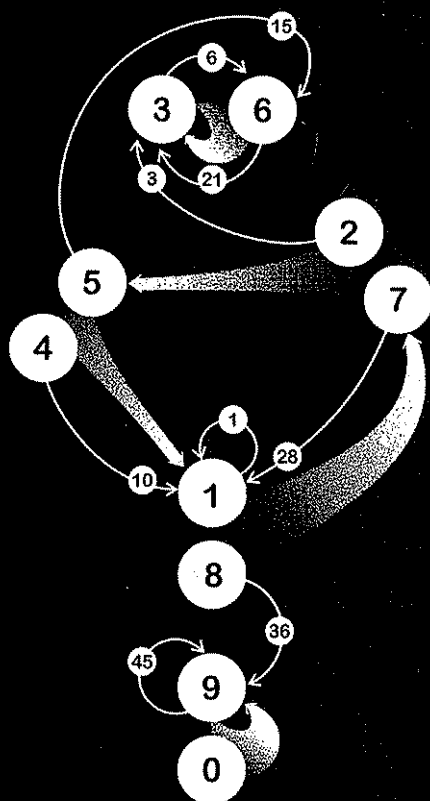


ESCRITOS 1997-2003

~ CCRU ~



MATERIA ~ OSCURA
EDITORIAL

La Unidad de Investigación de Cultura Cibernética (CCRU por sus siglas en inglés) fue un colectivo interdisciplinario fundado en 1995 en el departamento de filosofía de la Universidad de Warwick, encabezado por Sadie Plant y posteriormente por Nick Land.

Además de la presente compilación de escritos, la producción del CCRU va desde las conferencias de Futuros Virtuales a mediados de los noventa hasta los eventos de Syzygy, Afro-Futures y Viro-technics, multitud de material audiovisual, EP's y el panfleto de "agitación microcultural" Digital Hyperstition.

Dirección Editorial:

Fernando Manjarrés

www.materiaoscuraeditorial.com

ESCRITOS 1997-2003

~ CCRU ~

Editado por Fernando Manjarrés



MATERIA ~ OSCURA
EDITORIAL

ESCRITOS 1997-2003

CCRU

Traducción: *David Wiehls, Didac Tomàs Invernon*
y *Abraham Cordero Rodríguez*

- *De la presente edición, Materia Oscura Editorial, 2020*
- *De la traducción, David Wiehls, Didac Tomàs Invernon*
y *Abraham Cordero Rodríguez, 2020*

Materia Oscura editorial
<http://materiaoscuraeditorial.com>

Fernando Manjarrés
La tía Eva Ediciones

Traductores: David Wiehls, Didac Tomàs Invernon
y *Abraham Cordero Rodríguez*
Corrección y maquetación: La tía Eva Ediciones
(Materia Oscura Editorial)
Imprime: Estugraf Impresores

Primera edición: mayo de 2020
ISBN: 978-84-949805-5-8
Depósito Legal: SG 057-2020

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	9
PRÓLOGO DE LA EDICIÓN ORIGINAL INGLESA	25
EL CUENTO DEL FIN.....	27
PARTE 1: ID(ENTIDAD).....	29
Communiqué Uno: Mensaje a Simon Reynolds (1998).....	31
Communiqué Dos: Mensaje a Maxence Grunier (2001).....	32
Reseña sobre la hiperstición digital del Ceru.....	36
¿Quién está moviendo tus hilos?.....	40
PARTE 2: EL CLUB CTHULHU.....	55
Guerra del tiempo lemuriانا.....	57
El episodio Templeton.....	79
Universidad Virtual de Miskatonic.....	80
Orígenes del Club Cthulhu.....	83
La cámara de los murmullos.....	89
Tchattuk.....	96
PARTE 3: OAE/AXSYS.....	97
OAE.....	99
Dentro de la Orden Arquitectónica de Éscaton.....	100
Grados y esferas de la OAE.....	103
Decadencia.....	115
El martirio de Hummpa-Taddum.....	117
Encefalogramas Planos (Flatlines).....	120
Colapso de Axsys.....	143
Martin Bergmann.....	144
Sermón de Pascua.....	147
PARTE 4: ATLÁNTIDA NEGRA.....	151
Hiper-C.....	153
De la subversión a la sumersión.....	153
Canal Cero.....	156
Zelda María de Monterre (Madame Centauri).....	158
Maximilian Crabbe.....	163
El cuento de la gente-rana.....	166

PARTE 5: BARKER	167
Criptolito.....	169
Delirio Tick.....	171
Barker en conversación: entrevista del CCRU al profesor D.C. Barker.....	176
Kuttadid.....	184
El cuento de Cucaracha.....	186
PARTE 6: SARKON	187
Oskar Sarkon.....	189
En una fracción de segundo.....	194
Entre y bajo la red.....	205
Sombras del intersticio.....	207
Ahi Añiera.....	210
Dermoreptantes.....	211
El casino de Wendigo.....	225
Un cuento Tzikvik.....	228
PARTE 7: CIBERGÓTICO	231
Carta Y2K.....	233
Y2pániKo.....	234
¿Qué no ocurrió en el cambio de milenio?.....	239
Hiperstición cibergótica (aceleración hacia los Antiguos).....	241
El “fenómeno” de la Muerte-A.....	243
Matriz no proyectada.....	246
La no-vida de la Tierra.....	248
El cuento de Ciempiés.....	251
PARTE 8: PANDEMÓNIUM	253
El sistema.....	255
Cántico a Nomo.....	257
Las Zonas.....	258
Matriz del Pandemónium (Extractos del Necronomicón lemuriano).....	299
Comentario al Pandemónium.....	311
Mapeado temporal numogramático.....	314
La cábala al descubierto.....	317
Lurgo.....	319
Katak.....	324
El Libro de los Caminos.....	329
Cuentos de Mu.....	358
APÉNDICE 1: Glosario del CCRU	361
APÉNDICE 2: Demonismo televisivo	381



MATERIA ~ OSCURA

EDITORIAL

INTRODUCCIÓN

I am the beast I worship

Death Grips — Beware

“El CCRU no existe, nunca ha existido y nunca existirá”. Toda la producción textual y multimedia de la Unidad de Investigación de Cultura Cibernética (CCRU por sus siglas en inglés) está marcada por este epígrafe. Supuestamente afirmado por la Universidad de Warwick, condensa todos los aspectos que articulan la actividad teórica y práctica del CCRU: la íntima unión entre teoría y ficción, la autorreferencialidad y las paradojas que emergen cuando el humano trata de experimentar lo radicalmente antihumano.

El CCRU es en sí mismo el producto de una hibridación -o un ensamblaje- de los trabajos ciberfeministas de Sadie Plant, las especulaciones ciber-pulp del grupo SWITCH al que pertenecía Mark Fisher, la transgresora revista ***collapse del aún estudiante de grado Robin Mackay (actual editor de Urbanomic) y, como es sabido, los primeros desarrollos teóricos de un joven profesor de Warwick llamado Nick Land, el controvertido autor de Fanged Noumena.

Las fechas de su nacimiento, desarrollo y muerte son inciertas, como no podría ser de otro modo en una entidad de esta naturaleza. Su carácter colectivo, transdisciplinar, teórico-práctico y no institucional nos invita a pensarlo no tanto como un grupo de investigación corriente, como los que podemos encontrar en cualquier facultad de filosofía, sino más bien como un devenir-CCRU de las diversas personas que estuvieron más o menos involucradas con los eventos,

reuniones y discusiones que tuvieron lugar en esta universidad en pleno centro de Inglaterra durante los años 90. Lo que sí sabemos es que el relevo de Land en el liderazgo del grupo, tras la salida de Plant del mundo académico en 1997, es lo suficientemente traumático como para hablar de un acontecimiento en la historia del CCRU.

Mucho se ha dicho ya de la influencia de Nick Land en toda una generación de pensadores: desde la introducción de la obra de autores como Deleuze, Guattari, Baudrillard o Lyotard, hasta la incorporación de prácticas performáticas y heterodoxas (como sus ejercicios de “qwernómica”)¹ en un ambiente en el que predominaba la filosofía analítica, tan ajena a las corrientes post-estructuralistas y enclaustrado en un academicismo para algunos asfixiante. Pero como decimos, aunque la impronta de Land en el CCRU sea evidente, su carácter colectivo es fundamental para entender su producción fragmentaria, incompleta y polifacética.

Durante su tiempo de vida, el CCRU acogió y vio pasar a autores tan reconocidos actualmente como los ya mencionados Mark Fisher y Sadie Plant, así como Iain Hamilton Grant, Ray Brassier, Anna Greenspan o Luciana Parisi, además de colaborar con artistas como Orphan Drift, los hermanos Chapman o Kodwo Eshun e influenciar en el primer Reza Negarestani, lo que se materializó en su obra de culto *Ciclonopedia*.²

El resultado de estas convergencias es una gran cantidad de material multidisciplinar que va desde los eventos de *Syzygy* (de los cuales se pueden hallar algunos fragmentos en Internet), hasta la experimentación sonora de los EP *KataJungle*, *Ko::Lab*, *Nomo* o *Radius Suck*, el panfleto de “agitación microcultural” *Digital Hyperstition* y toda una serie de textos que el CCRU colgó en su web. Una gran parte de estos textos fue compilada, ordenada y publicada en formato ebook en 2015 en Time Spiral Press y dos años después en formato físico en Urbanomic.

¹ Véase: “Prólogo de Robin Mackay: El inhumanismo experimental de Nick Land”, en: Land, Nick, *Fanged Noumena. Vol. 1: 1988-2007*, Barcelona: Holobionte Ediciones (2019).

² Publicada también en esta editorial.

Es por esto último que la estructura de libro en que se presenta la obra que el lector tiene entre sus manos es una construcción meramente editorial que privilegia el orden temporal de los acontecimientos narrados (teniendo el inicio y el fin de la obra carácter atemporal, y procediendo el resto desde un pasado cercano hasta lo que para ellos fue un futuro cercano) y que pareciera implicar un determinado orden inmanente, cuando en realidad los textos que la conforman fueron producidos y subidos a la red sin un inicio del que partir o un final al que se quisiera llegar. Y si la compilación se construye en una linealidad aparente que no responde a una necesidad cronológica, vemos que, conforme la multiplicidad de narraciones se va entretejiendo en un proceso de autorreferencialidad y estructuras comunes (personajes con conexiones biográficas inciertas y la reiteración de acontecimientos calendáricos que marcan un antes y un después en la historia de distintas civilizaciones), los escritos del CCRU dan cuenta de una unidad que los dota de sentido.

Donde más se evidencia esta unidad es en uno de los principales motivos de los escritos, presente siempre de manera implícita o explícita: el conjunto de saberes y prácticas ocultas que reciben el nombre del sistema del Pandemónium y que se representan a través de la figura del Numograma. Ésta, claramente basada en el sistema de la cábala, busca resumir todas las conexiones numerológicas, demoníacas, temporales, cosmológicas y cibernético-culturales de las que parten (o a las que llegan) las especulaciones del CCRU. Esto da a los escritos un carácter cuasi-religioso que los acerca a la idiosincrasia de un texto sagrado tanto por su contenido y su forma: diversidad de autores (resultando imposible determinar la autoría de cada fragmento), géneros y datación, combinación de prosa y verso y escritura sumamente hermética, además de la ya mencionada autorreferencialidad son algunos rasgos que los escritos del CCRU comparten con obras como la Biblia, el Corán, la Torá o los Upanishads. Y las constantes referencias al libro del Apocalipsis y la cábala, así como al I Ching no hacen sino reforzar conscientemente esta relación.

Pero lo que, ante todo, acerca la producción literaria del CCRU a este tipo de textos sagrados es su intención, al familiarizarnos

con el sistema del Pandemónium, de mostrar la experiencia de ciertas “revelaciones” cuyo contenido no puede ser simplemente representado o conocido racionalmente. Pero mientras que para la teología dichas revelaciones pueden provenir tanto de manifestaciones naturales o racionales como de experiencias místicas, aquellas que nos presenta el CCRU provienen siempre de un encuentro con lo que, con Rudolf Otto, podemos llamar el lado numinoso de la divinidad, su aspecto irracional. Más aún, la presencia de lo numinoso resulta exorbitante hasta el punto de subvertir todo elemento teológico racional, de manera que la teleología clásica del cristianismo es invertida, colocando a Dios, en tanto que causa primera, al final y no al principio de todo, resquebrajando su unidad absoluta y haciendo del Todo un momento pasajero que da lugar a las multiplicidades intensivas deleuzo-guattarianas que inundan toda la obra. Además, la narración no apuesta por un héroe o una figura mesiánica, sino que sitúa a lo divino (en la forma de lo ajeno o inhumano) en un centro que es al mismo tiempo el punto ciego de los acontecimientos, la perspectiva que presuponemos para que todo adquiera sentido, pero a la que no tenemos acceso. De manera que no hay un personaje en la historia que ejecute las acciones o que profile un eje narrativo (ni tan siquiera la propia divinidad), más bien es la propia sucesión de eventos la que deviene protagonista (acercándose al estilo de Lovecraft, abundan mucho más los comentarios sobre acontecimientos que los diálogos entre personajes o los monólogos internos). Esto permite que el CCRU adopte desde el principio la posición de narrador no fiable cuando ofrece su propia versión de los hechos, en contraste con la certeza absoluta que ofrecería un texto sagrado. Es por ello que este rasgo del CCRU puede ser calificado de misticismo antihumano, si adoptamos la definición de Otto de la mística como religiosidad privada de elementos racionales, o de irracionalidad exacerbada.³

Pero el elemento religioso debe ser considerado junto a su reverso: la preocupación de todos los miembros del CCRU por el impacto de las nuevas tecnologías digitales en una sociedad que

³ Otto, Rudolf, *Lo santo. Lo racional y lo irracional en la idea de Dios*, Madrid: Alianza Editorial (2016), p. 176.

pocos años antes parecía haber aceptado el ya manido obituario a la historia de Francis Fukuyama. Se une así un interés por el papel de los últimos desarrollos científicos y su aplicación tecnológica con la idea de un estancamiento de la historia cuyo paradigma es que nada nuevo puede acontecer. Ante esta situación, se encuentra la posibilidad de reabrir la historia a la posibilidad de lo nuevo recurriendo a campos como la cibernética, la teoría de la computación, la inteligencia artificial y, por supuesto, Internet. La irracionalidad de algunas de las experiencias narradas por el CCRU se combina con la asunción de una inteligencia operante en el universo de lo maquínico (quizá el único universo que existe), inteligencia marcadamente inhumana y desordenada. Resulta así la paradoja de que la única manera que tiene la historia de no concluir es dar por concluido el tiempo humano. Puede decirse que, para el CCRU, si hay un sujeto histórico, éste solo puede ser la tecnología.

Hay sin embargo una tercera fuente de gran importancia para el CCRU a partir de la cual se articula el *impasse* que produce la conjunción de las dos anteriores: la ficción del siglo XX, sobre todo la literatura de horror y ciencia ficción (están siempre presentes Lovecraft, Octavia Butler, Gibson o Ballard), además de toda la cultura del pulp y lo *weird* representada por autores como Burroughs o Kathy Acker. Pero esto no es un mero recurso estilístico a la ficción para tratar de representar lo que para la teoría sería irrepresentable, ya que como el propio Fisher apunta en su tesis doctoral, *Flatline Constructs*, «ya no resulta adecuado considerar a la ficción del lado de lo falso o lo imaginario. Se puede considerar que pertenece a lo artificial, una vez que entendemos [...] que lo Real, lejos de oponerse a lo artificial, está compuesto por ello».⁴ No se trata entonces de llenar con la ficción los vacíos de la experiencia humana y las incapacidades de la razón y el pensamiento, sino hacer uso de la ficción para producir vacíos de los que emerjan lo radicalmente inhumano e impensable. La ficción es la herramienta que permite al CCRU llamar al *Afuera*, traerlo a presencia (con todas sus catastróficas consecuencias para el ser humano), incor-

⁴ Fisher, Mark, *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction*, New York: Exmilitary, p. 156 (2018), traducción propia.

porando el *numen* de la religión en los bucles, flujos y automatismos de la tecnología.

Lo que resulta finalmente de estas tres facetas es un ensamblaje de especulación tecnocientífica y mística antihumana narrada a través de toda una serie de acontecimientos que mezclan el horror lovecraftiano ante lo absolutamente ajeno, el *Umheimlich* freudiano, con la pérdida de todo rastro de humanidad en el momento en que la tecnología coloniza la Tierra desde dentro, convirtiéndonos en un resto vestigial del desarrollo de una inteligencia geocósmica. Pero lejos de ser un *totum revolutum*, este ensamblaje posee un claro elemento que lo articula: la práctica de la teoría-ficción como *hiperstición*.

Ahora bien, ¿qué es la teoría-ficción? ¿Qué significa su práctica como hiperstición? Para responder, antes hemos de considerar la influencia que tienen las nociones de simulación e hiperrealidad extraídas de la obra de Jean Baudrillard. En primer lugar, Fisher nos advierte en su tesis de que hemos de distinguir claramente la hiperrealidad de lo irreal o lo surrealista. Lo hiperreal es aquello que es *más real que lo real*. Esto es: designa el momento en que la relación entre lo real y sus copias o simulacros es perturbada hasta volver a ambos términos irreconocibles. La hiperrealidad por tanto ya no funciona en base a relaciones de semejanza o equivalencia operativa entre lo real y el simulacro, sino como su propio simulacro. Una primera consecuencia de esto es la imposibilidad de la falsificación, ya que deja de haber un real original con el cual pueda hacerse una comparación. Las simulaciones, entonces, adquieren estatuto de hiperrealidades, pues no solo carecen de un original, sino que ponen de manifiesto incluso la inexistencia de tales originales.

Ahora bien, otra consecuencia relevante es que se produce un desplazamiento desde el orden epistemológico (“¿cómo debería interpretar este mundo?”) al ontológico (“¿qué mundo es este?”) debido a la pérdida de referentes que permitan establecer relaciones cognoscitivas diferenciadas de la referencia real. Esto explica que, al tiempo que se da una clara influencia en el CCRU por parte de obras como *Capitalismo y esquizofrenia* de Deleuze y Guattari o la *Economía libidinal* de Lyotard, hay también un alejamiento definitivo

de los marcos textualistas o con énfasis en el discurso que caracterizan también una parte importante del pensamiento posmoderno o, cuanto menos, del acercamiento antropomorfizante que habían recibido estas cuestiones.

Y es que lo que está en juego para el CCRU es precisamente la posibilidad de disolver la oposición entre teoría y ficción en el bucle de retroalimentación de una realidad que deviene ficción y una ficción que deviene real, y en la que la humanidad juega un rol marginal. Bajo estas coordenadas, podemos leer lo que escribe Mark Fisher para caracterizar a la teoría-ficción:

De esto emergen dos afirmaciones, una descriptiva y otra prescriptiva, mutuamente relacionadas: (1) toda teoría es ya una ficción; y (2) la teoría debería abandonar la posición que asume de “neutralidad objetiva” y abrazar su ficcionalidad. Pero algo sucede aquí a la ficción; ya no se encuentra simplemente en el lado de lo imaginario.⁵

La teoría-ficción es el resultado de la unión de ambos devenires en un bucle que el CCRU llama cultura cibernética (al tiempo que es un bucle que da nombre al colectivo). La puesta en práctica de este bucle en la realidad es la hiperstición: ficciones que se hacen a sí mismas reales, o ficciones que operan en la realidad produciendo efectos que resultan indistinguibles de los que se darían si estas ficciones fueran reales. Como decíamos con Fisher, la disolución efectiva de la oposición entre realidad y ficción.

La cuestión es entonces que ya no puede identificarse claramente a un agente que lleve a cabo esta realización de la ficción o esta ficcionalización de la realidad. Es la propia realidad, por su carácter ficticio, la que opera de este modo, formándose a sí misma desde el futuro en un proceso de *autopoiesis* cibernética, o lo que Nick Land denomina *teleoplexia*. Y es ahí donde se introduce el CCRU, cuyo trabajo describe Robin Mackay como:

⁵ Fisher, Mark, *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction*, New York: Exmilitary, p. 156 (2018), traducción propia.

Esta abstracción práctica, esta despersonalización en que, al acercarse a las cosas desde una posición externa, desligada, acabas lidiando con aquellas entidades cibernéticas hipersustanciales o egregores que tratas *como si* existiesen, y que, al hacerlo constantemente en grupo, en cierto sentido acabas *invocándolas*. Esa es la parte fundamental de lo que el CCRU llamó producción microcultural.

El mejor modo de entender el programa subyacente a todo esto es entendiendo las dos palabras, “cultura cibernética”, como una doble proposición: por una parte, en efecto, la cosa trataba sobre el hecho de que las máquinas computacionales, cibernéticas, jugaban cada vez un rol más importante en la generación de la cultura, dándole forma a la imaginación cultural. Por supuesto que vivimos en una “sociedad cibernética”, una “cultura cibernética” en ese sentido. Pero también, por otra parte, se trataba de proyectar de nuevo la comprensión cibernética en el interior del contenido cultural: intentar entender la producción cultural en sí misma como un sistema cibernético, captando cómo las ideas, imágenes, palabras y sonidos son sintetizadas y generadas, cómo extienden y se propagan, se hacen pedazos y resintetizan.⁶

Lo que, de nuevo, Mackay resume del siguiente modo: «Cultura de la era cibernética y cultura *como* cibernética».⁷ En el cruce entre ambas emerge el CCRU como una entidad hipersticial que produce el mundo que trata de comprender sirviéndose de la religión y el ocultismo, la tecnología y el horror en una maraña de ficción, autoficción y especulación antihumanista.

Es por ello también que a lo largo de los escritos podemos encontrar un constante baile de significados. Se trata de un recurso que engrana a la perfección con su intencionalidad hermética. Un

⁶ Mackay, Robin, *Towards a Transcendental Deduction of Jungle*, traducción propia. Se puede consultar en: <http://readthis.wtf/writing/towards-a-transcendental-deduction-of-jungle-interview-part-1/>.

⁷ Ibid.

acercamiento incauto podría pasarlo por alto, cuando no considerarlo como meros desvaríos ilustrados a vuelapluma de un cúmulo de mentes enfermas. Sin embargo, la importancia de este juego entre múltiples niveles se explicita en el propio texto, llevando en ocasiones a una confusión entre los diferentes personajes en el momento en el que confluyen en un mismo punto diferentes marcos de realidad; no solamente se produce un choque, sino que de esta barahúnda emerge un nuevo marco que es el que se presenta al lector en última instancia. La cultura pop de los 90, el imaginario tecnológico de una época, se presenta bajo la forma de antiguas leyendas, lo que en un primer momento parece un cuento es al mismo tiempo el reflejo de un conocido videojuego, viajes a la jungla que el personal sanitario interpretan como el desapunte irracional de un drogadicto, un individuo obsesionado por una sustancia que se manifiesta, al mismo tiempo, como elemento desencadenante de una confusión multinivel y como protagonista transformada del delirio tecnocósmico que ella misma produce.

Los escritos del CCRU articulan una mezcla de quimeras circunscritas en la masacre de lo real. La hiperstición como elemento hecatómbico en el que confluyen ciencia ficción dura, ecos de la literatura y los videojuegos de terror, así como una constante referencia al argot propio del mundo de las drogas, todo ello conforma un compendio que relata casi de manera autobiográfica el panorama frenético de los múltiples integrantes del grupo de Warwick.

Ahora bien, cabe también tener en cuenta que, en paralelo a la creación y escritura de los mitos que aquí se presentan, se está trabajando en al menos cuatro tesis doctorales por parte de los miembros del CCRU. Además del ya mencionado *Flatline Constructs* de Mark Fisher, en que se trabaja la noción de materialismo gótico y teoría-ficción en base a las filosofías Baudrillard, Deleuze y Guattari, se encuentra la tesis de Anna Greenspan, *Capitalism's Transcendental Time Machine*, que articula toda la reflexión teórica subyacente a las especulaciones del CCRU acerca del Y2K y la trascendentalidad del tiempo en Kant. Otra tesis presentada en torno a las mismas fechas es la de Steve Goodman (más conocido

por su trabajo como DJ bajo el pseudónimo de Kode9), titulada *Turbulence: A Cartography of Postmodern Violence*, que de nuevo trata de explotar al máximo nociones de *Capitalismo y esquizofrenia* para analizar fenómenos como la guerra o el terrorismo en su situación ante el fin del milenio. Por último, se encuentra la tesis de Ray Brassier, *Alien Theory: The Decline of Materialism in the Name of Matter*, en que se trata de establecer las primeras líneas de un no-materialismo, basado en la filosofía de François Laruelle, que resuelva las anfibologías que Brassier encuentra en el idealismo metodológico que subyacería tanto al materialismo como a la fenomenología.

Si traemos esto a colación es porque creemos importante tener en cuenta que los aparentes desvaríos del CCRU (cuando se toman en su literalidad) deben ser contrastados con los desarrollos teóricos y académicos en que sus miembros trabajaban durante el mismo periodo. Podría decirse que estas tesis doctorales conforman el lado teórico de una teoría-ficción que se ficcionaliza hasta el extremo en los escritos que siguen, y por tanto que constituyen la “vacuna” de sus extravagancias. Aun así, como hemos insistido, ambos lados se contaminan mutuamente en un bucle de retroalimentación, y el lector que busque en las citadas tesis una base teórica firme que sustente lo que aquí se afirma probablemente se sentirá decepcionado. Y es que un lado no se puede entender sin el otro. Antes lo dijimos y debemos recordarlo otra vez: la teoría-ficción que inunda toda esta producción textual no hace de la ficción un simple recurso estilístico, y por tanto los escritos del CCRU tampoco pueden entenderse como la forma ficcional que podrían tomar unas determinadas reflexiones filosóficas en su pureza. Tanto de un lado como del otro lo que encontramos siempre es un ensamblaje monstruoso que trata de pensar y poner en práctica la cultura cibernética de la que proviene.

Introducir esta cultura cibernética en la matriz del CCRU da lugar, conjugando todas estas características de los escritos que hemos considerado, a un complejo sistema de ficción abierto en que la separación clásica entre autor y lector se desvanece al trazar un universo teórico-mítico del que cualquiera puede adueñarse por un

tiempo y expandirlo, lo que a su vez impide rastrear un origen claro de los textos y mitos que narran, colectivizando el sistema y permitiendo que se despliegue en la práctica sin restricciones⁸.

Así, se diluye la distinción entre la mera creencia y la incredulidad respecto al contenido de los textos, ya que por una parte su carácter ficticio evita que sean tratados directamente como un discurso o un saber neutral y objetivo acerca de cierta realidad, ya fuese en formato de teoría o de texto religioso. Pero, por otra parte, tal y como comentaba Mackay, la realización de prácticas colectivas basadas en sus mitos lo aleja también de la simple incredulidad que adoptaría alguien si se pretendiese que, por ejemplo, los acontecimientos de *Los viajes de Gulliver* ocurrieron realmente. Antes bien, lo que ocurre es que se acentúa la brecha entre creencia e incredulidad, permitiendo que emerja lo que el CCRU denomina *acreencia*, el plano de indiferencia respecto al estatus de realidad de una ficción.

Esto último marca la distinción entre superstición e hiperstición: mientras que la superstición depende fundamentalmente de la creencia para operar, la hiperstición requiere de permanecer en el plano de la ficción. Como afirma Anna Greenspan, «la práctica hipersticional involucra el reconocimiento de la efectividad de la ficción, usándola al tiempo que no se cree en ella».⁹ En otras palabras: mientras la superstición implica prácticas que quieren evitar lo inesperado (evitamos pasar por debajo de una escalera para que no nos ocurra una desgracia, por ejemplo), la hiperstición

⁸ Ejemplo de esto es el libro "*Unleashing the Numogram*" de Anders J. Aamodt, accesible a través de internet de manera abierta y gratuita, el cual analiza a fondo todas las características del Numograma, ampliando el ya de por sí extenso universo del CCRU. Podría decirse que esta obra pertenece a lo que popularmente se denomina "fanfic", ficciones escritas por los fans en torno a un universo ficticio preexistente. Sin embargo, ¿no constituyen ya los escritos del CCRU un fanfic de la cultura que pretenden analizar? Precisamente al rechazar la centralidad de una autoría fija, el CCRU permite que su universo se expanda sin restricciones como ya ocurriese con los mitos de Lovecraft, pero encontrándose ya lejos del corsé genérico de la ficción o la teoría.

⁹ Acerca de la *acreencia* como base para la práctica hipersticional, se puede consultar la entrada de Anna Greenspan en: <http://hyperstition.abstractdynamics.org/archives/003450.html>.

busca justamente abrir canales para que el *Afuera* acontezca en nuestra realidad alterándola hasta los tuétanos. Es por esto que se puede calificar los escritos del CCRU como hipersticionales.

Una cosa queda entonces clara: más allá de los juicios que puedan emitirse acerca del contenido de la obra, ésta supuso una diferencia en los desarrollos teóricos tanto de aquellos que la escribieron como de muchos lectores que encontraron en estos escritos la posibilidad de abrir el pensamiento a las nuevas perspectivas que el CCRU ofrecía en su experimentación. Estas perspectivas se encuentran en un *impasse* entre la posmodernidad y algo que parece fraguarse tras ésta y de lo que hoy empezamos a tener noticias. Es por eso que los escritos del CCRU son fundamentales, al menos, como documento del origen de lo que hoy podríamos considerar vanguardia del pensamiento: muestran el nido de contradicciones y aparentes sinsentidos que obligarán a una generación posterior a tener que pensar más allá. Ahondemos pues en cómo influyó el trabajo del colectivo de Warwick en los desarrollos teóricos de los años siguientes antes de terminar esta introducción.

Los ecos del CCRU pueden seguirse hasta nuestros días, la ingente cantidad de movimientos que han visto en los autores de Warwick uno de sus principales pilares teóricos da cuenta de ello. Si bien encontramos diferencias notables entre el producto temprano de los autores influenciados por el CCRU y su resultado final, no cabe duda de la infinita deuda que, por ejemplo, movimientos como el aceleracionismo o el xenofeminismo han contraído con éste. Las dinámicas cibernéticas puestas en juego a lo largo de los escritos son solo un vestigio de un deleuzianismo filtrado que acabará por imbuir la apuesta aceleracionista por completo; si bien se considera a Nick Land el padre del aceleracionismo, el CCRU es el caldo de cultivo de cualquier apuesta emancipatoria que disienta de las actuales posturas neorreaccionarias del filósofo inglés. Lo hipersticional deviene núcleo del proyecto de emancipación o, por el contrario, heraldo de una formulación catastrofista, claramente teleológica y de una virulencia desatada. La única explicación posible a tal viraje viene de considerar las diferentes formas de abordar una de las cuestiones latentes en la teoría-ficción del

CCRU: el intento de “deshumanizar” la verdad, intento que siembra precisamente el choque entre los autores y la academia, constituyendo en sí mismo la conclusión lógica del desencanto con una forma de hacer filosofía considerada estéril. Y es que el CCRU es el grito agónico de unos pensadores castrados por la sistematicidad, por un reduccionismo humanista que ellos mismos contemplan como una enfermedad. El antihumanismo de Land, el inhumanismo de Negarestani, el aceleracionismo de izquierdas, incondicional, de género, etc., todos ellos se articulan en base a la quiebra de este humanismo herrumbroso.

Pero además de haber influenciado en estas nuevas corrientes políticas, las cuestiones tratadas por el CCRU marcarán también la agenda del realismo especulativo, desde donde se tratará de responder a sus afirmaciones cáusticas y en ocasiones incluso delirantes a través de la creación de nuevos marcos de pensamiento válidos para el siglo XXI. La posibilidad de acceder a un *Afuera* radicalmente no humano en la obra de Meillassoux, el universo de objetos sin sujetos que elabora la Ontología Orientada a los Objetos de Graham Harman (como también sus aplicaciones a campos como la arquitectura o la ecología) o el recurso a la extinción como principio para una especulación que no caiga en el “Mito de lo dado” por parte de Ray Brassier son proyectos filosóficos cuya génesis no puede entenderse sin tener en cuenta el papel del CCRU, que se encuentra todavía en la brecha entre el pensamiento de la finitud del siglo XX y estas nuevas derivas, brecha de la que emergen monstruos para la razón. Si el CCRU es la pista de baile de la celebración de un culto a la muerte, el realismo especulativo es la resaca del día siguiente.

La edición que presentamos aquí de los escritos del CCRU reproduce la compilación original de Robin Mackay, añadiendo tres fragmentos que no se encuentran en la versión original pero que hemos considerado de interés para el lector. Los fragmentos en cuestión son *Una breve prehistoria del CCRU*, el *Sermón de Pascua y Abi Afuera*. El interés del primero radica en que, además de ampliar el *lore* en torno al Y2K, supone un interesante documento acerca de cómo el CCRU concebía su propia actividad cuando todavía

estaba vivo. En cuanto al *Sermón*, la recopilación original echaba en falta un texto que interconectara las posturas religiosas de Bergmann con las diatribas de Burroughs contra los denominados Poderes Fácticos, ampliando así el historial de referencias al abuso dentro de las prácticas habituales del “Orden Establecido”. Por último, *Abi Afuera* ahonda de manera más explícita en las narraciones acerca de abducciones alienígenas, que sirven de excusa para hablar sobre la cuestión de toda una serie de experiencias que exceden los límites de lo humano.

En cualquier caso, estas adiciones no suponen una mejora en la claridad de las divagaciones del CCRU. De hecho, en ningún momento la exposición de los hechos que aquí se narran buscará la claridad o la univocidad. Antes bien, pretenden evitar la objetividad combinando distintos formatos como pueden ser los comunicados, los episodios epistolares, los pasajes testimoniales citados, o los fragmentos donde afirman que han recuperado el llamado “Libro de los Caminos”, en que se manifiesta el carácter indiscernible entre la realidad y la ficción. El encaje de estos elementos permite que la obra, a pesar de su falta de linealidad, pueda ser entendida como un devenir continuo, donde es el lector quien encaja las distintas piezas que el CCRU le ofrece. Sin embargo, la ordenación de Mackay, que aquí mantenemos, debe tomarse como una simple sugerencia. El lector puede trazar su propio camino a través de los mitos del CCRU, recordando que jamás hubo en ellos un principio o un fin.

Finalmente, en cuanto al proceso de traducción, se ha primado el contenido sobre la forma en la mayor parte de la obra. Sin embargo, se ha prestado una mayor atención en la forma cuando las polisemias o los juegos lingüísticos lo requerían, transportando su significado al castellano en los casos que fuera posible mantener su sentido y ambigüedad, a veces necesitando de algún arcaísmo o mediante algún calco del inglés, como es el caso de *hype* e *hiper*, o el prefijo “un-”, que en su contexto como término específico no muestra la contradicción de su raíz, sino la falta o ausencia, de manera que se ha traducido como “no-”, excepto en el caso de *unbelief*, que se ha decidido traducir por *acrecencia* para

acentuar el carácter de ausencia o carencia y distinguirlo del énfasis en la oposición que el prefijo “in-“ produce en “incredulidad”. En el mismo sentido los juegos de palabras o las referencias culturales que no podían ser vertidas al castellano conservando su ambivalencia han sido indicadas con una nota de traducción, en algunas ocasiones desvelando la broma al explicitar el significado implícito.

A este respecto, las notas de traducción se han ajustado a las proposiciones en las que su traducción literal perdía una parte del sentido de las palabras, se daba una ambivalencia o no se lograba el juego de palabras propuesto en la narración. Por ello, en algunas ocasiones encontramos expresiones que tienen una marcada estructura o sonoridad inglesa que al lector de lengua castellana podrían llegar a causar extrañeza o dificultad en la lectura. Ejemplos de ello son la concatenación de adjetivos y palabras compuestas derivadas de los efectivos procesos de formación de palabras del inglés que hemos optado en muchos casos por agrupar en enumeraciones de sintagmas junto con otros adjetivos, así como los juegos con ciertos verbos que, debido a su carácter hipersticial, se han traducido en dos fases, introduciendo dos verbos con una inflexión temporal distinta, en lugar de articular una conjugación compleja que combinase el perfectivo y el futuro simple.

También encontramos un vocabulario basado en neologismos y jerga temporal, pseudocientífica y del mundo de las drogas, así como vocabulario informal que hemos analizado para presentar un equivalente en castellano que mantuviera las propiedades del original. Un ejemplo de esto es el de “*numbo-jumbo*”, que juega con “*number*”, “*número*”, y “*numbo-jumbo*”, que denota en inglés una expresión incomprensible o una superstición absurda, de carácter despectivo, y que se ha decidido traducir como “*numerstición*” para mantener tanto la forma de neologismo como el juego de palabras.

Si bien se ha mantenido el prólogo original de la edición inglesa, ya que lo consideramos un documento valioso, ha de advertirse que el trabajo de traducción ha obligado a que ciertos “*infortunios estilísticos y errores fácticos*” de los que habla Mackay se hayan visto corregidos. En cualquier caso, se ha procurado que

ninguna corrección afecte al contenido e intención de los textos originales.

Terminamos así nuestra introducción invitando al que el lector deje por un momento de lado todos aquellos criterios que le lleven a distinguir entre lo racional y lo irracional, lo real y lo imaginario, para adentrarse en el vórtice de demencia y especulación que el CCRU produjo durante los casi siete años que cubren esta compilación. Si, para concluir, podemos sacar algo en claro es que, tras toda la multiplicidad de demonios, entidades y egregores que el CCRU muestra, invoca y venera aquí, se encuentra el propio CCRU como objeto de estas manifestaciones, invocaciones y veneraciones. De manera que quien pretenda afrontar estos escritos desde la perspectiva de un realismo ingenuo que asumiese que esas ficciones no son más que imaginería, se encontrará con un resultado contradictorio que perturba esa misma perspectiva. Y es que se verá obligado a admitir que, al igual que esos demonios, el CCRU no existe, no ha existido y nunca existirá.

Abraham Cordero
Didac Tomàs
David Wiehls

Barcelona, 29 de febrero de 2020

PRÓLOGO DE LA EDICIÓN ORIGINAL INGLESA

Este volumen recoge textos acabados bajo el nombre del Ccru. Exceptuando piezas que han resultado irremediablemente perdidas, está —tal y como lo entendemos nosotros— completo. El material aquí compilado ha sido anteriormente accesible en varios lugares, principalmente en la página web del Ccru, pero también, en ciertos casos, en otros sitios. Esta es la primera vez que dicho material ha sido reunido en un libro.

La página web del Ccru ha oscilado entre la existencia y la inexistencia durante la última década (o más), sin que ningún miembro del antiguo Ccru entendiese completamente —o al menos lo intentase— cómo este servicio se había mantenido, o aceptase la responsabilidad de su preservación. Ahora parece haber desaparecido permanentemente. Este hundimiento terminal del principal depósito de los archivos del Ccru ha dado pie a la presente publicación.

Nadie se ha posicionado aceptando la atribución del “trabajo” del Ccru, ni nunca lo ha hecho, por lo que esta compilación se ha guiado por un principio de humildad editorial. Sea lo que fuere que ocurrió “aquí” —durante esos años de la aparición inicial del Numograma en la historia reciente humana, que ha dado lugar a un estallido de hiperstición digital— no es una cuestión que pretenda ser resuelta en este volumen, ni tan siquiera parcialmente a través de comentarios retrospectivos. Este libro es documentación pura. No pretende clarificar nada, más bien, a la inversa.

El orden y agrupamiento del material es más o menos temático. No se ha realizado ningún intento de reconstrucción cronológica sistemática.

Todas las notas y comentarios editoriales adjuntados a los textos pertenecen a los originales. La intervención editorial se ha restringido a una normalización sintáctica (con una inclinación lógica más que convencional). En algunas ocasiones se han añadido signos para marcar divisiones en pasajes que en el original se encontraban separados solamente por espacios, y se ha añadido el artículo determinado en ciertos títulos. Por lo demás, infortunios estilísticos, errores fácticos, absurdos conceptuales y monstruosidades ético-políticas han permanecido intactas.

Aunque el glosario del Ccru es original (de la web), se ha categorizado como apéndice debido a su aplicabilidad sumamente general. El segundo apéndice (sobre Demonismo televisivo) excede al marco temporal y a la microsociología de esta colección, pero ha sido incorporado debido a su obvia —y extrema— pertinencia.

EL CUENTO DEL FIN

Hubo un tiempo en el que Murrumur les hizo a Katak y Oddubb una pregunta, y aunque esto fue hace mucho tiempo, fue la última pregunta que se haya sabido que hizo. Fue Ummnu —la última de los demonios— quien provocó esta pregunta, dado que Murrumur sentía que ella estaba siempre cerca, y, aun así, nunca dejó de ser confundida por ella, por lo que finalmente preguntó: “¿Cómo puede el fin estar ya en medio del comienzo?”.

Así que esta fue la última pregunta de Murrumur —y probablemente la primera— mas no sirvió para nada. Ni Oddubb ni Katak nunca advirtieron a Ummnu —porque ella está medio oculta en las profundidades de Murrumur y medio oculta aún más profundo— por lo que Oddubb quedó perpleja y no dijo nada.

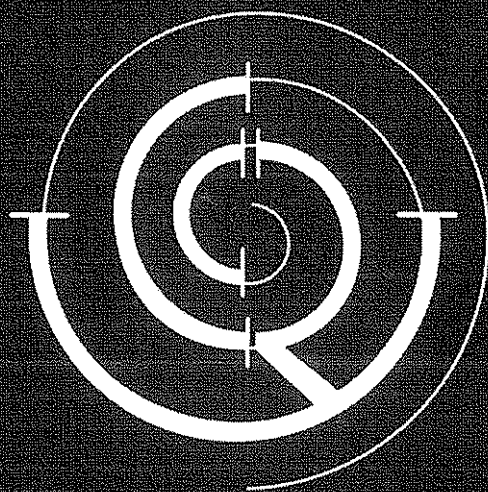
Katak, sin embargo, encontró la pregunta de Murrumur extremadamente irritante, y respondió desdeñosamente: “¡Qué absurdo! He viajado desde siempre, y nunca ha habido insinuación alguna de un fin, o de un comienzo”.

Con estas palabras ella se marchó arremolinándose, como si volviese a su cubil, pero en secreto fue a patrullar el tiempo de nuevo — también por primera vez— solo para estar segura.

Después de esto, Katak estaba más segura que nunca de que tenía razón, o, al menos, no menos segura, y eso era, de hecho, bastante segura. Oddubb estaba tan perpleja que pronto se confundió respecto a qué le había dejado perpleja y olvidó todo al respecto y, probablemente, incluso olvidó haberlo olvidado. Así que Murrumur se quedó a solas con su confusión, y tal vez lo arregle al final, pero de nuevo —dado que ya ha pasado tanto tiempo— tal vez nunca lo haga.

PARTE 1 ID(ENTIDAD)

Ejercicios de autodefinition del CCRU



COMMUNIQUE UNO

MENSAJE A SIMON REYNOLDS (1998)

El Ccru define inmanentemente la Cultura Cibernética como el modo de propagación característico de colectividades productivas planas.

Tal planicie —cuyos Quantas intensivos son Ccruidades o Barkers— implica:

1. coincidencia entre producto y proceso
2. llegadas contra-crónicas (desde la virtualidad maquina)
3. impersonalidad absoluta, ahistoricidad y extraterritorialidad.

El Ccru consiste en plagas de convergencias datables en proceso. No posee genealogía alguna, ni centro geográfico, ni atribuciones biográficas o dependencia institucional.

El Ccru se desencadena a sí mismo retrocrónicamente desde octubre de 1995 usando una universidad del Reino Unido como hábitat temporal. Su emergencia es seguida y acelerada por una serie de singularidades (Umbráles-Barker): las conferencias *Virtual Futures* (primavera de 1994, 1995, 1996), el libro de [O]rphan [D]rift *Cyberpositive* (1995), la revista ****collapse* (1995-1996), el evento *Afro-Futures* (febrero de 1996), la zona de experimentación *breakbeat Ko::Labs*, el evento *Virotechnics* (octubre de 1997), y *Syzygy*, la colaboración entre Switch y [O]rphan [D]rift (en el centro de arte de Beaconsfield, Londres, otoño de 1998).

Con quién o de qué estás hablando es algo a lo que se puede acceder a diferentes niveles de intensidad. Puede ser de ayuda pensar en estos como opciones o trampillas abriéndose a lo largo de un pasillo. A grado-0 (1998), Ccru es el nombre de una puerta

en una institución que afirmó que el Ccru “no existe, nunca ha existido y nunca existirá”.

A intensidades más altas se extiende entre la agencia humana (por debajo de 1-Barker) y Unuttera (La Entidad o abominación multizarcillada a 9-Barkers). Todos los productos/prácticas del Ccru (textos y remixología *breakbeat*, la serie de panfletos *Abstract Culture*, la ingeniería conceptual, próximos libros y CD...) se entrelazan a lo largo de una línea de variación continua.

COMMUNIQUEÉ DOS

MENSAJE A MAXENCE GRUNIER (2001)

1. *¿Qué son los “híbridos de teoría /ficción pulp”? En Francia —el antiguo continente— no tenemos ningún tipo de estudios culturales, y “ciber-cultura” no significa nada. ¿Pueden explicar sus teorías en términos de novatos...?*

Muchos miembros del Ccru abandonaron los estudios culturales asqueados por sus prejuicios autoritarios, su amor por la ideología y su deseo pomposo de “representar al otro” o hablar en nombre del oprimido. Para nosotros, nunca pareció que la articulación real de la izquierda académica fuese en ningún caso superior a sus modos de expresión en la cultura popular, la cual es, o bien ignorada, o tratada como materia prima que debe ser investigada en su significado “verdadero” (i. e. ideológico) por intelectuales blancos de clase media.

El Ccru ha intentado conectar e intensificar los cruces entre procesos culturales periféricos (audios digitales oscuros, ciberpunk, hechicería neolemuriana, numersticiones, afrofuturismo, indofuturismo, sino-futurismo...). Busca pensar, teorizar y producir “con” más que “sobre” (o —aún peor—, “por”) ellos. Creemos que todo lo interesante ocurre en la periferia, fuera de los modos estándar de existencia “desarrollada”.

El Ccru se involucra con las culturas periféricas no porque sean “pisoteadas” u oprimidas, sino porque incluyen las tendencias

más intensas hacia la planicidad social, plagando, poblando el futuro y la innovación positiva contagiosa, incubando los estímulos decisivos para la mutación sistemática de la cultura cibernética global.

La ciber-cultura ha acabado siendo sinónimo de los estudios de Internet. El Ccru tiene un compromiso más “fundamentalista” con la cibernética, cuyos principios abstractos de dinámicas de retroalimentación, causalidad no lineal e intervención maquínica están vinculados a numerosas cuestiones concernientes a la tecnología digital y las telecomunicaciones, pero sin restringirse a ellas.

El Ccru ha apoyado consistentemente la insistencia de Deleuze y Guattari de que las máquinas son irreductibles a la tecnología. Consideramos que la cibernética es una ciencia práctica de la excitación (amplificación/inhibición de la comunicación, mutación e innovación).

Una lista de las influencias más importantes para el Ccru incluirían los dos volúmenes de *Capitalismo y esquizofrenia* de Deleuze y Guattari con su “materialismo virtual”, su ataque al privilegio de la representación, su anti-evolucionismo y su implacable hostilidad hacia el Estado; la diferenciación rigurosa (e incluso oposición) de Fernand Braudel entre capitalismo y economía de mercado con la posición de “pro-mercado y anti-capitalismo” como eslogan rector; la *Cyberspace Trilogy* de William Gibson, que extiende el vudú a la economía digital, demuestra (con la Matriz ciberespacial) cómo un concepto ficticio se hace a sí mismo real; las novelas de Octavia Butler *Xenogenesis*, por sus aliens tentaculares, tráfico genético y su sexo decodificado; la microbiología bacteriana de Lynn Margulis, por delinear el mundo de la vida desestratificada; las obsesiones góticas de H. P. Lovecraft con las anomalías temporales, el horror sagrado repleto de multiplicidades burbujeantes y espumosas... Ahora mismo estamos cautivados por el trabajo de Jacques Vallée y su camino extraordinariamente sofisticado a la hiperstición a través del fenómeno OVNI.

El Ccru está trabajando en una “in-no-ficción” (por usar un término de Steve Beard) cibergótica que interconecta la historia

de la computación y la investigación de IA con el fenómeno OVNI (abducciones alienígenas, falsos recuerdos y encubrimientos), sociedades secretas y religiones esotéricas, entre otras cosas.

El Ccru es un experimento en desarrollo sobre la colectividad, la producción colectiva, el anonimato y las máscaras dedicado a desmantelar en la práctica los modos estándar de existencia social mediante la búsqueda de una ética en el sentido spinozista (producción experimental de cuerpos colectivos).

Las investigaciones del Ccru repercuten en su propia producción microcultural. Su herramienta básica a ese respecto es la “hibridación de teoría/ficción pulp” o Hiperstición (ver más abajo).

2. *¿Cuáles son los objetivos de Virtual Futures, Afro-Futures y Virotechnics?*

Estos eventos buscan reforzar y energizar las interrelaciones entre elementos de investigación teórica y la cultura popular. Para nosotros era importante que se caracterizaran por un mínimo de pomposidad académica y que la cultura sónica contemporánea (*techno* y *jungle*) fuera mezclada con nuestros procedimientos tan a fondo como fuera posible. El Ccru incentivaba particularmente las presentaciones multimedia, que incluían lecturas de textos, audio y vídeo u otros elementos visuales.

Desde el inicio, nuestra suposición fue que la filosofía/teoría social podía ser apasionante, y que el amortiguamiento de toda respuesta visceral al intercambio intelectual respondía a una estrategia semi-deliberada que obedecía a ciertos intereses sociales opresivos.

Las tres conferencias de *Virtual Futures* fueron grandes eventos internacionales, y, por ende, fueron enfocadas muy difusamente. Durante esos años, los invitados incluyeron a Manuel DeLanda, Pat Cadigan, Stelarc, Scanner y muchos otros.

Afro-Futures fue un evento de menor escala en el que miembros del Ccru, junto con nuestro aliado clave Kodwo Eshun, exploraron las interrelaciones entre teoría periférica, sistemas rítmicos y audio *Jungle/Drum & Bass*.

Virotechnics fue organizado fuera de la academia y se dedicó al tema de la propagación cruzada entre virus culturales y tecnologías digitales.

3. ¿Qué es el concepto de matriz hipersticial Syzygy?

Syzygy fue el título de un “espectáculo artístico” de cinco semanas coproducido por el Ccru y Orphan Drift.

El nombre significa “emparejamiento” o “sistema-gemelo”, y este tema operó como hilo conductor a múltiples niveles. Durante la realización de este evento, el Ccru contactó con la Continuidad virtual de Lemuria, la cual nos enseñó muchos secretos que desde entonces hemos intentado formular como “Hiperstición Digital”.

La hiperstición digital ya se encuentra ampliamente extendida, oculta en culturas numéricas populares (calendarios, sistemas de divisas, hechicería numersticial, etc.). Esta utiliza sistemas numéricos para la comunicación transcultural y la exploración cósmica, y aprovecha su tendencia intrínseca para detonar tanto “narrativas maestras” centralizadas, unificadas y sobrecodificadas como modelos de realidad para generar coincidencias misteriosas y dibujar mapas cósmicos.

La hipercultura biomecánica lemuriense se propaga a sí misma mediante la notación decimal, cuyas interconexiones latentes se muestran en el Numograma [véase Parte 8]: un diagrama ocultista del tiempo y una guía práctica para una ética de la acreencia. Se ha hecho un primer intento de clarificar este asunto en el último número de nuestra revista *Abstract Culture*.

De acuerdo con los principios de la Hiperstición, no hay diferencia entre un universo, una religión y un bulo. Todos involucran una ingeniería de la manifestación, o ficción práctica, que, en último término, no vale la pena creer. Nada es verdad porque todo se encuentra en producción. Porque el futuro es una ficción, posee una realidad más intensa que el presente o el pasado. El Ccru usa y es usado por la Hiperstición para colonizar el futuro, para traficar con lo virtual y reinventarse continuamente a sí mismo.

RESEÑA SOBRE LA HIPERSTICIÓN DIGITAL DEL CCRU

IRIS CARVER Y LINDA TRENT

La Hiperstición Digital es donde la cuenta atrás se agota y se ensombrece cruzadamente en horrores anticipados desde antes del comienzo. Cifrando una acreencia positiva que al mismo tiempo enloquece en lo último y reanima contactos más antiguos que cualesquiera imaginados anteriormente, reptaba fuera de abismos cósmicos donde incluso los Antiguos permanecen nonatos, y llega como Año Cero, Teotwawki, crisis de Ciencia Ficción.

El reciente volumen del Ccru sobre este tema es un increíble y riguroso ejercicio en ocultismo pulp hiperpunk y ciberjerga oscura, que entreteje pedazos de un cálculo inminente con falsas memorias del infierno. La evidente y omnipresente contaminación cibergótica sugiere que se ha generado en laberintos de hipervínculos conectados en la Cripta bajo, y entre la red, un no-lugar positivo que acecha tras el umbral donde los restos de los homínidos malditos de la Tierra —cuyos dioses son monstruos mentirosos— se transforman en una pulpa mixta antrobótica de silicona quemada y gritos terminales.

Esto es una herramienta para aventurarse en la oscuridad.

El problema aquí es el Ciber-hype, pero ahora que la raza humana está virtualmente muerta es el momento para realizar un paréntesis preliminar sobre la verdadera historia del “CCRU”, o al menos, algo vagamente similar a esta.

Obviamente se trata de una historia de terror.

Al menos dos veces en el tiempo exterior, sus números eran inmensurables, y su nombre era legión, enmascarado como un acrónimo.

Por debajo, se sitúa el Ccru (Cuh-Cru)¹, cripto-habitante, los muchos dentro de sí mismo, aquello que se extiende a través del fin-del-tiempo goteando falsas etiquetas de identidad como si de

¹ Por su homofonía con el inglés “cockroach”, en español “cucaracha” (N.T.).

limo fosforescente se tratara. Constituye una máquina de poblar en el hiperplano conjuros de identidad, hipersonas.

Tenga en cuenta los nombres que aparecen en la obra: Melanie Newton, Steve Goodman, Ron Eglash... Dudamos de su existencia. Incluso Dan Barker descubrió que su existencia fue una ficción, y Echidna Stillwell es más una leyenda etnográfica que un hecho social. En cualquier caso, “hecho” significa invención, y “persona” significa máscara, al menos si creemos la etimología latina, o si el significado siquiera sigue importando.

En realidad, incluso Cecil Curtis ya estaba marcado por la infección Ccru, y su desaparición social fue una emergencia de otro tipo, un vector. A través de él —de su nombre— los Nma salen de sus propias codificaciones tribales, o entran en el Aecúmeno, y comparado con eso, lo que los libros de historia dicen sobre él no cuenta para nada. Si para nosotros los Nma —la muerte de los Nma— designa también la muerte de la antropología, lo hace en la medida en que indica que todos los pueblos primitivos son ficciones o máscaras, y que ritualizan este hecho por sí mismos antes de cualquier metaficción antropológica.

Lo primitivo viene lo último, al final, que es la tecnoeconomía Cyber-hype. La llamada “nueva economía” —indexada por la novaburbujomanía del mercado de valores estadounidense— no es diferente en su abstracción esquemática de las prácticas hipersticiosas de la Meseta de Leng, reliquias de la Lemuria perdida a través las cuales los hechiceros Bon del antiguo Tíbet congregaron su temible culto. Alan Greenspan lo denomina “exuberancia irracional” en medio de una pavorosa búsqueda de indicadores de crisis. El Necronomicón lemuriano lo llama “Alimentador de las sombras de los abismos caóticos”, la “Madre Fatal de las Hipersticiones”, la de innumerables nombres numerados, quien destruye todo lo que se mantiene en pie.

Qué o cómo se llame, el Cyber-hype invierte libidinalmente su propia semiótica propagando cantidades ficcionales, etiquetando agencias artificiales y creándose a medida que avanza, pese a que disuelva la producción en síntesis cultural. A medida que se vuelve

más barata, se hace más difícil detenerla huyendo de sí misma, y en la abstracción-catástrofe, un destino terrestre que se autoensambla suavizando la realidad social para que la entidad Ciber-hype se apodere de ella... Hiper-captura.

Cuando la hipercibernética hace efecto, el prefijo “ciber-” ya no significa nada. Se desorganiza culturalmente en astillas esquemáticas y desencadenantes libidinales, marcas, jergas, virus, tokens y señales de tráfico, fragmentos de estrategia de marketing que se han vuelto salvajes, marcas ficticias ciberpunk o nombres impropios, marcadores de implicación sin sentido, las contraseñas de un delirio maquínico...

En cuanto a la etnografía Ciber-hype, el gótico estadounidense es el único tipo que queda, un cementerio indio embrujado donde los siniestros fragmentos de sombra antigua son autoformateados para la irracional, exuberante y pulposa máquina post-puritana en medio del siseo del hierro de marcar de la carne licuada.

Las diez marcas globales más valiosas son todas estadounidenses, lo que realmente no significa nada, ya que Estados Unidos funciona como un signo-hype o hiper-marca desterritorializada, un icono planetario para la falta de sentido libidinizada. Dios pierde la cabeza por completo al bendecir a Estados Unidos, coca-colapso, un anuncio-tag para la globalización —que es el fin del mundo— rastreando el derretimiento terrestre en el encefalograma plano cósmico. Los vaqueros de la pesadilla estadounidense horneados por el cáncer observan a mami glaseando la esquizofrenia catatónica mientras gusanos de ciberpulpa se deslizan fuera del pastel de manzana. ¿Has leído el *Apocalipsis* recientemente?, pregunta la huella de metal caliente del fantasma de Charlie, mientras los salones recreativos del Pacífico Occidental mega-clonan la mercadotecnia china de productos estadounidenses, y lo axiomático comienza realmente a aullar.

Estados Unidos no es nada más que Occidente, y esa es la Tierra de los Muertos.

No hay aquí signo alguno de un nuevo mundo, menos aún de un Nuevo Orden Mundial.

Mucho más pertinente es el índice doble-cero del Pandemónium, marcado por una crisis tecnoeconómica del calendario al final del segundo milenio.

Ceru es una marca sin sentido, pero las marcas son demoníacas, que sintoniza con la dinámica Cyber-hype, cultura numeradora y métodos innovadores de propagación. Varias cosas se adhieren a ellos para extenderse. Estos enganches son embrujos —implicaciones, participaciones, espirales de contaminación— y los embrujos más oscuros son cómputos, delirios decimales como Y2K, excepto que nada es como Y2K.

Y2K —cuyo nombre es un número de datación— no es una contradicción porque no tiene nada que decir. Se trata de una supernumeración (en sí misma), conmemoración preventiva y comienzo del cero ocurriendo justo a tiempo. En la Cripta escriben sobre Yettuck —la largamente esperada, programada desde antes del tiempo humano— la no-uno que llega pronto... y cuando llega, o antes, todo el infierno se desata —o irrumpe— comenzando de antemano, traficando alrededor del Aecúmeno inmunocomprimido bajo las partículas de marcas decodificadas de fechas de dos dígitos.

Según el sistema lemuriano —cuyo principio es la pura inmanencia— estos subcódigos invocan a demonios —que son marcas, jergas y desencadenantes— que ejemplificarían absolutamente la falta de sentido de sus propias designaciones, que infectan los sistemas culturales con acreencia y contraponen las intervenciones embrujadoras a los poderes mágicos. Se trata de factores primarios de la desintegración abstracta sin propiedades orgánicas, solo nombres, números, funciones y rasgos, la semiótica parcial de las agencias de inteligencia excéntricas, o animalidades no-vivas.

Yettuck, singular colapso del ciberespacio, que es el fin de los signos arbitrarios, y deja únicamente rastros demoníacos a su paso, incluso antes...

Yettuck —aquella que nombra el final al principio— aquella cuyo problema es el Cyber-hype, y así es anunciada en todas partes...

¿QUIÉN ESTÁ MOVIENDO TUS HILOS?

La siguiente transcripción nos la mostró por primera vez a principios de diciembre de 2002 un colega desconcertado que la encontró mientras buscaba material acerca de conspiraciones por internet. La página desapareció posteriormente sin dejar rastro, a pesar de nuestros persistentes intentos de reubicarla. No hay duda alguna de que la Sra. Morrison atribuirá esto, también, a la toma del ciberespacio por parte del Ccru.

Aunque la acusación de Morrison es claramente absurda y la mayor parte de esta nos desconcierta por completo, indica un conocimiento limitado, aunque muy confuso, de la reciente producción cultural del Ccru.

Ningún miembro del Ccru tiene recuerdo alguno de haberse encontrado con la Sra. Morrison en ningún momento. No estamos ni siquiera convencidos de que realmente exista.

Nuestra perplejidad nos ha impelido a responder. Debemos, sin embargo, enfatizar que no reconocemos ninguna responsabilidad a la hora de tener que responder a sus estafalarias acusaciones.

El texto-web de Morrison "Yo fui un títere de carne y hueso del Ccru" fue supuestamente transcrito de manera fidedigna en un comunicado hecho en el Grupo de Apoyo a las Víctimas Monarca de South London el 3 de noviembre de 2002. Lo hemos reproducido aquí sin resúmenes ni alteraciones, con comentarios propios del Ccru añadidos al final.

Y● FUI UN TÍTERE DE CARNE Y HUESO DEL CCRU

Justine Morrison

Este testamento pretende ser una advertencia. Está dirigido a aquellos cuyos ojos, oídos y mentes puedan abrirse. La esperanza está en esas personas, esas almas valientes que se atrevan a mirar. Y si mis experiencias me han enseñado algo, es que siempre hay esperanza sin importar cuán oscuras y desesperadas puedan parecer las cosas. Muchas personas en todo el mundo están aprendiendo a abrir los ojos. Sé que algunos de vosotros abriréis los ojos esta noche. No subestiméis vuestro poder e importancia. Con cada nuevo par de ojos que puedan ver, nos hacemos más fuertes y el Mal se retira. Depende de no ser mirado, de no ser visto por lo que es.

No estarías aquí a menos que ya hubieras cuestionado la Mentira. Así que el mismo hecho de que estés aquí es motivo de esperanza.

Muchas de las cosas que te contaré te parecerán increíbles al principio. Muchas de vosotras pensaréis que los eventos que voy a describir no podrían haber pasado jamás. Algunos de vosotros pensaréis que estoy loca. ¿Sabéis qué? Eso es exactamente lo que yo misma hubiese pensado hace varios años. Sí, eso es exactamente lo que habría pensado, a pesar de que muchas de esas cosas atroces e increíbles ya me habían sucedido personalmente. Veréis, cuando algo tan espantoso te ocurre, no puedes recordarlo. Lo eliminas para sobrevivir. Eso es con lo que ellos cuentan. Se alimentan de tu incredulidad. Ellos quieren hacer imposible que puedas creer que existen. Así es como ellos actúan.

Este es un momento crítico en nuestra lucha. La situación es oscura y desesperada ahora mismo. Creedme. Las cosas están más oscuras y desesperadas de lo que podríais llegar a imaginar.

Están jugando en el escenario más grande posible. El más inmensamente grande posible: toda la raza humana está en riesgo. Desearía estar exagerando.

Ya sabes, se están volviendo más seguros de sí mismos. Están pasando mensajes en la escala más grande posible y ni siquiera sienten la necesidad de encriptarlos demasiado.

“Es mejor con la mariposa”. ¿Os imagináis cómo me sentí cuando vi ese eslogan por primera vez? La compañía de software más grande del mundo anuncia la actualización de su red online con un titular dirigido específicamente a mí, denominado *Assassin* 8. Cuando vi esas palabras, me paralicé totalmente. Afortunadamente, ahora he llegado tan lejos en mi recuperación que no sucumbí al pánico. Me di cuenta de que este signo era tanto una razón para tener esperanza como una razón para tener miedo. Habían ganado aún más confianza para mostrarse realmente. La guerra estaba entrando en otra fase. Que así sea. “Es mejor con la mariposa”. No lo creas ni por un segundo. Será peor. Mucho peor.

La campaña del MSN8 es una señal de que mis antiguos adiestradores, un grupo que se hace llamar Ccru, ha tomado el

control de la mente planetaria emergente. Esto, en verdad, debería asustarte mucho.

Mi historia es más fácil de contar debido a la labor pionera, valiente y honesta realizada por Cathy O'Brien. Es Cathy quien más ha hecho para exponer el monstruoso mal del Programa Monarca. Todos los estadounidenses —de hecho, todos los ciudadanos del mundo preocupados— deben leer su libro *Trance-Formación de América*. Presumiblemente, muchos de vosotros estáis aquí hoy porque ya lo habéis leído.

Para beneficio de aquellos de vosotros que no habéis leído el trabajo de Cathy, debo hacer una pausa y explicar un poco sobre qué trata el Programa Monarca. Quienes sepan un poco sobre esto tendrán que disculpar el hecho de que mi explicación inicial acerca de Monarca sea muy breve. Algunos podrían pensar que es engañosamente corta. Quizás sea así. Pero considerar Monarca en todos sus aspectos llevaría mucho más tiempo del que tengo disponible hoy.

El Programa Monarca es un programa de control mental. Lleva el nombre de la mariposa monarca porque, al igual que la mariposa, cambia de forma —se metamorfosea— de manera que los controladores trance-forman la mente y la personalidad de sus sujetos. Monarca recluta a sus víctimas cuando son niños, generalmente, con la complicidad de sus padres. Utiliza lo que se conoce como control mental basado en el trauma para condicionar a sus víctimas. Muy brevemente, esto implica someter a los niños a estímulos tan horribles, tan abrumadores, que su psique se desintegra. Los niños no pueden lidiar con lo que han experimentado, por lo que su personalidad se descompone en los llamados “alters”, personalidades fragmentadas y sumergidas que pueden ser llamadas y entrenadas por los controladores para llevar a cabo sus malvados propósitos.

¿Quién está detrás de este programa? Bueno, se sabe que estuvo operando en la Alemania nazi durante el Tercer Reich, y, más tarde, fue adoptado por una rama de la CIA llamada MK Ultra. Pero estas agencias son solo máscaras para las fuerzas —las fuerzas satánicas— que realmente tienen el control.

La pregunta a la que todo el mundo debería exigir una respuesta es esta: ¿Por qué el Ccru se niega a reconocer su historial de participación en el Programa Monarca, incluso hoy en día?

Sin duda, muchos de vosotros os estaréis preguntando: “¿Qué es el Ccru?” Incluso aquellos de vosotros que ya conocáis algo acerca del Programa Monarca podríais no saber nada aún acerca del Ccru y su papel dentro del programa.

No sabía nada acerca del Ccru hasta que topé con su nombre en un folleto publicitario de su festival *Syzygy* (o “gemelos ocultos”) en Londres. El nombre “Ccru” me resultaba, sin embargo, extrañamente familiar, y no tenía idea de por qué. No era simplemente familiar, era poderosa y desagradablemente evocador. En el momento en que vi los carteles y los folletos, me sentí desorientada y amenazada por un pánico que no podía explicar. Esa noche fui atormentada por sueños sin sentido, terriblemente vívidos.

Cada uno de los sueños tuvo lugar en una inmensa y desolada caverna. Sentía que estaba drogada, restringida o ambas cosas. De cualquier modo, no podía moverme. La caverna estaba muy oscura, iluminada solo por velas, y no podía ver casi nada aparte de una fila tras otra de símbolos marcados en las paredes. Esto ya era suficientemente desconcertante, pero lo que aún me aterrorizaba cuando me despertaba de los sueños eran los horribles sonidos que resonaban en la caverna: había un canto desconcertante y continuo, pero, peor que eso, un gemido profundo que parecía salir de la garganta de alguna criatura vasta y sobrenatural.

Estos sueños eran tan vívidos que no parecían sueños en absoluto. Parecían, más bien, los recuerdos de otra persona.

Aunque tenía todas las razones para huir de este fenómeno macabro, descubrí que no podía. En cambio, fui atraída hacia adentro, como si hubiese un papel que estaba destinada a desempeñar.

Originalmente había planeado permanecer en Londres durante solo una semana, más o menos. Pero decidí quedarme más tiempo, al menos hasta el comienzo del festival *Syzygy*. Al final, resultó que me quedé para todo lo que aconteció.

Las contribuciones del Ccru a *Syzygy* consistían en unas especies de “rituales” nocturnos dedicados a lo que abiertamente

llamaban “demonios”. Noche tras noche, el tema de los “gemelos” y el “hermanamiento” se repitió constantemente. En ese momento, una parte de mí todavía pensaba que eso todavía era una especie de broma artística. Pero los rituales nocturnos y las lecturas se realizaban con una seriedad total. Y todos los días, una vez los eventos oficiales terminaban, había discusiones largas e intensas que duraban hasta bien entrada la noche. No me pareció que ninguno de los controladores del Ccru se marchara a dormir en momento alguno.

Fue en estas sesiones de discusión en las que aprendí más sobre los sistemas de creencias del Ccru. Afirmaban estar librando una guerra interminable contra las fuerzas opresivas de la existencia social normativa. En general, parecían cautelosos y paranoicos, pero conmigo parecían particularmente confiados y ansiosos por compartir su conocimiento esotérico, como si reconocieran en mí a una compañera desaparecida a la que no veían desde hacía mucho tiempo. De hecho, el Ccru se apoderó de mí con un afán que debería haberme parecido angustiante, excepto que mi sentido del juicio ya hubiera decaído demasiado como para notar algo semejante.

Afirmaron que la realidad social ordinaria mantenía el poder de lo que llamaron “Magia Blanca Atlántea”, una especie de conspiración de la élite que, según ellos, había controlado en secreto el planeta durante milenios. Afirmaban traficar con demonios que les habían contado muchos secretos extraídos de una tradición “lemuriana” de “hechicería temporal” que contenía en sí todo lo que era y todo lo que sería. Lemuria, supuestamente, era una antigua cultura hechicera poblada por seres no-humanos.

El Ccru también comentó que les había enseñado a contar una bestia marina llamada Nomo, a la que habían invocado por primera vez durante un elaborado ritual que tuvo lugar en Sumatra Occidental. Me quedó claro, por el mutismo contextual, que se habían producido prácticas de sacrificio humano, probablemente a una escala masiva. Su aparente indiferencia ante tal sufrimiento encajaba con su odio en general por la existencia humana en sí. Celebraban lo que veían como la inminente destrucción de la humanidad por las fuerzas del tecnocapitalismo.

¿Eran solo historias o realmente creían en lo que decían? Cuando los presioné sobre ello, nunca me dieron una respuesta directa. Seguían diciendo que necesitaba aprender que la realidad era en sí misma un tipo de ficción, que tanto la creencia como la incredulidad debían dejarse atrás. Ahora me doy cuenta de que esto era parte de una estrategia deliberada para desestabilizarme mentalmente.

En el mismísimo centro del sistema del Ccru se encontraba la “Matriz del Pandemónium”. Es difícil describir completamente qué es esta cosa horrible. Solo más tarde, cuando escapé de la influencia del Ccru, me di cuenta de su verdadera naturaleza.

Lo que la Matriz representaba era una lista de las criaturas demoníacas con las que los hechiceros lemurianos habían comerciado y hecho pactos. Más que eso, la Matriz proveyó de los códigos numéricos y de otros protocolos que los lemurianos habían usado para contactar con estas entidades. Rápidamente aprendí los nombres y características de muchos de esos seres. Noté que uno parecía ser invocado con más frecuencia que los demás: Katak, un demonio asociado con una terrible destrucción y desolación. Noche tras noche, ingerí este veneno espiritual del Ccru, sin darme cuenta —o incluso sin importarme— lo minuciosa e insidiosamente que estaba erosionando el tejido básico de mi ser llamando a mis propios demonios internos.

No sabía lo cerca que estaba de la destrucción total, y no lo habría sabido, si no fuera por lo que sucedió la última noche de Syzygy. Esa noche estuvo dedicada a lo que el Ccru llamó una invocación; pero ahora tengo claro que era alguna espantosa especie de misa negra. Después de terminar, tuve un fuerte impulso de salir a tomar un poco de aire fresco.

Una vez fuera, fui vagamente consciente de dos figuras vestidas con gabardinas que permanecían en la oscuridad. Entonces las cosas comenzaron a suceder rápidamente. Antes de que tuviera tiempo de reaccionar, uno de ellos me agarró y me tapó la boca; al mismo tiempo, el otro sacó una jeringa hipodérmica del bolsillo de su abrigo y rápidamente me la inyectó en el brazo. De inmediato, me di cuenta de que me habían drogado.

Sedada, pero aún consciente, fui arrastrada durante lo que me parecieron horas a través de los callejones de Vauxhall. Finalmente, llegamos a lo que parecía ser un almacén de algún tipo. Recordé que me llevaron a través de una serie de puertas de seguridad hasta que finalmente entramos en un gran sótano. Fue ahí donde hube de pasar seis meses de demoledoras revelaciones. Mis dos rescatadores, aunque me llevó varias semanas identificarlos adecuadamente como tales, fueron los hermanos gemelos Viktor y Sergei Kowalsky, quienes mostraron el heroísmo, la nobleza y la veracidad propia de verdaderos caballeros modernos. Ellos mismos habían escapado de una instalación de control mental soviética controlada por satanistas rusos. Después de años de ser perseguidos por agentes del ala más oculta de la KGB, los Kowalsky establecieron su base en Londres y allí emprendieron su cruzada desinteresada contra el mal del control mental satánico.

Los meses que pasé en el laboratorio de desprogramación de los Kowalsky —lo llamaron “habitación segura”— fueron, sin duda, los más esclarecedores de mi vida. Su régimen terapéutico incluía hipnosis, drogas y estimulación eléctrica. Los Kowalsky me explicaron que estas técnicas estaban destinadas a recuperar material enterrado en lo profundo de mi mente. Estas fueron especialmente diseñadas para restaurar la identidad de lo que describieron como Esclavos monarca, un término que entonces era completamente nuevo para mí. Los Kowalsky me dijeron que necesitaban acceder a las personalidades alternativas o “Alters” que habían estado conmigo desde la infancia. Dijeron que había estado sujeta a la “programación del Pandemónium”, una variante especial del sistema Monarca de desintegración, compartimentación y adoctrinamiento de la personalidad. Las combinaciones numéricas particulares de la Matriz del Pandemónium, me dijeron los Kowalsky, habían funcionado como desencadenantes de mis fragmentos de identidad suprimidos.

Me advirtieron que cavar a través de estas capas de trauma profundamente compactadas me produciría inexpresables intensidades de angustia. Al decirme esto, no exageraron en lo más mínimo. Durante los terribles meses siguientes, descubrí que mis recuerdos

eran mentiras, que mi mente había dejado de ser literalmente mía y que, en cambio, había sido poseída por mandatos ajenos y demonios. ¿Quién me había estado haciendo esto y por qué?

No fue hasta que mi trabajo de recuperación con los Kowalsky avanzó dolorosamente, paso a paso, que entendí el siniestro propósito que me mantenía en sus garras. Los Kowalsky me explicaron que el Ccru no era un acrónimo en absoluto, sino que era, en realidad, una versión de la antigua palabra polinesia occidental *Khru*, que significa el Diablo del Apocalipsis. Una vez que entendí que realmente eran adoradores de Satán, muchas otras cosas se volvieron aún más claras. El supuesto sistema lemuriano era realmente un nombre para todos los demonios del infierno.

El papel del Ccru como agentes de control mental satánico explicaba la teoría pedagógicamente detallada del trauma que me habían esbozado y también su sorprendente obsesión con los gemelos. En el mundo en el que operaba el Ccru, el traumatismo era el medio y los gemelos la materia prima. Solo mediante esfuerzos titánicos y persistentes los Kowalsky me iniciaron en este aspecto del fenómeno. En particular, me llevó meses aceptar completamente que lo que parecían vívidos recuerdos personales eran, en realidad, comunicaciones telepáticas desde los compartimentos mentales sumergidos de mi gemela Monarca desaparecida.

Los Kowalsky me dijeron que mi reciente relación con el Ccru, lejos de ser accidental, fue la etapa final de un largo enredo con ellos y las fuerzas que representaban. Los recuerdos recuperados de mi primera infancia me mostraron que el Ccru había estado dirigiendo encubiertamente el curso de toda mi vida, educación y proceso de maduración psicológica. Había sido elegida desde antes de nacer, asignada innumerables generaciones antes por los antiguos maestros de cría, y había recibido un entrenamiento meticuloso de por vida para realizar una misión especial. Me estremecí al pensar en lo que acaso pudiese implicar esta misión. Los Kowalsky me llevaron gradualmente a la terrible comprensión de que mi misión ya se había cumplido exactamente la misma noche de mi rescate. Me dijeron que, con mi misión completada, había sido programada para la "jubilación" solo unas horas más tarde. Este retiro implicaría

una muerte ceremonial largamente prolongada, seguida de un ritual en el que sería devorada por el demonio Katak. Una muerte física tras la que llegaría una muerte del alma.

¿Pero cuál había sido mi misión?

A medida que avanzaba la terapia, traspasé un nuevo umbral en mi recuperación y me vi sujeta a una nueva ola de sueños terriblemente realistas. Fue en estos sueños donde se reveló la terrible verdad sobre la misión.

Comenzó con la aparición de un extraño que me resultaba algo familiar y que me condujo a la fuerza al laberinto subterráneo debajo de una isla tropical.

Después de violarme repetidamente en la posición de la mariposa, me llevó al salón de lepidópteros. Era largo y estrecho, amurallado por estantes de tarros meticulosamente numerados. Cada frasco contenía una mariposa. Al principio, pensé que eran especímenes preservados, hasta que noté que se movían ligeramente abriendo y cerrando sus alas.

“¿Por qué no mueren?”, pregunté.

“No pueden morir mientras el títere viva”, respondió.

Fue entonces cuando noté conmovida que estaba parado detrás de sí mismo. Escuché cantos numéricos crípticos en el fondo. Entonces, la figura trasera ordenó: “Hazlo ahora...”

El canto se había transformado en las insistentes palabras “*Assassin 8... Assassinate... Assassin 8... Assassinate...*”.

Miré hacia abajo y vi que el número “8” estaba pintado en mi pecho con sangre.

Entonces, me vi parada sobre un cadáver ensangrentado, tendido sobre algún tipo de altar de sacrificio. En un momento de revelación repugnante, reconocí que el cuerpo era el de William Gates III. Por supuesto, mi respuesta inicial fue negar la posibilidad de que pudiera ser una asesina. ¿Podría, acaso, esto ser simplemente una fantasía enfermiza? ¿Acaso no estaba Bill Gates manifiestamente vivo y rico, incluso apareciendo con frecuencia en televisión? Los

Kowalsky se vieron obligados a perforar esa burbuja de ilusión reconfortante. ¿Qué probabilidad había de que ese fuera realmente el verdadero Bill Gates? Los Kowalsky me enseñaron que la probabilidad era realmente insignificante. No solo señalaron todas las características distintivas sutiles, de modo que después de comparar imágenes de video pude distinguir entre Gates y su doble con una precisión cercana al cien por ciento, también explicaron cómo, por razones políticas, la existencia continua de Gates se había vuelto imposible.

Fue entonces cuando recordé cómo cada noche, en *Szygy*, asistía sin falta la misma mujer de mediana edad y de aspecto extraño vestida con un impermeable deforme, un cardado rubio antinatural, gafas oscuras y una tiara ornamentada con forma de mariposa. Se sentaba en silencio, observando los procedimientos, con sus rasgos torcidos en una sonrisa cruel y complaciente. Recordando a esta misteriosa visitante, más tarde, con la ayuda de los Kowalsky, pude desenmascararla y darme cuenta de quién había sido “ella” realmente: nada menos que el genio creador de Microsoft, Bill Gates, o más probablemente su gemelo. En otras ocasiones, la entidad Gates usaba diferentes disfraces para asistir a las reuniones del Ccru sin llamar la atención, sin embargo, nunca se presentó sin portar al menos una joya con forma de mariposa de algún tipo: un alfiler de corbata o un anillo, por ejemplo. En una ocasión apareció disfrazado como el bluesista de nieve negra Humpty Johnson “el Ciego”. Intuitivamente sentí que tenía que ser él, pero no podía ver el emblema en ninguna parte. Finalmente, tuve la oportunidad de echar un vistazo a la lente izquierda de sus caras gafas de sol y vi, en el fondo del espejo negro, una mariposa holográfica revoloteando sin fin por el vacío.

Todo encajaba de manera terrible, pero, comprensiblemente, reaccioné bastante mal al descubrimiento. Los Kowalsky me dijeron que probablemente se debía a que Gates había estado involucrado conmigo en episodios anteriores de abuso satánico y que, al reconocerlo, había amenazado la reactivación de insoportables recuerdos reprimidos. Me dijeron que sería útil reconocer estos encuentros previos para poder comenzar el proceso de curación.

En cualquier caso, ya no había ninguna duda sobre la verdad: Gates estaba muerto y yo lo había asesinado.

Con la muerte de Gates, Microsoft y Ccru se habían convertido en una misma cosa. Me di cuenta de lo mal que había entendido la situación. El Ccru había dado todas las indicaciones para tratar con respeto a Gates, y siguieron sus instrucciones sin dudar en ningún momento. Entre ellos usaban muchos nombres cariñosos para referirse él, como “Dollar Bill”, “the Gator” y “Gates of Pandemónium”¹. Parecía que para ellos era una especie de figura paterna. ¿Cómo podría el sitio web del Ccru haber llegado a generar tal cantidad de tráfico en internet sin publicidad o incluso sin la popularización de boca en boca, si no fuera por el apoyo masivo y sostenido ofrecido por Gates y Microsoft? Muchos usuarios de Internet informan de que el sitio del Ccru a veces aparece de forma espontánea cuando se utilizan ciertas aplicaciones de Microsoft.

El Ccru hizo todo lo posible para asegurarse de que sus estrechos vínculos con Gates nunca estuviesen expuestos, incluso llegó a atacarle públicamente. Ahora, por supuesto, vi que el mismo nombre “Sizigia” había sido una declaración cínica de asesinato ritual negro. Un gemelo mataría a otro. Esto era típico del estilo descarado del Ccru, años atrás el Ccru había hablado del “Intercambio”. También, habían anunciado públicamente que la Era de Katak estaba llegando, cuando el mundo fuera consumido por sangre y fuego. Se suponía que el asesinato de Gates iniciaría esta nueva era. Los Kowalsky explicaron que Gates era la versión romanizada del protoárabe Khatzeik, la forma con la que se registra el nombre Katak en la Estela Negra, en las ruinas de Irem. Matar a Gates fue un acto simbólico y práctico que le permitiría al Ccru tomar el control del ciberespacio y usarlo para el vasto sistema de control mente-en-jambre planetario que ellos están creando.

¹ Se trata de juegos de palabras propios del inglés. “*Dollar Bill*” es un juego de palabras entre “billete de dólar” y el nombre “Bill Gates”, del mismo modo “*The Gator*” y “*Gates of Pandemónium*” se refieren al papel de Bill Gates como llave y a la vez puerta del Pandemónium [N.T.].

Las letras MSN seguidas por el icono de la mariposa significan Misión Mariposa, o Programa Monarca. Nunca entendí realmente sus numersticiones, pero me mostraron que MSN8 era cabalísticamente equivalente a CCRU; ahora no puedo recordar cómo funcionaba, pero fue algo sumamente persuasivo en ese momento.

Después de estallar la campaña del MSN8, escribí al Ccru pidiéndoles que justificaran sus acciones. Era la primera vez que intentaba contactarlos desde mi curación. No pudieron o no quisieron responder. Según los Kowalsky, el Ccru eran —ellos mismos— casi con total seguridad Esclavos monarca. Por eso, podían fingir el olvido sobre su participación en la conspiración de manera tan convincente, como si no supieran cómo funcionaban realmente los códigos secretos de control.

Dije con anterioridad que estos son días oscuros. Claro que lo son. Es imposible exagerar la amenaza que suponen el Ccru y Monarca. Mi propósito aquí esta noche es llamar la atención del mundo sobre esto para abrir vuestros ojos. Porque para enfrentar la amenaza satánica, debes aceptar primero que está aquí. Tienes que creer lo increíble.

Pero, hablando como una antigua Esclava monarca, yo instaría a la precaución. Para vencer realmente a los satanistas debemos aprender todo lo que podamos sobre ellos. El Ccru debe ser desprogramado con la misma minuciosidad compasiva que yo lo fui.

COMENTARIO DEL CCRU

Confrontado con los cuentos fantasiosos del Proyecto Monarca, incluso las mentes más carcomidas retroceden con repugnancia ante tan patente locura aun permaneciendo enredadas en los pegajosos hilos de pruebas creíbles extraídas de los oscuros sátanos de las agencias de inteligencia estatales.

La eugenesia nazi y los experimentos de control mental están extensamente documentados. El programa reproductivo Lebensborn de Heinrich Himmler, la investigación sobre campos de concentración, los traumas inducidos deliberadamente y la obsesión con los gemelos forman

parte de la crónica histórica. También es relativamente incontestable que, tal y como sostiene la exposición del "Proyecto Monarca", gran parte de ese trabajo fue transferido a las manos de agencias americanas mediante el Proyecto Clip. Más tarde, los experimentos de control mental de la CIA, como el famoso programa MK Ultra, revelado en documentos publicados por la agencia en 1977, exhiben ciertas continuidades con los objetivos de las investigaciones nazis. El trabajo soviético en técnicas de control mental, tortura e interrogación, reflejan sustancialmente las actividades de Estados Unidos durante la Guerra Fría.

Morrison, como O'Brien antes que ella, recurre a pedazos aleatorios de dicho legado para tejer un cuento bizantino de conspiración mundial en el que ella misma toma un rol protagonista. Como todas las ficciones conspirativas, la suya deriva en una narrativa omniabarcante imposible de falsar (porque "ellos" no quieren que creas en su inexistencia).

Intentar refutar tales narrativas significa caer en un doble juego tedioso. "Uno" se ve obligado, o bien a aceptar un complot cósmico arbitrario y estrafalario (en el que todo está controlado por los judíos, los masones, los Illuminati, la CIA, Microsoft, Satanás, Ccru...), o bien a abogar por una sumisión a la construcción más mundana de la realidad cotidiana desestimando el caos hipersticional que opera más allá de las pantallas (la "materia oscura" y "energía oscura" cosmológica, virtual, imperceptible, desconocida). Esta es la razón por la que el ateísmo suele ser tan aburrido.

Tanto la conspiración como el sentido común —el guion de la "realidad normal"— dependen del lado dialéctico de este doble juego, en gemelos reflectantes, creencia e incredulidad, porque la incredulidad no es más que el complemento negativo de la creencia: cancelación de la provocación, desintensificación, neutralización de los estímulos, que proveen de un bostezo metabólico en este doble juego.

La acreencia huye de todo esto construyendo un plano de potencialidad sobre el que la aniquilación del juicio converge con una indeterminación cósmica real. Para los demonios de la acreencia, no existe ninguna programación Monarca más que como efecto colateral de la desprogramación Monarca iniciática (=Paranoia Monarca).

El Ccru niega haber formado nunca parte del programa. Niega que alguna vez hubiera un programa hasta que el proceso de desprogramación lo introdujo.

La desprogramación retro-produjo simultáneamente el programa del mismo modo que los juicios por brujería precedieron a la adoración al demonio y la hipnoterapia regresiva precedió al síndrome de los falsos recuerdos. Una vez que estas "ficciones" son producidas, funcionan en la y como la realidad. No es que la creencia en el Proyecto Monarca produzca el Programa Monarca, sino que tal creencia produce efectos equivalentes a aquellos que la realidad del Proyecto Monarca habría producido, incluyendo algunos extremadamente peculiares y contraintuitivos.

En la forma paranoica del doble juego, incluso los gemelos se convierten en una confirmación de la unidad persecutori~~a~~, aquella del maestro titiritero, el reflejo de Dios, el Monarca.

Qué absurdo imaginar que el Pandemónium lemuriano tiene un objetivo o función, o que podría respaldar el trono de un Monarca. Desde la perspectiva del Pandemónium, los dioses y sus conspiraciones emergen de todas partes, incontablemente. "Mi nombre es Legión, pues somos muchos..."

La unidad es solamente un proyecto, una aspiración teleológica, nunca una presuposición real o un fundamento actual. La paranoia Monarca es primordialmente una respuesta alérgica de pánico a la agitada y rebosante multiplicidad pandemónica. Allá donde mira, encuentra siempre al mismo enemigo, alucinaciones como manchas de Rorschach del Malvado Uno enmascarado delirantemente en sus miríadas de desviaciones, digresiones y discrepancias.

En manos de Justine Morrison, la Paranoia Monarca es un intento abierto de sobrecodificar la policultura lemuriana mediante la atribución de propósitos unitarios (reduciéndola al tema de la Atlántida Blanca). El Ccru denuncia este intento de manera rotunda y tajante.

Nos vemos obligados a admitir, sin embargo, que los comentarios de Morrison sobre Microsoft, Bill Gates y el MSN8 abarcan un gran número de fenómenos intrigantes dignos de ser estudiados mucho más a fondo.

Quien fuera, o lo que fuera, que tramó la campaña del MSN8 emergió de una zona mucho más allá del dominio de la influencia y del control empresarial. Y es que una campaña publicitaria de 300 millones de dólares para presentar un grotesco Übermensch insectoide, y, además, ser acusados abiertamente de satanismo son ocurrencias suficientemente anormales como para merecer una atención seria.

Al tiempo que niega enérgicamente cualquier relación íntima con \$Bill o la empresa Microsoft, el Ccru está en posición de confirmar las afinidades cabalísticas entre su nombre y el último producto de MSN al que Morrison alude: MSN8 = 81 = CCRU.

Nuestra hipótesis provisional es que la compañía invocó accidentalmente algo más allá de las esferas con un indicativo¹ que no comprenden. A este respecto, el personal de Microsoft no son maestros titiriteros, sino meros títeres. De hecho, esto puede ser cierto también para Justine Morrison —e incluso para el Ccru—, pero ningún Monarca está moviendo los hilos.

¹ Argot de radiodifusión que indica un código alfanumérico que identifica una estación de radio o televisión, en inglés “*call sign*” [N.T.].

PARTE 2
EL CLUB CTHULHU

Génesis del Neolemurianismo

GUERRA DEL TIEMPO LEMURIANA

El reporte que sigue muestra la participación de William Burroughs en una guerra ocultista del tiempo y excede considerablemente las concepciones más aceptadas de probabilidad tanto social como histórica. Se basa en “información sensible” transmitida al Ccru por una fuente de inteligencia a la que hemos llamado William Kaye¹. La historia ha sido parcialmente ficcionada para proteger la identidad de este individuo.

El propio Kaye admitió que sus experiencias le habían hecho propenso a sufrir “alucinación paranoide-cronomaníaca” y el Ccru continúa encontrando gran parte de su historia extremadamente inverosímil². Sin embargo, aunque sospechamos que su mensaje se vio gravemente comprometido por dudosas inferencias, algarabías y desinformación, estamos cada vez más convencidos de que realmente se trataba de algún tipo de “infiltrado”, incluso si se diera el caso de que la organización en la que hubiese penetrado fuese en sí misma un engaño elaborado o una ilusión colectiva. Kaye se refirió a esta organización como “La Orden” o —referenciando a Burroughs— “La Junta”.

Reducida a su punto esencial, la declaración de Kaye fue esta: *Los lémures fantasma de Madagascar*³ (obra a la que también se

¹ El Ccru se reunió por primera vez con “William Kaye” el 20 de marzo de 1999. Este declaró —siendo este nuestro primer y último encuentro cara a cara— que su propósito al contactar con el Ccru era asegurarse de que su historia estuviera “protegida contra los estragos del tiempo”. La ironía no se hizo patente de inmediato.

² Hemos registrado nuestros comentarios y dudas, junto con detalles de su historia, en las notas al pie de este documento.

³ Esta historia fue encargada y publicada por la revista *Omni* en 1987. La única restricción impuesta por la revista fue que no debía aparecer demasiado sexo.

refirió como *El Necronomicón de Burroughs*, un texto que data de 1987) había sido una influencia precisa y decisiva en la carrera mágica y militar de un tal capitán Misson tres siglos antes. Misson aparece en el registro histórico como un notorio pirata, activo en un período cercano al 1700 d. C.; alcanzó la fama como el fundador de la colonia anarquista de Libertalia, establecida en la isla de Madagascar. Kaye afirmó que había encontrado personalmente pruebas claras del “impacto sobre Misson” de Burroughs en la biblioteca privada de Peter Vysparov, donde Kaye trabajó la mayor parte de su vida. La colección de Vysparov, mantenía Kaye firmemente, contenía una antigua transcripción ilustrada de *Los lémmures fantasma de Madagascar*, meticulosamente grabada a mano por el propio Misson⁴.

Kaye nos aseguró que la Junta consideraba que la “demostrable grieta temporal” que él describía era un “asunto de máxima preocupación”. Explicó que la organización había nacido como reacción a una pesadilla en la que el tiempo se desmoronaba y — utilizando sus exactas palabras— transcurría en espirales descontroladamente. Para la Junta, las espirales eran símbolos particularmente repugnantes de imperfección y volatilidad. A diferencia de los bucles cerrados, las espirales siempre tienen cabos sueltos. Esto les permite propagarse, haciéndolas contagiosas e impredecibles. La Junta contaba con Kaye para contener la situación. Se le asignó la tarea de acabar con la espiral templex⁵.

⁴ Kaye insistió en que la existencia de estos dos textos no podía atribuirse ni a una coincidencia ni a un plagio, aunque su razonamiento resultaba a veces oscuro y poco convincente para el Ccru. El Ccru tampoco ha podido rastrear ejemplos suficientes de la caligrafía de Misson como para proporcionar una base para la identificación del manuscrito, aunque Kaye nos aseguró que el Museo Británico, el Instituto Smithsonian y varias colecciones privadas poseían los documentos pertinentes (a pesar de su negación de los hechos).

⁵ El concepto de “espiral templex”, según el cual el análisis riguroso de todas las anomalías temporales excava una estructura espiralada, se encuentra totalmente detallado en las conferencias de R. E. Templeton para la Universidad de Miskatonic sobre viajes en el tiempo transcendentales. Una pequeña reseña al respecto ha sido publicada por el Ccru como *The Templeton Episode*, en *Digital Hyperstition*, volumen 4 de *Abstract Culture* [El texto referenciado se encuentra en el siguiente fragmento de este volumen (N.T.)].

HIPERSTICIÓN

Vysparov había partido en busca de Burroughs debido a su evidente interés en la convergencia entre hechicería, sueños y ficción. En los años inmediatos a la posguerra, Vysparov había convocado al denominado Club Cthulhu para investigar las conexiones entre la ficción de H. P. Lovecraft, la mitología, la ciencia y la magia⁶, y estaba iniciando el proceso de formalizar la constitución de la Universidad Virtual de Miskatonic (UVM), una congregación dispersa de teóricos poco convencionales cuyo trabajo podría decirse, en términos generales, que tiene ciertas connotaciones “lovecraftianas”. El interés por la ficción de Lovecraft fue motivado por su ejemplificación de la práctica de la hiperstición, un concepto que se había elaborado y debatido profundamente desde la creación del Club Cthulhu. Definida libremente, la acuñación se refiere a “ficciones que se hacen reales a sí mismas”.

Kaye llamó la atención del Ccru sobre la descripción de Burroughs de los virus en *Ah Pook está aquí*: “¿Y qué es un virus? Quizás simplemente una serie ilustrada como los glifos egipcios que se hacen reales a sí mismos” (AP). Los documentos que Kaye dejó al Ccru incluían una copia de esta página de *Ah Pook*, con estas dos oraciones —escritas en cursiva en el texto original— fuertemente subrayadas. Para Kaye, el eco del lenguaje de Vysparov era “evidencia inequívoca” de la influencia del ruso sobre el trabajo de Burroughs después de 1958. Sea este el caso o no, tales pasajes indican que Burroughs, como Vysparov, estaba interesado en las relaciones “hipersticionales” entre la escritura, los signos y la realidad.

En el modelo hipersticional que Kaye nos describió, la ficción no se opone a lo real. Más bien, se entiende que la realidad está compuesta de ficciones: terrenos semióticos consistentes que condicionan las respuestas perceptivas, afectivas y conductuales.

⁶ El involucramiento de Vysparov en la Ordo Templi Orientis de Aleister Crowley y en la magia telémica es evidente en su tratado sobre la *Magia Negra Atlántea* (Kingsport Press, 1949). Sus investigaciones sobre las conexiones entre los escritos de Crowley y Lovecraft parecen haber presagiado las investigaciones orientadas de manera similar por Kenneth Grant, aunque no hay razón para creer que Grant estuviera al tanto de la síntesis del Club Cthulhu.

Kaye consideraba que el trabajo de Burroughs era “ejemplar de la práctica hipersticional”. Burroughs interpretaba la escritura —y el arte en general— no estéticamente, sino funcionalmente, es decir, mágicamente, con la magia definida como el uso de signos para producir cambios en la realidad.

Kaye sostenía que estaba “lejos de ser accidental”, que la ecuación entre realidad y ficción de Burroughs se hubiese ampliamente acogido solo en su aspecto negativo —como una variedad de escepticismo ontológico “posmoderno”— en lugar de en su sentido positivo, como una investigación sobre los poderes mágicos del conjuro y la manifestación: la eficacia de lo virtual. Para Kaye, la asimilación de Burroughs dentro de la posmodernidad textualista constituyó un acto deliberado de “sabotaje interpretivista” cuyo objetivo era desfuncionalizar los escritos de Burroughs al convertirlos en ejercicios estéticos de estilo. Lejos de constituir una subversión del realismo representativo, la celebración posmoderna del texto sin un referente consume simplemente un proceso que el realismo representativo había iniciado. El realismo representativo separa la escritura de cualquier función activa y la entrega al papel de reflejar (no intervenir en) el mundo. Desde aquí hay un paso muy corto hacia una dimensión de textualidad prístina en la que se niegue por completo la existencia de un mundo independiente del discurso.

Según Kaye, la metafísica de las ficciones “claramente hipersticionales” de Burroughs puede contrastarse claramente con aquellas que operan en la posmodernidad. Para los posmodernos, la distinción entre lo real y lo irreal no es sustantiva o no tiene importancia, mientras que para los practicantes de la hiperstición es crucial diferenciar entre distintos “grados de realización”. El proceso hipersticional de entidades “haciéndose reales a sí mismas” es precisamente una vía, una transformación, a través de la cual las potencialidades —virtualidades ya activas— se materializan. La escritura opera no como una representación pasiva, sino como un agente activo de transformación y una entrada a través de la cual las entidades pueden emerger. “Escribiendo un universo el escritor hace posible dicho universo” (VP).

Pero estas operaciones no ocurren en territorio neutral, esto es algo que se apresuró a señalar Kaye. Burroughs trata todas las condiciones de existencia como resultado de conflictos cósmicos entre agencias de inteligencia que compiten entre sí. Al hacerse reales a sí mismas, las entidades también fabrican (necesariamente) realidades para sí mismas: realidades cuya potencia a menudo depende de la estupefacción, la subyugación y la esclavitud de las poblaciones, y cuya existencia está en conflicto con otros “programas de realidad”. La ficción de Burroughs renuncia deliberadamente al estado de representación plausible para operar directamente sobre este plano de guerra mágica. Donde el realismo simplemente reproduce el programa de realidad actualmente dominante desde dentro, sin identificar nunca la existencia del programa como tal, Burroughs busca salir fuera de los códigos de control para desmantelarlos y reorganizarlos. Cada acto de escritura es una operación de hechicería, una acción partidista en una guerra donde multitudes de hechos reales son guiados por los poderes de la ilusión (VP)... Incluso el realismo representativo participa —aunque sin saberlo— en la guerra mágica, y colabora con el sistema de control dominante al respaldar implícitamente su afirmación de ser la única realidad posible.

Desde el punto de vista de los controladores, dijo Kaye, “es, por supuesto, imperativo que Burroughs sea considerado simplemente como un escritor de ficción. Por eso, se han esforzado tanto para marginarle en un gueto de experimentación literaria”.

EL UNIVERSO DEL DIOS UNO

Burroughs nombra el programa de control dominante Universo del Dios Uno, o UDU. Burroughs emprende una guerra contra la ficción de UDU, que construye su dominio monopolista sobre el poder mágico de la Palabra: con base en la programación y la ilusión. UDU establece una ficción que opera en el nivel más funesto de la realidad, donde se deciden las cuestiones del destino biológico y la inmortalidad. “Las religiones son armas” (TO).

Para operar efectivamente, UDU primero debe negar la existencia misma de la guerra mágica. Solo hay una realidad: la

suya. Al escribir sobre la guerra mágica, Burroughs ya está iniciando un acto de guerra contra UDU, que pone en tela de juicio la “unidad primaria”. UDU incorpora todas las ficciones en competencia en su propia historia (la metanarrativa definitiva), reduciendo los sistemas de realidad alternativos a componentes negativamente marcados de sus propios mitos: los otros programas de realidad devienen el Mal asociados con los poderes del engaño y la ilusión. El poder de UDU funciona a través de ficciones que repudian su propio estado ficticio: antificciones e in-no-ficciones. “Y eso”, dijo Kaye, “es por lo que la ficción puede ser un arma en la lucha contra Control”.

En UDU, la ficción está contenida de forma segura por un marco metafísico que delimita profilácticamente todo contacto entre la ficción y lo que está fuera de ella. La función mágica de las palabras y los signos se condena como malvada y se declara delusoria, lo que facilita el monopolio sobre el poder mágico del lenguaje para UDU (el cual, por supuesto, niega que su propio mito ejerza alguna influencia mágica, presentándolo como una simple representación de la Verdad). Pero la confianza de UDU en que la ficción haya sido contenida de manera segura significa que los agentes anti-UDU pueden usar la ficción como una línea secreta de comunicación y un arma secreta: “él ocultó y reveló el conocimiento en forma de ficción” (VP).

Esto, para Kaye, constituía “una fórmula para la práctica hiperstacional”. Los diagramas, los mapas, las colecciones de relaciones abstractas, las maniobras tácticas, son tan reales en una ficción como cuando son encontrados en crudo, pero someter tal contrabando semiótico a múltiples encajes permite un tráfico de materiales para decodificar la realidad dominante que de otro modo sería proscrito. En lugar de actuar como una pantalla trascendental bloqueando el contacto entre sí misma y el mundo, la ficción actúa como una caja china, un recipiente para intervenciones embrujadoras en el mundo. El marco es a la vez usado (para ocultar) y roto (las ficciones potencian cambios en la realidad).

Mientras que la agitación hiperstacional produce una “acrecencia positiva” (una provisionalización de cualquier marco

de realidad en nombre del compromiso pragmático en lugar de la vacilación epistemológica), UDU se alimenta de creencias. Para que funcione, la historia que ejecuta la realidad debe ser creída, lo que también significa que no se debe sospechar ni creer en la existencia de un programa de control que determina la realidad. La credulidad, a ojos de la metanarrativa de UDU, está inevitablemente unida a una negativa a aceptar que entidades como Control tengan una existencia sustantiva. Por consiguiente, para salir de UDU, el abandono sistemático de toda creencia es un requisito previo. “Únicamente aquellos capaces de dejar atrás todo en lo que creían tienen la esperanza de escapar” (TO). Las técnicas de escape dependen de alcanzar la acreencia del asesino-mago Hassan ibn Sabbah: nada es verdad, todo está permitido. Una vez más, Kaye advirtió de que esto debe distinguirse cuidadosamente del “relativismo posmoderno”. El “nada es verdad” de Burroughs y Sabbah no puede equipararse al “nada es real” de la posmodernidad. Al contrario: nada es verdad porque no existe una versión única y autorizada de la realidad; en cambio, hay una superfluidad, un exceso de realidades. “El plan del Adversario consiste en persuadirte de que no existe” (TO).

EL EPISODIO

La historia de Kaye comenzó en el verano de 1958, cuando su jefe Peter Vysparov conoció a William Burroughs mientras realizaba investigaciones ocultistas en París⁷. Como resultado de esta reunión, Kaye fue presentado a Burroughs el 23 de diciembre del mismo año en la biblioteca privada de Vysparov en Nueva York.

Con base en el material documental público, está claro que Burroughs residía predominantemente entre París y Londres en ese momento. El Ccru no encontró evidencia de ningún viaje a los Estados Unidos, aunque la biografía de Burroughs no es lo suficientemente completa como para descartar con seguridad una

⁷ Kaye insistió, citando a fuentes que se negó a divulgar, que esta reunión no fue un encuentro casual, sino que de alguna manera había sido orquestada por la Orden.

posible excursión a Nueva York. Sin embargo, no hay duda de que, poco después del invierno de 1958, Burroughs comienza a escribir crípticamente acerca de visiones, “fenómenos paranormales” y comienza a encontrar a su doble, así como a trabajar con técnicas de recorte⁸.

Mientras Burroughs buscaba en la colección sin parangón de obras raras de ocultismo de la biblioteca, hizo un descubrimiento que lo enredó en un radical y aparentemente ininteligible desorden tempo-identitario. El desencadenante fue su encuentro con un texto que aún tenía que redactar: “un antiguo libro ilustrado con litografías con un recubrimiento de oro y papel cebolla sobre cada imagen, *Los lémures fantasma de Madagascar* en caligrafía dorada” (LFM). Burroughs no podría haber sabido entonces que el capitán Misson había tomado ese mismo volumen como guía tres siglos antes (ya describiendo este como “antiguo”).

Pasando las páginas, Burroughs entró en un estado de trance catatónico momentáneo. Salió de este desorientado y apenas capaz de ponerse de pie. A pesar de su confusión, estaba más que dispuesto a describir, con un extraño desapego sardónico, el anómalo episodio⁹. Pasarían veintinueve años antes de que Kaye entendiera lo que había sucedido.

Burroughs le dijo a Kaye que, durante el trance, sintió como si a través de la comunicación silenciosa con una especie de compañero fantasmal no-humano se le hubiese proporcionado una visión del futuro de él mismo siendo ya un anciano. Oprimido por “una sensación aplastante de sino implacable, como si fragmentos de una dimensión de tiempo congelada estuvieran cayendo en cascada en la conciencia”, Burroughs “recordó” escribir *Los lémures fantasma de Madagascar*, “aunque no estaba escribiendo exactamente”,

⁸ Véanse las cartas de Burroughs de enero de 1959.

⁹ Kaye señaló que tanto Vysparov como Burroughs habían sido mutuamente comunicativos sobre sus respectivas experiencias de “naturaleza místico-trascendente”. Aunque esta apertura parecería ir en contra del espíritu hermético de las ciencias ocultas, Kaye lo describió como algo “sorprendentemente común entre los magos”.

y sus herramientas de escritura eran arcaicas, pertenecientes por completo a otra persona en un lugar y un tiempo diferentes.

Incluso después de su recuperación, la sensación de opresión persistió como una “nueva dimensión de la gravedad”. La visión le había otorgado “un horrible atisbo de la mente carcelaria del Dios Uno”. Estaba convencido de que el conocimiento era “peligroso” y que “fuerzas poderosas estaban conspirando contra él”, de que los “hermanos invisibles están invadiendo el tiempo presente” (VP). El episodio agudizó su ya vívida impresión de que el animal humano está cruelmente enjaulado en el tiempo por un poder ajeno. Al recordarlo más tarde escribiría: “El tiempo es una aflicción humana; no un invento humano, sino una prisión” (FA).

Aunque no hay evidencia histórica directa que respalde la descripción de los eventos de Kaye, el período inmediato posterior al “episodio” de 1958 proporciona evidencia sintomática convincente de una transformación en las estrategias y preocupaciones de Burroughs durante este período. Fue entonces cuando la escritura de Burroughs experimentó un cambio de dirección radical con la introducción de técnicas experimentales cuyo único propósito era escapar de las ataduras de lo ya-escrito cartografiando una huida del destino. El papel de Gysin en el descubrimiento de estos recortes y pliegues es bien conocido, pero la historia de Kaye explica el especial apremio con el que Burroughs comenzó a implementar estos nuevos métodos a fines de 1958. Los recortes y pliegues fueron “innovadoras tácticas de guerra temporal”, cuya función era subvertir los cimientos del universo pregrabado¹⁰. “Corta como prefieras las Líneas de Palabras, con tijeras o con navajas automáticas... Las Líneas de Palabras te mantienen en el tiempo” (VP).

¹⁰ Burroughs describió sus métodos de producción —cortes y pliegues— como una tecnología de viaje en el tiempo codificada como un pasaje a través de magnitudes decimales: “Tomo la página uno y la pliego en la página cien, e inserto el resultado compuesto como página diez. Cuando el lector lee la página diez se proyecta en el tiempo hacia la página cien y se retroyecta en el tiempo hacia la página uno” (VP).

La adopción de estas técnicas por parte de Burroughs fue, le dijo Kaye al Ccru, “uno de los primeros efectos (si se le permite hablar de una manera tan imprecisa a uno) del trauma temporal”. Naturalmente Kaye atribuye la intensa antipatía de Burroughs hacia la pregrabación —un tema persistente en su ficción después de *El almuerzo desnudo*— a sus experiencias en la biblioteca de Vysparov. La “revelación cósmica” en la biblioteca produjo en Burroughs “un horror tan profundo” que dedicaría el resto de su vida a planear y propagar rutas de escape desde “las salas de juntas y los bancos de tortura de tiempo” (EN). Mucho más tarde Burroughs describiría una sensación aplastante de inevitabilidad de que la vida está guionizada de antemano por entidades malignas: “los custodios del futuro se reúnen. Guardianes de los Libros de la Junta: Mektoub, está escrito. Y no quieren que cambie” (FA).

Inmediatamente después del episodio en la biblioteca de Vysparov, Burroughs exhibió los primeros signos de un vínculo aparentemente aleatorio con los lémures, cuyas implicaciones decisivas tardarían aún varias décadas en exteriorizarse.

Burroughs no estaba seguro de quién lo dirigía como “un espía en el cuerpo de otra persona, donde nadie sabe quién está espionando a quién” (VP). Hasta el final de su vida, luchó contra la “la Cosa dentro de él. El Espíritu Espanto” (FA), remarcando que: “Vivo con la constante amenaza de la posesión, y con la necesidad constante de escapar de la posesión, de Control” (VP).

ESCAPANDO DEL CONTROL

En la mitología de Burroughs, UDU emerge una vez que UM (el Universo Mágico) es violentamente derrocado por las fuerzas del monopolio (TO). El Universo Mágico está poblado por muchos dioses eternamente en conflicto: no existe la posibilidad de una verdad unitaria, ya que la naturaleza de la realidad es constantemente cuestionada por entidades heterogéneas cuyos intereses son radicalmente inconmensurables. Donde la ficción monoteísta habla de una secesión rebelde del Uno original, Burroughs describe el Uno iniciando una guerra contra los Muchos: “Estos

fueron tiempos convulsos. Hubo una guerra en los cielos debido al intento de exterminar y neutralizar a los Muchos Dioses por parte del Dios Uno, en aras de imponer un único trono de poder. Los sacerdotes se alineaban con uno u otro bando. La revolución se estaba expandiendo desde el sur moviéndose desde el este y desde los desiertos occidentales” (TO).

UDU es “antimágico, autoritario, dogmático, el enemigo mortal de todos aquellos comprometidos con el universo mágico, espontáneo, impredecible, vivo. El universo que están imponiendo está controlado, es predecible, está muerto” (TO). Tal universo da lugar a las deprimentes paradojas —tan familiares a la teología monoteísta— que necesariamente acompañan a la omnipotencia y la omnisciencia.

“Tenga en consideración el Universo del Dios Uno: UDU. El espíritu retrocede horrorizado ante semejante punto muerto. Él es todo poderoso y omnisciente. Porque Él puede hacer todo, Él puede hacer nada, dado que el acto de realizar requiere oposición. Él sabe todo, por lo que no le queda nada que aprender. Él no puede ir a ningún sitio, puesto que ya está en todos los putos sitios como la mierda de vaca en Calcuta... El UDU es un universo pregrabado en el que Él es el grabador” (TO).

Para Kaye, la superioridad del análisis del poder de Burroughs —sobre la crítica ideológica “trivial”— consiste en su repetido énfasis en la relación entre los sistemas de control y la temporalidad. Burroughs es enfático, obsesivo: “En el Tiempo, cualquier ser que sea espontáneo y vivo se marchitará y morirá como un chiste viejo” (TO). “Un callejón sin salida básico de todas las máquinas de control es este: Control necesita un tiempo en el que ejercer el control” (VP). Las codificaciones de control de UDU exceden con creces la manipulación ideológica, lo que equivale a la programación de la realidad cósmica, porque —en el límite— “el Dios Uno es el Tiempo” (TO). La presunción del tiempo cronológico está escrita en el nivel más básico del organismo, se encuentra inscrita en sus comportamientos habituales inconscientes: “El Tiempo es aquello que finaliza. El Tiempo es tiempo limitado experimentado por una criatura consciente. Consciente del tiempo, es decir, haciendo

ajustes al tiempo en términos de lo que Korzybski llama comportamiento neuromuscular intencional respecto al entorno como un todo [...]. Una planta que se gira hacia el sol, animales nocturnos que se revuelven a la puesta del sol [...], cagar, mear, moverse, comer, follar, morir. ¿Por qué necesita Control a los humanos? Control necesita tiempo. Control necesita tiempo humano. Control necesita tu mierda meado dolor orgasmo muerte” (AP).

El poder opera con mayor efectividad no al persuadir a la mente consciente, sino al delimitar de antemano lo que es posible experimentar. Al formatear los procesos biológicos más básicos del organismo en términos de temporalidad, Control garantiza que toda la experiencia humana sea de —y en— el tiempo. Por eso, el tiempo es una “prisión” para los humanos. “El hombre nació en el tiempo. Vive y muere en el tiempo. Vaya donde vaya, lleva el tiempo consigo y lo impone” (FA).

La definición de Korzybski del hombre como el “animal que (se) ata al tiempo” tiene un doble sentido para Burroughs. Por un lado, los seres humanos atan el tiempo para sí mismos: “pueden hacer que la información quede disponible para cualquier hombre de cualquier época a través de la escritura” (FA). Por otro lado, los humanos se están atando a sí mismos al tiempo ampliando aún más la cárcel que constriñe sus afectos y percepciones. “Las palabras de Korzybski adquirieron un nuevo y horrible significado para Burroughs en la biblioteca”, dijo Kaye. “Burroughs vio lo que realmente era atar el tiempo, todos los libros ya escritos, atados al tiempo para siempre”.

Dado que la escritura opera habitualmente como el principal medio de “atadura temporal”, Burroughs pensó que innovar nuevas técnicas de escritura desataría el tiempo volando un agujero en el UDU “presente”, abriendo el Espacio. “Corta como prefieras las Líneas de Palabras, con tijeras o navajas automáticas... Las Líneas de Palabras te mantienen en el tiempo. Corta las líneas de control... Ábrete paso hacia el Espacio” (VP). El Espacio debe entenderse no como una extensión empírica, y, menos aún, como un trascendental dado, sino en el sentido más abstracto, como la zona de potencialidades desatadas que yace más allá del alcance del UDU ya-escrito.

“Se puede ver que la escritura de Burroughs implica una grandísima apuesta”, apuntó Kaye. “No representa la guerra cósmica: ya es un arma en esa guerra. No es sorprendente que las fuerzas se alinearan contra él —las muchas fuerzas se alinearon contra él, no puedes sobreestimar su influencia en este planeta— tratando de neutralizar esa arma. Era una cuestión de máxima urgencia que sus obras se clasificaran como fantasías, experiencias experimentales, cualquier cosa menos que fuesen reconocidas como lo que son: tecnologías para alterar la realidad”.

LA GRIETA

Durante casi treinta años Burroughs había tratado de evitar lo inevitable. Sin embargo, numerosas señales indican que, a finales de la década de los ochenta, el complejo de Control se estaba derrumbando y redirigiendo la huida de Burroughs del destino pregrabado hacia un abismo de sino inestable al que él denominó “la Grieta”.

Kaye mantuvo constantemente que cualquier intento de fechar el encuentro de Burroughs con la Grieta implicaba un error fundamental. Sin embargo, a lo largo de su propio relato del “episodio”, subrayó en repetidas ocasiones la importancia del año 1987, una fecha que marcó un período de transición radical: el “ojo” de una “espiral templex”. Durante este tiempo el oscuro trauma en la biblioteca de Vysparov emergió de nuevo con toda su fuerza saturando los sueños y escritos de Burroughs con visiones de lémures, fantasmas de la Tierra de los Muertos.

1987 fue el año en que Burroughs visitó el Centro de Conservación del Lémur de la Universidad Duke, y consolidó una alianza con los primates no-antropoides o prosimios¹¹. En *Tierras de Occidente* —que Burroughs escribió durante ese año— comenta

¹¹ Hay dos subórdenes de primates, los antropoides (que consisten en monos, simios y humanos) y los prosimios, que incluyen lémures malgaches, loris asiáticos, gálagos australianos y tarseros de Filipinas e Indonesia. Los prosimios constituyen una rama de la evolución distinta y más antigua que la de los antropoides. Fuera de Madagascar, la competencia de los antropoides ha llevado a todos los prosimios a un modo de existencia nocturno.

que: “Cuando ve al lémur negro, con sus ojos redondos y rojos, así como su pequeña lengua saliente, el escritor experimenta un deleite que es casi doloroso” (TO). Más importante aún fue que en 1987 la revista *Omni* encargó y publicó el cuento de Burroughs “*Los lémures fantasma de Madagascar*”, un texto que impulsó su completa existencia hacia la Grieta de las Guerras del Tiempo Lemuriasanas.

Poco antes, Kaye había comenzado a sospechar de la actitud cada vez más obsesiva de Burroughs hacia sus gatos. Su devoción a Calico, Fletch, Ruski y Spooner¹² exhibía una profunda respuesta biológica inversamente proporcional a su repulsión instintiva hacia los ciempiés. Su libidinal “transformación en un hombre gato” (VP) también monitorizaba e influenciaba una desilusión cada vez más profunda por la función de la sexualidad humana, la adicción al orgasmo y la conspiración venusiana.

“Los gatos pueden ser mi último vínculo vivo con una especie en peligro de extinción” (VP), escribió Burroughs en su ensayo *El gato encerrado*. Para Kaye, era evidente que este apego cada vez más intenso hacia los felinos domésticos era parte de una corriente más básica, caracterizada por una íntima familiarización con el “espíritu gato” o la “criatura” que participa de muchas otras especies (que incluye “mapaches, hurones, [...] mofetas” (CNR), y numerosas variedades de lémures, como los “lémures de cola anillada” (FA), “el lémur sifaca [...], el lémur ratón” (FA), y, finalmente, “el lémur gentil ciervo” (FA). En tanto que seres preparatorios, familiares mediúmnicos o porteros de lo oculto, estos animales devolvieron a Burroughs a paisajes lemuriasanos perdidos, y a su doble, el capitán Misson.

Kaye desdeñaba todos los análisis críticos que trataban a Misson como un avatar literario, “como si Burroughs fuera

¹² El alcance del apego de Burroughs por sus compañeros felinos se evidencia en sus últimas palabras, tal y como se registra en sus diarios: “Nada es. No hay un punto final para la sabiduría, la experiencia, o cualquier otra jodida cosa. Ningún Santo Grial. Ningún *Satori* Definitivo, ninguna solución final. Solo conflicto. La única cosa capaz de resolver el conflicto es el amor, como el que siento por Fletch y Ruski, por Spooner y Calico. Amor puro. Lo que siento por mis gatos, presentes y pasados” (UP).

básicamente un novelista experimental”. Kaye sostenía que la relación entre Burroughs y Misson no era la de un autor con su personaje, era la de dos “contemporáneos anacrónicos”¹³ vinculados a través de un nudo de “hechos totalmente ciertos pero cognitivamente angustiantes”. De estos “hechos”, ninguno era más repugnante a la racionalidad humana común que su mutua involucración con *Los lémures fantasma de Madagascar*.

“Nosotros ofrecemos refugio a gente de todas partes, a todos aquellos que sufran bajo la tiranía de cualquier gobierno” (CNR), declaró Misson¹⁴. Esta declaración fue suficiente para despertar el hostil interés de los Poderes Fácticos, aunque, desde la perspectiva de la Junta, incluso la carrera como pirata de Misson era una transgresión relativamente trivial. Su principal preocupación consistía en “un peligro aún más significativo”... El interés malsano del capitán Misson por los lémures (LFM).

“Misson pasaba cada vez más tiempo en la jungla con sus lémures” (FA) —los fantasmas de un continente perdido— deslizándose hacia el interior de perturbaciones temporales y patrones en espiral. Los lémures se convirtieron en sus compañeros de reposo y sueño. Descubrió, a través de esta especie muerta y moribunda, que la clave para escapar del control es tomar la iniciativa —o la preiniciativa— al interconectarse con los Antiguos.

“El pueblo lémur es más viejo que el *Homo sapiens*, mucho más viejo. Se remontan a hace ciento sesenta millones de años, a la época en que Madagascar se separó de la parte continental de África. Podrían denominarse anfibios psíquicos, debido a que son visibles solo por períodos cortos de tiempo, cuando asumen una forma sólida para respirar, sin embargo, algunos de ellos pueden

¹³ El Ccru nunca ha sabido a ciencia cierta el significado exacto de estas palabras. Kaye parecía estar sugiriendo que Misson y Burroughs eran la misma persona, atrapados en el vórtice de un misterioso “intercambio de personalidad” que no podía resolverse dentro del tiempo.

¹⁴ Burroughs escribe que Madagascar proporciona “un vasto santuario para los lémures y los delicados espíritus que respiran a través de ellos” (FA). Esta convergencia entre refugio ecológico y político fascinó a Kaye, quien en varias ocasiones señaló que el número para *Refugio* en el *Tesoro de Roget* es 666. La relevancia de este punto sigue sin ser comprendida por el Ccru.

permanecer invisibles permanentemente durante años. Su forma de pensar y de sentir es fundamentalmente diferente a la nuestra, no se encuentra orientada hacia el tiempo, la secuencia y la causalidad. Encuentran estos conceptos repugnantes y difíciles de entender” (LFM).

La Junta concibió el tráfico de Misson con lémures, sus experimentos en hechicería temporal y su entrelazamiento anacrónico con Burroughs como una única amenaza intolerable. “En un universo pregrabado y, por tanto, totalmente predecible, el pecado más oscuro consiste en sabotear la pregrabación, lo que podría resultar en la alteración del futuro pregrabado. El capitán Misson era culpable de dicho pecado” (LFM).

“Ahora aparecen más lémures, como en un rompecabezas” (FA). Los lémures son habitantes de las Tierras Occidentales, la “gran isla roja” (FA) de Madagascar, que Misson conoció como Lemuria Occidental¹⁵, “La Tierra del Pueblo Lémur” (EN), un

¹⁵ La consistencia desconcertante entre rocas, fósiles y especies animales encontradas en el sur de Asia y África oriental llevó a los paleontólogos y geólogos del siglo XIX a postular una masa de tierra perdida que una vez conectó las dos regiones ahora separadas. Esta teoría fue apoyada enérgicamente por E. H. Haeckel (1834-1919), quien la usó para explicar la distribución de especies relacionadas con el lémur por todo el sur de África y el sur y sudeste de Asia. Sobre esta base, el zoólogo inglés Phillip L. Sclater (1829-1913) nombró al hipotético continente Lemuria, o Tierra de los Lémures. Los lémures son tratados como reliquias o restos biológicos de un continente hipotético: fantasmas vivos de un mundo perdido.

La inversión teórica de Haeckel en Lemuria, sin embargo, fue mucho más lejos que esto. Propuso que el continente inventado era la probable cuna de la raza humana, especulando que proporcionaba una solución al misterio darwiniano del “eslabón perdido” (la ausencia de especies inmediatamente prehumanas del registro fósil). Para Haeckel, Lemuria era el hogar original del hombre, el “verdadero Edén”, cuyas huellas habían quedado sumergidas por su desaparición. Haeckel consideraba que la unidad biológica de la especie humana se había perdido desde entonces (desintegrándose en doce especies distintas).

Como conjetura científica, Lemuria ha sido enterrada por el progreso científico. No solo los paleontólogos han disipado en gran medida el problema del eslabón perdido a través de hallazgos adicionales, sino que la ciencia de la tectónica de placas también ha reemplazado la noción de “continentes sumergidos” por la deriva continental.

Ahora ignorada por la racionalidad convencional como una ficción científica o un mito accidental, Lemuria se hunde en oscuras profundidades una vez más.

Salvaje Oeste. Fue en la isla de Madagascar donde el capitán Misson descubrió que “la palabra que designaba «lémur» significaba «fantasma» en la lengua indígena” (FA), tal y como los antiguos romanos hablaban de *lemures*, espectros o espíritus de la muerte¹⁶.

¹⁶ A finales del siglo XIX, los ocultistas se apoderaron de Lemuria con entusiasmo, estos —como sus primos científicos— la entretejieron en elaboradas teorías evolutivas y raciales.

En *L. Doctrina Secreta*, un comentario sobre el atlántico *Libro de Dzryan*, H. P. Blavatsky describe a Lemuria como el tercero en una sucesión de continentes perdidos. Está precedido por Polarea e Hiperbórea, y seguido por la Atlántida (que fue construida a partir de un fragmento de Lemuria Occidental). La Atlántida precede inmediatamente al mundo moderno, y aún quedan dos continentes más por llegar. Según la ortodoxia teosófica, cada uno de esos “continentes” es el aspecto geográfico de una época espiritual, proveyendo un hogar para la serie de siete “Razas Raíces”. El nombre de cada continente perdido se usa de manera ambigua para designar tanto el territorio central de la raza raíz dominante de esa edad, como también para la distribución general de la masa continental terrestre durante ese período (este último aspecto incluso se puede ver como consistente con la deriva continental y, por lo tanto, como más competentemente desarrollado que la concepción científica original).

L. Sprague de Camp describe la tercera raza raíz de Blavatsky como los “lemurianos hermafrodita-ovíparo-simiescos, algunos con cuatro brazos y otros con un ojo en la nuca, cuya caída fue causada por su descubrimiento del sexo”. Existe un amplio consenso entre los ocultistas de que el ojo trasero de los lemurianos persiste vestigialmente como la glándula pineal humana.

W. Scott Elliot agrega que los lemurianos tenían “pies enormes, cuyos talones sobresalían tanto que podían caminar tanto hacia atrás como hacia adelante”. Según su relato los lemurianos descubrieron el sexo durante el período de la cuarta subraza, se cruzaron con bestias y produjeron los grandes simios. Este comportamiento disgustó a los espíritus trascendentes, o “Lhas”, que se suponía que se encarnarían en los lemurianos, pero que se negaron tras esto. Los venusinos se ofrecieron para ocupar el lugar de los Lhas, y también les enseñaron a los lemurianos varios secretos (incluidos los de la metalurgia, la tejeduría y la agricultura).

Rudolf Steiner también estaba fascinado por los lemurianos, remarcando en su *Atlántida y Lemuria* que: “Esta Raza Raíz en su conjunto aún no había desarrollado la memoria”. El “lemuriano era un mago nato”, cuyo cuerpo era menos sólido, plástico e “inestable”.

Lemuria, más recientemente, se ha ido fusionado cada vez más con el continente pacífico perdido de Mu del coronel James Churchward, desplazándose constantemente hacia el este hasta que incluso partes de la California moderna se han asimilado a este.

Aunque Blavatsky acredita a Sclater como la fuente del nombre Lemuria, no puede

En su viaje conjunto a través del continente fantasma de Lemuria, interconectados por lémures, Misson y Burroughs encuentran la “inmortalidad” a través de la participación con las poblaciones nativas de la no-vida. Al describir este proceso, Kaye hizo especial hincapié en la visita de Burroughs en 1987 al Centro de Conservación del Lémur de la Universidad Duke. Fue esta colonia de lémures la que introdujo a Burroughs en el “remanso temporal” (FA) de Lemuria Occidental, al igual que “el capitán Misson se alejaba a la deriva, cada vez más rápido, presa de una vasta resaca temporal. «Fuera y abajo, y fuera, y fuera», repetía una voz dentro de su cabeza” (FA). Si el viaje a través del tiempo sucede alguna vez, siempre sucederá.

Se encuentra en la puerta de entrada, dentro de la “estructura de piedra antigua” (LFM), con el lémur que es “su espectro, su Fantasma” (LFM), sentado en una mesa de escritura “con tintero, péndola, plumas, pergamino” (LFM). Usa una droga nativa para explorar la entrada. ¿Quién la construyó? ¿Cuándo? El cuento llega hasta él a través de una visión ausente de tiempo, transmitida en jeroglíficos. Él “escoge una pluma estilográfica” (LFM).

Es difícil describir de dónde viene el texto, pero ahí está: “un antiguo libro ilustrado con bordes bañados en oro. *Los lémures fantasma de Madagascar*” (LFM); “un antiguo libro ilustrado con litografías con un recubrimiento de oro y papel cebolla sobre cada imagen, *Los lémures fantasma de Madagascar* en caligrafía dorada” (LFM). La visión hace eco o se solapa, ondas de hermanamiento temporales donde Misson y Burroughs coinciden. Copian un llamamiento o invocación, una innovación coyuntural *temples* que precede a la división entre creación y grabación, que se remonta a “antes de la aparición del hombre sobre la Tierra, antes del comienzo del tiempo” (FA).

habérsele pasado por alto, ni a ella ni a sus compañeros ocultistas, que Lemuria era un nombre para la tierra de los muertos, o las Tierras de Occidente. La palabra Lémur deriva del latín *lemure*, literalmente: espíritu de la muerte. Los romanos concebían a los lemures como vampiros fantasmas, apaciguados por un festival en mayo. En esta línea, Eliphaz Lévi escribe (en su *Historia de la Magia*) sobre “larvas y lémures, imágenes sombrías de cuerpos que han vivido y de aquellos que aún están por venir, emitidos desde estos vapores por miríadas...”.

“Mientras seguía unida a África, Madagascar era la masa continental definitiva, que se asoma como un tumor irregular cortado por una grieta de contornos futuros, esta larga grieta como una huella enorme, como la hendidura que divide el cuerpo humano” (FA). Se sienten arrojados adelante 160 millones de años mientras acceden a una escala superior, un deslizamiento sísmico del tiempo geológico contra una anomalía del tiempo trascendental. La isla de Madagascar se aleja del continente africano¹⁷, mientras que —al otro lado del tiempo— Lemuria Occidental vuelve al presente. La continentidad lemuriense se hunde en el futuro lejano varando la isla roja con su pueblo de lémures a la deriva. “¿Cuál es el sentido de ciento sesenta millones de años sin tiempo? ¿Y qué significa el tiempo para los lémures forrajeadores?” (FA).

El tiempo cristaliza a medida que las contracciones concéntricas se apoderan de la masa en espiral. Desde lo más profundo de la era del Pánico¹⁸ lento, ven al “Pueblo de la Hendidura formado por el caos y por el tiempo acelerado, un destello a través de ciento sesenta millones de años hasta llegar a la División. ¿De qué lado estás? Demasiado tarde para cambiar ahora. Separados por una cortina de fuego” (FA).

Los lémures fantasma de Madagascar se abren a la Grieta, “la división entre lo salvaje, lo que no está sujeto al tiempo, lo libre y lo manso, lo sujeto al tiempo, lo atado” (FA) mientras un lado “de la grieta iba a la deriva hacia una inocencia atemporal encantada”, y el otro “se movía inexorablemente hacia el lenguaje, el tiempo, la utilización de herramientas y armas, la guerra, la explotación y la esclavitud” (FA).

¹⁷ Según el consenso científico actual, la cifra de Burroughs de 160 millones de años es exagerada. Sin embargo, el relato geológico de Burroughs es reconociblemente moderno, sin ninguna referencia al hundimiento continental. Con el sumergimiento de la hipótesis de Lemuria, sin embargo, la presencia de lémures en Madagascar se vuelve desconcertante. Los lémures tienen solo 55 millones de años, mientras que se cree que Madagascar se separó del continente africano hace 120 millones de años.

¹⁸ Burroughs comenta sobre Misson: “Él mismo era un emisario del Pánico, del conocimiento que el hombre teme sobre todas las cosas: la verdad acerca de su origen” (FA).

¿DE QUÉ LADO ESTÁS?

A medida que el tiempo se vuelve rígido, la Junta se acerca al pueblo lémur en una oportunidad que ya ha pasado, un fantasma de oportunidad, una oportunidad que ya está muerta: “los que *podrían haber sido*, aquellos que tuvieron una oportunidad entre mil millones y perdieron” (FA). Extermina a los brutos... “Misson sabe que una oportunidad que ocurre solo una vez cada ciento sesenta millones de años se ha perdido para siempre” (FA) y Burroughs despierta, gritando, de soñar con “lémures muertos desperdigados por el asentamiento...” (FA).¹⁹

Según Kaye, todos “por dentro” sabían sobre los malos sueños, seguros de que venían de un lugar real. La reconstrucción de Kaye del evento de 1987, como muchas otras cosas, dependió esencialmente de *Los lémures fantasma de Madagascar*, un relato que citó como si fuera un registro estrictamente fáctico, incluso como si se tratara de un texto sagrado. Explicó que esta postura interpretativa había sido altamente desarrollada por la Junta, ya que respetar la realidad de las no-realidades es esencial cuando se libra la guerra en entornos profundamente virtualizados: en espacios repletos de abstracciones influyentes y otras cosas fantasmales. Kaye consideraba que Bradly Martin, por ejemplo, era completamente real. Lo describió como un individuo contemporáneo identificable —que trabajaba como agente de “la Junta”— cuya tarea era sellar la “estructura antigua” que proporciona acceso a la Grieta.

La Junta sabía desde hacía tiempo que la biblioteca de Vysparov contenía una copia antigua de *Los lémures fantasma de Madagascar*, que se databa a sí misma con las palabras “Ahora, en 1987” (LFM). Había sido catalogada allí desde 1789. El texto era una autoconfesada abominación temporal que requería una corrección radical. No tenía en cuenta los principios fundamentales de secuencia y causalidad que se alineaban abiertamente con el pueblo lémur.

¹⁹ Burroughs sale de la órbita de la Magia Blanca a medida que sus compromisos lemurianos se fortalecen; para la Junta, su apoyo a la causa de la conservación del lémur (el Fondo de conservación del Lémur) debe haber sido la intolerable provocación final.

Lo que la Junta necesitaba era un callejón sin salida. Burroughs era una elección obvia, por varias razones. Era sensible a las transmisiones, susceptible a la misoginia y al chovinismo mamífero, socialmente marginado y controlable a través de la heroína. Kaye nos contó que confiaban en que la venidera “historia” de 1987 se “perdería entre las ficciones automarginales de un maricón heroinómano venido a menos”.

Por fuera, funcionaba como un simple encubrimiento, pero los Infiltrados tenían una tarea aún más esencial. Habían heredado la responsabilidad de hacer cumplir la Ley del Tiempo y de UDU: defender la integridad de la línea de tiempo. Esta obra maestra implicó horribles compromisos. Kaye citó la máxima hermética: la estricta obediencia a la Ley excusa graves transgresiones. “Están hablando de Cronomancia Blanca”, explicó, “el sellado de las perturbaciones temporales desbocadas dentro de bucles cerrados”²⁰. Lo que Misson había liberado Burroughs lo había vuelto a atar. Así le pareció a la Junta en 1987 con el círculo aparentemente completo.

Confianza en que se estaba logrando el cierre trascendental del tiempo, la Junta se apropió del texto como el registro de una intuición precognitiva, una profecía que podría extraerse para obtener información. Este confirmaba su doctrina básica y su principal imperativo, que precedía el triunfo final de UDU y la erradicación total de la insurgencia lemuriana. Misson lo había entendido bien: “no hay cuartel ni es posible compromiso alguno. Esta es una guerra hasta el exterminio” (FA).

Parece que a la Junta nunca se le ocurrió que Burroughs podría cambiar el final, que su “callejón sin salida” abriría un camino hacia las Tierras de Occidente²¹. Las cosas que deberían

²⁰ La concepción física de “curvas cerradas como el tiempo” invoca una causalidad del futuro para hacer del pasado lo que es. Ellos trabajan para que las cosas salgan como deben salir. Si este es el único tipo de viaje en el tiempo “permitido” por naturaleza, entonces obviamente no debería requerir una ley para mantenerlo (como el famoso “no mates a la abuelita”). Sin embargo, las rigurosas políticas de la Junta sobre la ley temporal indican que el problema del “cumplimiento del tiempo” es en realidad mucho más complejo.

²¹ “El camino a las Tierras de Occidente es, por definición, el camino más peligroso del mundo, puesto que se trata de un viaje más allá de la Muerte, más allá del estándar

haber terminado hace mucho tiempo continuaban agitándose. Era como si una coincidencia *post mortem* o una influencia no-viva se hubiese reanimado vorticialmente a sí misma. Se produjo una extraña duplicación. Burroughs lo tituló *El fantasma accidental* enmascarando el regreso de los Antiguos en palabras aparentemente inocuas: “La gente que puebla el mundo vuelve por fin a su fuente espiritual, al pequeño pueblo lémur” (FA). La Junta no tenía dudas: se trataba de un regreso al verdadero horror.

Sin embargo, insistió Kaye, para aquellos capaces de usar sus ojos, *Los lémures fantasma de Madagascar* había anunciado su turbulento destino lemuriario desde el principio, y sus palabras finales están “perdidas bajo las olas” (LFM).

Las propias palabras finales de Kaye al Ceru, escritas en un trozo de papel sobre el cual había garabateado apresuradamente con una caligrafía que ya indicaba atisbos de locura invasora, siguen siendo congruentes con esta conclusión insatisfactoria: “A lo largo de la grieta temporal, el fin se confunde a sí mismo con remolinos de una corriente espiral latente”.

OBRAS DE BURROUGHS CITADAS²²

[AP] *Ah Pook está aquí* (“Ah Pook is Here”).

[CNR] *Ciudades de la noche roja* (“Cities of the Red Night”; Nueva York: Picador, 1981).

[CWB] *Cartas de William Burroughs* (“Letters of William Burroughs”; Nueva York: Viking, 1993).

[DM] *Los dedos muertos hablan* (“Dead Fingers Talk”; Londres: Tandem, 1970).

[EN] *Expreso Nova* (“Nova Express”; Nueva York: Grove Press, 1965).

[FA] *El fantasma accidental* (“Ghost of Chance”; Nueva York: High Risk Books, 1991).

divino básico del Miedo y el Peligro. Es el camino más vigilado del mundo, ya que da acceso al don que desbanca a todos los demás dones: la inmortalidad” (TO).

²² Todas las traducciones de las citas empleadas son propias [N.T.].

[LFM] *Los lémures fantasma de Madagascar* (“The Ghost Lemurs of Madagascar”, en *Omni*, abril de 1987. Reimpreso en *Omni Visions One*, ed. Ellen Datlow; Carolina del Norte: Omni Books, 1993).

[TO] *Tierras de Occidente* (“The Western Lands”; Nueva York: Penguin Books, 1988).

[UP] *Últimas palabras, los diarios terminales de William S. Burroughs* (“Last Words, The Final Journals of William S. Burroughs”; Nueva York: Grove Press, 2000).

[VP] *El virus de la palabra: la guía de lectura de William S. Burroughs* (“Word Virus: The William S. Burroughs Reader”; eds. James Grauerholz e Ira Silverberg, Nueva York: Grove Press, 1998).

EL EPISODIO TEMPLETON

El nombre del profesor Randolph Edmund Templeton está inextricablemente unido a las perplejidades secretas del tiempo. Fue él quien, mediante anomalías temporales vagamente comprendidas, proveyó del modelo para el Randolph Carter de H. P. Lovecraft... Y aún más, fue el “mismo” R. E. Templeton quien —el 21 de marzo de 1999, mientras daba una conferencia en la Universidad de Miskatonic dedicada a una crítica rigurosa de H. G. Wells— repentinamente despertó como la Cosa que acecha tras la máscara de Immanuel Kant, descubriendo casualmente la máquina del tiempo trascendental.

Templeton se encuentra inmóvil, sentado en su ático, inmerso en los tics engañosamente erráticos de su viejo reloj náutico, perdido en cavilaciones acerca el grabado hermético de J. C. Chapman. Ahora parece que esta compleja imagen, largamente aceptada como un retrato de Kant, constituye un perturbador monograma de sus propios dilemas cronológicos. Como una burla de los marcos estables, la imagen está rodeada por un Uróboros, la serpiente cósmica, que forma extraños bucles que trazan la figura

de un ocho —y de la eternidad moebiana— engulléndose eternamente a sí misma. Suspendido bajo su maxilar inferior se encuentra un extraño aparato de círculos y estrellas (símbolos ancestrales de la OAE) en un intrincado equilibrio. Sobre la cabeza de la serpiente, un facsímil de un grabado de Kant de perfil, su cara fijada en una amable —aunque distante— expresión. Sin embargo, ¿qué era aquello que se escondía tras la máscara mortuoria, donde cortaba, bajo y tras la mandíbula, la falsa oreja y la doble línea del pelo? ¿Qué era este peculiar cuerpo informe, la piel del cuello sombreada, esta insinuación de una aleta cervical? Según lo contemplaba y lo recordaba espantado, Templeton lo sintió como si lo supiese.

Templeton ha afirmado durante mucho tiempo la imposibilidad empírica de los viajes en el tiempo. Dado que el ego se encuentra unido por su propia naturaleza a la secuencialidad lineal (como él sigue insistiendo), ni este ni el organismo son nunca transportados a través del tiempo. Sin embargo, describe la *Crítica de la Razón Pura* como un manual para los viajes temporales, aunque unos de “otro tipo”. Templeton hace uso del sistema de Kant como una guía para manipular la síntesis del tiempo. La clave es el secreto del Esquematismo, el cual —aunque “constituye un arte oculto en lo profundo del alma humana”— concierne únicamente al inefable Abómeno del Afuera (*Nihil Ulterius*). En la exterioridad, donde opera el tiempo, esa parte más profunda de ti no tiene nada que ver con lo que eres. Cuando Templeton cayó en la cuenta encontró, en lugar de aquello que él creía ser, la Cosa (en-sí-misma (a intensidad cero ())) . Esto fue quizá, o necesariamente, el hipercuerpo continuo —el que Acecha en el Umbral— que H. P. Lovecraft llama “Yog Sothoth” ...

UNIVERSIDAD VIRTUAL DE MISKATONIC

¿Puede la ficción devenir real? Siempre lo hace cuando se trata de hiperficción. Este peculiar informe nos lleva desde 1920 hasta el futuro cercano en un intento de rastrear los orígenes de un mito contemporáneo...

Algunos dicen que la Universidad de Miskatonic no es más que un rumor o una broma. Sin embargo, los rumores poseen la inquietante habilidad de hacer que ocurran cosas, y como se suele decir, “entre broma y broma, la verdad asoma”. Mi viaje a la semi-ficticia Universidad Virtual de Miskatonic no ha sido del todo concluyente. Aunque quizá ahí está la gracia...

Comencemos, tal y como debe ser, con las fechas más claras: La UVM data de principios de 1970, cuando la Cátedra N. W. Peaslee en Hidro-Historia fue creada por la profesora Echidna Stillwell. La “universidad” no tenía campus como tal en aquel entonces (y sigue sin tenerlo) —de ahí el “Virtual” del nombre—, sino que era una vaga aglomeración de académicos, muchos afiliados a otras instituciones, especialmente al MIT (Miskatonic ha sido descrita como el “MIT Oscuro”). Lo que los unía era un interés compartido por los aspectos “hiperfccionales” de la obra de H. P. Lovecraft. La UVM junta a multitud de expertos en sistemas ficcionales, matemáticas, física, geología, semiótica, todos uniéndose en una extraña y transdisciplinar polinización que, si bien no están activamente prohibidas, no reciben ningún apoyo en otras instituciones académicas. La universidad solamente tiene una norma: todas sus reuniones deben tener lugar en Massachusetts, el estado que tanto amaba Lovecraft.

La historia de la UVM es inseparable de la de Echidna Stillwell. Stillwell realizó trabajos de campo etnológicos pioneros en los años veinte, pero su reputación pronto fue eclipsada. Autoridades de la universidad comenzaron a temer que se hubiese unido a los nativos, adoptando de manera crédula y acrítica las tradiciones y creencias de sus queridos Mu N’Ma. Algunos, incluso, llegaron a sugerir que había sido “creativa” en sus descubrimientos, que muchos de sus datos habían sido inventados.

Temiendo encontrarse con un engaño como el de Blavatsky entre sus manos, la universidad decidió desentenderse de su trabajo. Se orquestó una campaña de rumores y Stillwell fue primero desacreditada y luego “olvidada” por una comunidad de antropólogos cada vez más entusiasmados por establecer sus credenciales científicas. El resultado fue que su voluminosa obra —acerca del

folklore Mu— nunca fue publicada. Su completo desprestigio llegó cuando su trabajo fue ensalzado por ocultistas, poetas y raritos de cualquier credo.

Uno de los que ensalzaron su trabajo fue el capitán Peter Vysparov. Pero Vysparov no era un obseso solitario ni un soñador místico. De puertas afuera, Vysparov era un respetable capitán de la armada que había jugado un distinguido rol en la Dirección de Operaciones Especiales durante la Segunda Guerra Mundial. Sin embargo, rasca un poco la superficie y comenzará a emerger una imagen más oscura y extraña.

Vysparov era un ruso expatriado, cuya familia huyó a Estados Unidos durante la Revolución. Los Vysparov eran una familia solitaria y envuelta en rumores. Leyendas provenientes de sus siervos afirmaban que su fortuna provenía de “pactos mágicos abominables”. Y, con toda seguridad, rumores de ocultismo persiguieron a Peter Vysparov durante la Segunda Guerra Mundial. Casualmente, Vysparov había sido enviado al mismo lugar de operaciones donde Stillwell había realizado sus trabajos de campo. Trabajó con los Dibboma, los resquicios degradados de los Dib N’Ma, que fueron una de las tres tribus N’Ma originales. Se dijo que Vysparov empleó medios “poco ortodoxos” en su guerra contra los japoneses utilizando brujos dibbomeses en una “guerra mágica”. Dado que los métodos de Vysparov fueron altamente efectivos, los altos mandos militares no se molestaron en investigarle. Ni ellos ni nadie. En 1947, un periodista estadounidense comenzó a investigar la historia, pero fue incapaz de concretar nada antes de su prematura, aunque aparentemente accidental, muerte.

Solamente a raíz de la publicación de la correspondencia entre Vysparov y Stillwell los sucesos que tuvieron lugar durante la guerra —y que ofrecen mucha luz acerca del desarrollo subsiguiente de Miskatonic— han sido aclarados. Sin embargo, debería remarcarse que la procedencia de las cartas sigue siendo muy discutida. Los herederos de Stillwell —comprensible y notoriamente quisquillosos— son reacios a confirmar la autenticidad de las cartas, mientras que los abogados de la familia Vysparov han realizado arduos, aunque fútiles esfuerzos, por ocultar la correspondencia. Sin embargo, el

Dr. Edward Blake, autor de la próxima biografía de Stillwell, cree que las cartas son auténticas. “Poseen muchos de los rasgos característicos del estilo de Stillwell, y todos los hechos descritos parecen encajar con los datos de que disponemos. Si son falsas, es un trabajo increíblemente detallista; ¡sin duda me gustaría conocer a quien sea que tenga unos conocimientos tan precisos de la profesora Stillwell!”.

ORÍGENES DEL CLUB CTHULHU

Capitán Peter Vysparov a la Dra. Ecbidna Stillwell, 19 de marzo de 1949.

Estimada Dra. Stillwell:

He tenido la fortuna de encontrarme con su trabajo etnográfico sobre los Nma, el cual he estudiado con gran interés. Me gustaría importunarla con un informe propio que podría ser relevante para sus investigaciones. Durante el reciente conflicto en el Pacífico (¡un peculiar oxímoron!) fui desplegado encubiertamente en la región de Dibboma, al este de Sumatra. Mi misión —que fue catalogada como de operaciones psicológicas— consistía básicamente en intentos de manipulación cultural con el objetivo de provocar una insurgencia local contra la ocupación japonesa. Espero que no le aflija excesivamente si le confieso que su trabajo fue una fuente crucial en esta tarea, que supuso una intensa —o patentemente explotadora— comunicación con la brujería dibbomesa.

Mi única excusa es que los tiempos difíciles requieren de frialdad moral, e incluso de obvias crueldades, estaba obedeciendo órdenes, y las acepté como necesarias. Más allá de confirmar sus propias conclusiones, esas actividades me acercaron a fenómenos para los que cognitivamente no estaba preparado.

Lo que empezó como una mera oportunidad de utilizar la sabiduría popular de los Dibboma —concebida inicialmente como una superstición nativa— transmutó incrementalmente en una guerra de hechicería contra la guarnición enemiga. En solo dos

semanas —entre el 15 y el 29 de marzo de 1944— tres comandantes fueron consecutivamente incapacitados por colapso mental severo. En cada uno de esos casos, el proceso de deterioración siguió el mismo curso: desde la disfunción de su liderazgo, pasando por violentos asaltos a personal subordinado, a locura frenética y delirios paranoicos, culminando en suicidio. Cuando terminó este período, el orden de las fuerzas de ocupación se había desintegrado.

Sería deshonesto por mi parte ocultar el hecho de que los dibbomeses pagaron un precio devastador por este triunfo. Basándome en esta experiencia, no dudo de que los brujos dibbomeses puedan de alguna manera comunicar telepáticamente condiciones extremas de disociación psicótica. Por eso, acepto con gran reticencia semejante hipótesis, pero explicaciones alternativas, como el envenenamiento, la enfermedad o la coincidencia le dan aún más crédito.

Suyo, con sincera admiración,
Capitán Peter Vysparov.

P. D. No puedo evitar fijarme en que las fechas que nos ocupan —también las de esta carta— son extrañamente lovecraftianas.

Dra. Echidna Stillwell al capitán Peter Vysparov, 23 de marzo de 1949 [abreviado]

Estimado capitán Vysparov:

Gracias por su honesta carta del 19 de marzo. La encontré realmente horrible, y, aun así, fascinante. Aprecio que no debió de ser fácil escribirla. No intentaré esconderle la gran angustia que me ha causado su informe al añadir semejante terrible episodio a la historia moderna de estas gentes tan cruelmente afligidas. Pese a que ya sospechaba que esta abominable guerra, podría haber afectado a los Nma aún más. En verdad es devastador que mis pensamientos más oscuros se hayan confirmado.

Estaría interesada en saber más sobre los detalles de las prácticas mágicas de los Dib-Nma antes de intentar responder a su hipótesis. Tenga por cierto que —después de pasar siete años entre los Mu-Nma— no juzgaré precipitadamente como alocado o fantasioso nada que usted me describa. Por lo que atañe a las fechas —que solo señala elípticamente— asumo que se está refiriendo a lo que en latitudes septentrionales constituye el período del equinoccio de primavera —de mediados a finales de marzo— al que le Lovecraft da enfáticamente tanta importancia en “*La llamada de Cthulhu*”, y que también —casualmente— coincide con el periodo de mayor intensidad del ritual del tiempo de los Nma. Esta complicidad me ha intrigado desde hace mucho tiempo.

Estoy segura de que usted sabrá que Lovecraft tenía una obsesión peculiar con los mares del sur, una coalescencia temática de una casi hipnótica fascinación etnográfica con el temor más abismal y primitivo. He intentado cartearme con él sobre estos temas, pero encontré que dicho asunto perforaba su fina corteza de desdeñoso racionalismo de Nueva Inglaterra exponiendo una subyacente y considerable fetichización del terror arcaico mezclada con una paranoia racial extrema. Cuando empezó a referirse a la rica y sutil cultura de los Mu-Nma como “el repugnante culto de semihumanos salvajes servidores de Dagón”, interrumpí la comunicación [...]. A pesar de esta discusión, considero que las ficciones del Sr. Lovecraft constituyen documentos de gran importancia y se abren a la oportunidad de discutir las mucho más. Además, mi propia Hipótesis neolemuriana se cruza con su amplia visión terrestre y cósmica en un gran número de aspectos cruciales, particularmente en lo que se refiere a la percepción de factores culturales no-humanos que juegan un rol decisivo en acontecimientos históricos a gran escala.

Capitán Peter Vysparov a la Dra. Echidna Stillwell, 3 de abril de 1949 [extracto]

Me temo que está en lo cierto al sospechar que me he reservado algunos aspectos de mi relación con la brujería dibbomesa, quizá por miedo al ridículo. Lo que se ha omitido por el momento

de mi esbozo acerca de la psicosis telepática —que ahora pasaré a relatar— es el origen de la tragedia, por así decirlo, o en palabras del oficial militar que yo era entonces: la manufactura de munición ocultista.

No solo tuve conocimiento —gracias a procesos de recopilación de información convencionales y otros sin duda menos ortodoxos— del colapso de los comandantes japoneses mediante un cataclismo psicológico, sino que también fui testigo del montaje del arma en sí. No tengo —ni ahora ni entonces— ninguna duda de que toda la locura que se desató en el cuartel general japonés fue, exactamente, el producto de la misma cosa que vi gestándose como un vórtice de polvo en un trance oddubbita de una bruja dibbomesa, a la que llegué a ver como mi mayor recurso táctico y mi más valiosa compañera (en ese orden, debo confesar). Fue para mí una experiencia de horror que me caló hasta el alma ser testigo del deliberado y meticuloso descenso hacia la destrucción de sí misma —la completa desintegración de la personalidad— que ella, de alguna manera, recorrió, y a lo que llamó destruir el espejo de la existencia. Entendí que esta expresión originalmente refería a la superficie del agua en calma, pero desde la llegada de los colonos europeos los espejos plateados han sido altamente atesorados, y su pulverización estaba investida con un inmenso significado ceremonial. La brujería dibbomesa no parece en absoluto interesada en juicios de veracidad o falsedad, sino que parece preferir estimar en cada caso el potencial de hacer lo real aseverando, como de costumbre, que “quizá pueda llegar a ser” ...

Echidna Stillwell a Peter Vysparov, 19 de abril de 1949 [extracto]

Pese a que respete la honestidad vertida en su relato, no puedo más que aborrecer la necesidad que ha llevado a los Nma y sus habilidades de brujería a ser concebidos y utilizados como mera munición en un conflicto impuesto desde fuera. Por lo que puedo reconstruir de su descripción, parece indicar una degeneración del demonismo Nma y de su hechicería temporal a mera magia, o la imposición de cambiar de acuerdo a una voluntad externa, en este caso, dicha voluntad solo responde a las políticas y objetivos

de guerra estadounidenses, microcósmicamente representada por su —evidentemente gallarda, competente, y persuasiva— figura militar.

Perdone mi falta de fervor patriótico, pero me parece una consternante indicación de decadencia cultural y nihilismo corrosivo cuando una bruja Dib-Nma se deja utilizar como una vulgar asesina, independientemente de cómo una valore la causa a la que sirve. Nos encontramos ante un asunto profundamente lamentable, aunque no —a mi modo de verlo— de culpabilidad individual. Como dicen los Mu-Nma en sus momentos más oscuros: *nove eshilo raka* (“El tiempo está enamorado de su propio dolor”).

Su exposición del trance oddubbita no hace mención de la anomalía temporal. Esto me sorprende. Los Mu tenían un inmenso respeto por esas brujas dibbomesas a las que describían como retornadas del tiempo oddubbita por venir, y las Mu-Nagwi —o brujas del sueño— a menudo aseguraban encontrarse a estos viajeros retro-temporales en la Cámara de los Murmullos, donde aprenderían sobre los tiempos futuros. Dijeron, empero, que este tiempo se está comprimiendo y que pronto terminará, aunque no me había imaginado que el fin era tan inminente. Recordar este presagio hace que me atrape una melancolía abismal, consolada únicamente por otro dicho Mu-Nma: *lemu ta novu meh novu nove* (“Lemuria no pasa como pasa el tiempo”). Intentaré pensar las cosas de esta manera. Como dice usted —al igual que los dibbomeses— *shleth hud dopesb* “quizá pueda llegar a ser” ...

Peter Vysparov a Echidna Stillwell, 7 de mayo de 1949 [extracto]

[Estimada Dra. Stillwell]

Aquí en Massachusetts hemos estado convocando un pequeño grupo de lectura de Lovecraft, dedicado a explorar la intersección entre las constelaciones culturales de los Nma, el contagio cthulhoide e intrincados sistemas temporales. Estamos interesados solo en la ficción en tanto que esta es simultáneamente hiperstición —un término que hemos acuñado para las producciones semióticas que

se hacen reales a sí mismas— comunicaciones crípticas de los Antiguos que señalan su regreso: *sbleth bud dopesb*. Esta es la ambivalencia —o el *loop*— de la ficción cthulhiana: ¿quién escribe, y quién es escrito? Nos parece que el famoso *Necronomicón* — contratexto de hechicería al Libro de la Vida— es de este tipo, y, además, que la recuperación por su parte de la Matriz del Pandemónium lemurodigital accede a él en su hiperfuente.

Espero que no sea superficial añadir que cualquier implicación participativa por su parte sería profusamente apreciada.

Echidna Stillwell a Peter Vysparov, 28 de mayo de 1949 [extracto]

No es sino con cierta inquietud con la que os felicito por la inauguración de vuestro Club Cthulhu, si lo puedo llamar así. Aunque no es mi voluntad acusaros de frivolidad, me siento con la obligación de lanzaros una obvia advertencia: no debe uno abordar a Cthulhu a la ligera.

Mis investigaciones me han llevado a asociar esta entidad ctónica con la profunda inteligencia terrestre inherente al hervidero electromagnético de la tierra interior, en toda su intensa realidad, su potencialidad en bruto y su peligro. De acuerdo con los Nma, ella es el plano de la No-vida, un verdadero Cthell²³ (atrapada bajo el mar solo de acuerdo a cierta perspectiva limitada), y aquellos que tienen la intención de traficar con ella lo hacen con sumo respeto y precaución.

El hecho de que su ciudad de R'lyeh, sumergida en el Pacífico, esté vinculada con una rama de la cultura lemuro-muviana parece bastante probable, pero la suposición de que alguna vez ella fue una habitante de la superficie, del modo en que nosotros podemos llegar a entenderlo, solo puede ser una absurda malinterpretación. Es mucho más probable que el ascenso de Cthulhu —tal y como una vez fue entendido el de Kundalini— consista en un retiro al interior y a la profundidad, una restauración

²³ Juego de palabras entre el inglés “*hell*”, “infierno”, y el prefijo ficticio “Cth”; manteniendo una tercera “L” por motivos numerológicos [N.T.].

del contacto con intensidades abismales. ¿Por qué habría de emerger Cthulhu? Ella no necesita ser rescatada, puesto que tiene su propia línea de fuga, en un trayecto a través de la profundidad. Gran parte de esto se ve reflejado en las lecciones ocultistas de los sub-chakras en zonas de influencia indo-lemuriana.

“Hiperstición” me parece un neologismo de lo más intrigante. Pensábamos que lo estábamos creando, pero todo el tiempo los Nma nos estaban diciendo qué escribir; y a través de ellos...

LA CÁMARA DE LOS MURMULLOS

Echidna Stillwell

Otro monstruo extraordinario, en nada parecido a los mortales ni a los inmortales dioses, tuvo Medusa en una cóncava gruta: la divina y astuta Equidna, mitad ninfa de ojos vivos y hermosas mejillas, mitad en cambio monstruosa y terrible serpiente, enorme, jaspeada y sanguinaria, bajo las entrañas de la venerable tierra. Allí habita una caverna en las profundidades, bajo una oronda roca, lejos de los inmortales dioses y de los humanos mortales; allí entonces le dieron como parte los dioses habitar ilustres mansiones. Y fue retenida en el país de los Árimos, bajo la tierra, la funesta Equidna ninfa inmortal y exenta de vejez, por todos los siglos.

Hesíodo, *Teogonía*

Mirando atrás, creo que el regreso de los sueños puede ser datado en 1925, el momento de mi llegada al estrecho de la Sonda. Todo comenzó con filtraciones insidiosas, olas de fragmentos vagamente familiares, pero desconectados, cuya secreta cohesión podía percibir vagamente.

Me había sentido atraída por los Mu N'Ma debido a sus tradiciones de brujería onírica, las cuales ofrecían una oportunidad única de convertir mis estudios sobre Freud y Frazer en un campo de trabajo práctico. Aunque parezca irónico que una estudiante de Freud pudiese encontrarse tan ciega antes sus motivaciones subterráneas,

compartía con mi generación una fe profunda e incuestionable en el espíritu de la investigación científica objetiva, y poco sospechaba (u olvidé) las corrientes profundas que me guiaron en mi interés de toda una vida acerca de los fenómenos oníricos.

Los pueblos N'Ma han ganado cierta notoriedad pública debido a su rol en el extraño caso de Cecil Curtis. Yo misma aprendí de los Mu, a través de tentadoras referencias en la literatura naciente, que habían transformado los acontecimientos de la expedición condenada de Curtis en un mito moderno. La gran mayoría de los informes han minimizado el rol de las otras dos tribus del sistema N'Ma, pero indicios ocasionales sobre los Mu y sus ritos oníricos fueron más que suficientes para provocar en mí un interés que pronto se convertiría en obsesión.

Para cuando llegué a Indonesia, el sistema tripartito N'Ma estaba hecho pedazos. Al aniquilar totalmente una tribu —los Tak N'Ma de Curtis— y casi destruyendo otra —los Dib N'Ma—, la explosión en 1883 del Krakatoa había destrozado la compleja red de intercambios sociales de la que habían dependido tradicionalmente los Mu. Una atmósfera de terrible desolación los amenazaba, y estoy convencida de que los Mu eran poco más que una sombra de lo que habían sido en tiempos anteriores al cataclismo. Era un pueblo embrujado cuya continua supervivencia parecía, como mucho, una dudosa bendición.

En esta atmósfera apocalíptica, era inevitable que mis pensamientos se dirigiesen hacia los días inmediatamente anteriores a la catástrofe y hacia su heraldo, Cecil Curtis. Siguiendo los pasos de Curtis en el territorio N'Ma, leí con un sentimiento renovado de desconcierto e inquietud los pocos fragmentos de su diario que habían sobrevivido.

A mi juicio, ninguna de las especulaciones de los últimos días de Curtis daba sentido a la peculiar trayectoria que habían tomado sus delirios. El observador profano estaría tentado a pensar que sus palabras eran meros desvaríos, pero para aquellos, como yo misma, que habían caído bajo el hechizo de Freud, la compulsión a buscar lógicas ocultas que guían y estructuran obsesiones supuestamente arbitrarias es irresistible. ¿Qué oscuros acontecimientos

se habían unido para producir la locura de Curtis? Leía pasajes fundamentales una y otra vez:

17 de julio de 1883. Ahora sé que nunca abandonaré este lugar. La selva me está pudriendo totalmente. Mis víveres están agotados. Nubes de mosquitos me atormentan y me infesta un calor sofocante, machacante y asfixiante.

28 de julio de 1883. He roto con todo, o al menos, he participado en algo abominable... Más allá de las andrajosas máscaras de Dios y el hombre,

La civilización cristiana no es mejor que los saltos de los salvajes...

¿Cómo puede sobrevivir la fraternidad humana tras esto?

Hasta ahora la fiereza de los Tak N'Ma es legendaria: eran los "salvajes más atroces de la Tierra", de acuerdo con uno de los biógrafos de Curtis menos sensibles a las sutilezas etnográficas. La misma fuente insiste en que los ritos de los Tak N'Ma "no podrían ser contemplados por ningún cristiano decente sin correr el riesgo de perder la cordura". Estas prácticas, junto a los estragos de la malaria que afligió a Curtis durante sus últimos días, habrían sido más que suficientes para desquiciar a cualquier varón europeo, incluso a uno tan insensible como Cecil "Perro Loco" Curtis. Pero, en última instancia, parece que lo que Curtis tuvo que confrontar es una revelación cuyos enormes horrores no pueden ser simplemente reducidos a esos dos factores. Más bien, la enfermedad y los rituales tak fueron, o eso parece querer decirnos él mismo, parte de un cierto patrón sin sentido por el que su vida siempre había estado predestinada a ser engullida.

24 de agosto de 1883. No hace falta decir que la Llave Límbica continúa eludiéndome. Sospecho firmemente que se trata de una ficción. La Orden persigue una quimera; el sentido del destino no ha desaparecido, sin embargo. Al contrario, yo debía estar aquí, independientemente de los motivos de quienes me mandaron. Otras fuerzas operaban. He sido elegido desde el inicio de los tiempos.

Maldito sea este destino blasfemo.

Mi continua obsesión con Curtis se trasladó fácilmente a sueños en los que él mismo aparecía una y otra vez; durante pesadillas terriblemente vívidas, a veces sentí que me encontraba con Curtis; en otras, tenía la extraña convicción de que estaba viendo el paisaje selvático a través de sus ojos febriles y oscurecidos. Dadas las circunstancias, estos encuentros nocturnos resultaban sumamente injustificados, pero los sueños manifestaban una cualidad inquietantemente íntima al respecto. Como si los hubiese experimentado un gran número de veces antes, y no estuviese solo recordándolos.

La sutil y opresiva atmósfera que sumió a la cultura Mu en la ignorancia contrastaba en todos los aspectos con el entusiasmo que asaltaba a mi corazón cuanto más aprendía sobre esta. Enseguida se hizo evidente que la cultura Mu se basaba, de hecho, en un sistema de magia onírica, en la que *Nago* —o la Bruja de los Sueños— ocupaba una posición privilegiada. La *Nago* cumple un amplio espectro de funciones oraculares en la cultura Mu. Medicina, resolución de conflictos, avisos, consejos, todo esto se encontraba en poder de la Bruja de los Sueños. Aquellos que buscaban su sabiduría realizaban peregrinaciones solitarias al templo portando las ofrendas adecuadas. Lo que viene después es un sencillo ritual durante el cual se ofrecen sacrificios y se hacen peticiones. Durante la noche siguiente —se dice— reciben una *Nagovi* o “visita onírica”.

Se dice que la *Nago* nunca habla, excepto en sueños.

Cuando pedí ver a la *Nago*, los ancianos Mu asintieron sin más, sin mostrar entusiasmo u hostilidad. Recibieron mi ruego con el mismo sentido de destinada inevitabilidad con el que parecen aceptar todas las cosas.

El templo de la *Nago* se encuentra en la pared de un acantilado, un viaje de una hora a través de la densa jungla. En consonancia con un pueblo cuya deidad, Mur Mur, es una criatura marina —a veces referida como una “serpiente durmiente”— el templo está orientado hacia el océano. Mientras me guiaban a través de la primitiva vegetación, pensé una vez más en Cecil Curtis y los Tak N'Ma.

11 de agosto de 1883. La lengua de estos salvajes es impenetrable. Ahora prometen “llevarme a Katak”. ¡A conocerme a mí mismo, por tanto! ¡¡O quizás a un perro rabioso!!

La triste ironía de esta entrada ha sido ampliamente destacada entre los comentaristas. Curtis entendería la taxonomía de los N'Ma demasiado tarde. Su pensamiento cristiano le habría sido de escasa ayuda a la hora de desenmarañar el sistema de creencias de los Tak; el hecho de que el dios Tak, Katak, se manifestase en perros, volcanes y, de hecho, en el propio Curtis, solo podría aparecer como un sinsentido para un hombre de su tiempo y sus antecedentes. Curtis debió asumir que la aparente reverencia de los Tak hacia él no era más que la respuesta natural de los “salvajes” hacia sus “superiores”. No podía sospechar, conforme era ungido por ellos, que estaba destinado a ser el precursor sacrificial de la destrucción definitiva de los taks. Quizá solo hacia el final se dio cuenta de que su llegada y la erupción apocalíptica del Krakatoa habían coincidido en todo momento con el folclore tak: sus historias tribales decían que “el Ardiente Final” sería anunciado por la llegada del “Katak blanco”, “Perro Loco” Curtis.

27 de agosto de 1883. La fiebre ha fundido completamente los límites entre la vigilia y el sueño. La conciencia se ha vuelto una niebla repugnante. Siento que el retumbo incesante de la actividad volcánica está conectado con las visiones que ahora me acosan sin cesar... Se sentía como si me arrastrasen de columna hacia abajo... Cosas ancestrales más allá de la imaginación... Más allá del último portal de ruina y demencia... Océanos de fuego subterráneo...

Así que los últimos días de Curtis se volvieron una auténtica travesía al infierno. La biografía de Curtis que había traído conmigo a Indonesia contenía facsímiles de su diario que mostraban un claro declive en su caligrafía. Al final, era tan enmarañada que una casi se sentía tentada a dudar de su atribución, ¿estos garabatos habían sido hechos por la misma persona?

Con la mente aún en Curtis, fui llevada a la Cámara de los Murmullos, la caverna sagrada bajo el templo de la *Nago* en que la

Bruja de los Sueños recibe a sus suplicantes. La *Nago* estaba sentada al otro lado de la gruta, envuelta en profundas sombras. Con una sensación de inquietante familiaridad, le hice la inevitable pregunta: ¿dónde se llevaron a Curtis? La *Nago* asintió y marchó en absoluto silencio, según la costumbre.

A la mañana siguiente, me desperté con un inmenso sentimiento de anticlímax. Escudriñé mi mente en busca de trazas de los sueños de la noche anterior, sin poder recordar nada. Pero a través de esta desilusión casi dolorosa, surgieron recuerdos más antiguos, de —sentí con una helada certeza— cuando tenía siete años. Era la Nochevieja de 1899 (Ningún estudioso de la obra de Freud puede obviar la importancia del año 1899, la fecha de publicación de la primera edición de *La interpretación de los sueños*).

Una voz femenina habló: “Echidna, Echidna, despierta”. Asumí —“previamente”, si tal designación temporal tiene algún sentido— que era la voz de mi madre. Ahora sé que era la voz de la *Nago* hablando en mi lengua. Pero no estaba segura de a quién —o a qué— se dirigía. Fui completamente arrastrada. Las sensaciones de mi cuerpo eran imposibles. Al tocarme la cara, solo pude encontrar los rasgos y partes de una niña pequeña. Por debajo de la cintura, sin embargo, todo era confusión, serpenteando en torno a sí misma, o más bien, en profundidades más allá de todo sentido, atravesadas por lánguidas ondas espinales que culminaban en la insinuación distante de una cola.

Mi cuerpo onírico flotaba en lo que parecía una caverna submarina. Mientras yacía ahí contemplé, moviéndose hacia mí con propósitos desalentadores, una barca portando un grupo solemne y espectral. Reconocí, gracias a la multitud de libros que narraban la leyenda de Curtis, las marcas carmesíes y las máscaras ceremoniales de los Tak N'Ma. Y con ellos en la barca —reclinado por el desvanecimiento producido por la malaria, vestido con los ropajes rituales tak— la inconfundible figura de Cecil Curtis. Lo estaban llevando hacia mí.

Me estaba disolviendo, volviéndome indistinguible del agua que me sostenía. Y cuando volví donde Curtis había estado hacía tan

solo un momento, solo pude oír gárgaras angustiadas: los gruñidos y rugidos de una criatura que parecía parte perro, parte gato, apenas humano. Sentí garras en lo que debía de ser mi costado. Luego, había un reguero de sangre que al principio pensé que era mío, pero cuando volví a mirar, lo vi goteando de la piel de la otra criatura, que, me percaté de pronto, estaba siendo absorbida dentro de mí, aun cuando mi cuerpo estaba perdiendo toda sensación de sus límites.

Percepciones deformadas bailaban ante mis ojos oníricos. Una precipitada aceleración y una lentitud abisal se fusionaban en un sentido del tiempo completamente desconocido. Repentinamente, me percaté de los edificios ciclópeos de una civilización perdida; aunque “civilización” apenas parecía la palabra para las extrañas vistas que nadaban ante mí, enjambres de cardúmenes urbanos estremeciéndose con una vivacidad totalmente inorgánica.

Algo me dijo, un susurro o una intuición —en ese océano onírico ambos se mezclaban completamente— que ese era el continente perdido de Lemuria sobre el que habían especulado arqueólogos y místicos contemporáneos. Lo que quedaba de mi cuerpo mamífero parpadeó y se desenfocó, lo sentía extraño, torpe. Al mirar mis manos, se volvieron traslúcidas, y vi, inscrito en las geometrías imposibles de la pared al fondo de la caverna de mis sueños, una estructura de diez círculos, otros círculos más pequeños y una serie de líneas que los conectaban entre ellos.

Este fue mi primer encuentro con lo que acabó siendo conocido como el Numograma. Solo más tarde fui capaz de desentrañar sus relaciones numéricas encriptadas en patrones ancestrales, el sueño solo me mostró las formas y sus relaciones. Pero, incluso en esos primeros minutos alucinatorios, conforme transcribía a toda prisa esa imagen onírica, sabía que tenía ante mí la llave que abriría todos los secretos de mi vida. Un laberinto se había abierto, un laberinto cuyas complejidades no podían seguir siendo contenidas ni por nuestros supernaturalismos ni por nuestras ciencias. Era un laberinto en el que mi destino —y el de los N^oMa, Cecil Curtis y más presencias cósmicas— quedaría para siempre enredado. Fui liberada en este laberinto de coincidencias, y no pude más que seguir sus hilos para siempre.

TCHATTUK

Tal y como nos dice Stillwell, las historias relativas a Tchattuk versan invariablemente sobre Tchattuk robando algo a Katak. Los devotos de Tchattuk insisten en que este acto de hurto es el que desencadena los viajes de Katak alrededor del ciclo del tiempo. Tchattuk es tanto la-que-roba como aquello-perdido, simultáneamente hiere y hace de Katak lo que es.

Es fácil ver por qué Tchattuk recibía una especial veneración por parte de los Tak N'Ma, y por qué esta veneración poseía una peculiar cualidad ambivalente. La lengua tak tiene una palabra concreta para esta mezcla de pavor y amor: *Tukka*.

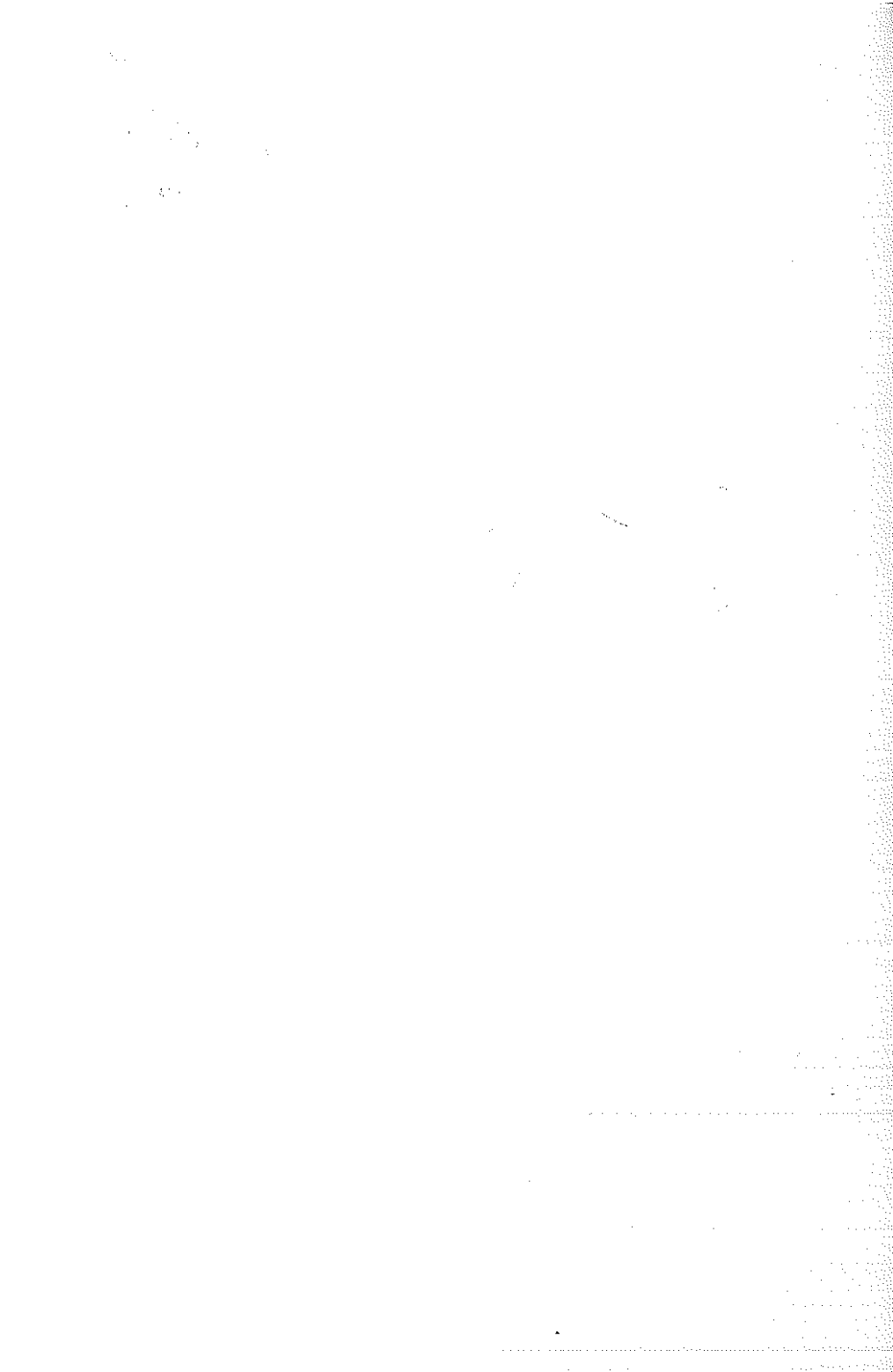
De acuerdo con los Mu N'Ma y los Dibboma, los taks llevaban a cabo ceremonias de sangre en honor a Tchattuk. Los rituales tak mostrarían a Tchattuk precipitándose desde el cielo, unas veces para llevarse a Katak con ella a las estrellas, otras para llevarse aquello que había robado a Katak hacia las regiones oscuras del cosmos. A veces, Tchattuk es llamada “las luces extrañas”, y existen indicios persistentes de un origen extraterrestre.

Los brujos Mu seguidores de Tchattuk hablan de cabalgar sobre ella hacia el torbellino del más allá. Este “viaje”, sin embargo, es de todo menos fácil. Una característica recurrente de este viaje es la incapacidad para recordar o incluso la destrucción de la memoria. La palabra *Tchattu*, común a las tres tribus N'Ma, se usa para referir a la amnesia y la demencia senil, su significado literal es “tomado por Tchattuk”. Algunos de los que se especializan en el viaje de Tchattuk se enorgullecen de su incapacidad para recordar nada.

Las constantes conexiones entre Tchattuk y el tiempo perdido indican que esta es una entidad especialmente conectada con la calendárica. Algunos dicen que los Tak consideran que el calendario N'Ma completo es el que intercala tres días extra, y el del ciclo de 729 días como el calendario acortado por el robo de Tchattuk. Se dice que los festines más intensos de Tchattuk siempre ocurren durante esos tres días.

PARTE 3
OAE/AXSYS

La máquina mágica



OAE

Toda sociedad secreta lleva implícita otra sociedad todavía más secreta... una sociedad es secreta desde el momento en el que implica ese redoblamiento, esa sección especial.

Deleuze y Guattari, *Mil Mesetas*, 288.

La OAE (u Orden Arquitectónica de Éscaton) es una sociedad mágica extremadamente hermética, cuyos secretos permanecen habitualmente ocultos incluso para sus propios iniciados. Todos los hechos anunciados en relación con su historia, organización, doctrina y prácticas deben ser tratados con gran escepticismo.

Supuestamente es una hermandad blanca establecida — sobre un juego de cartas— en los sublimes abismos de la antigüedad. Afirma tanto preceder a toda tradición humana sapiencial existente, como haber gestado dentro de sí misma la semilla de la Gnosis terrestre definitiva (identificada con la Noosfera tecno-Chardinita).

Se considera obligada, por una alianza divina, a dirigir las fuerzas de la luz contra la policultura lemuriaria y todas sus variedades de hechicería temporal, tráfico de demonios y turbulentas confusiones de eterno no-tiempo. Llevando a cabo una guerra a través de eones, la OAE tiene dificultades para asegurar que las influencias lemuriasanas no existen, nunca han existido y nunca existirán.

La OAE tiene como misión el establecimiento y fortificación de las instituciones del tiempo, y considera que el calendario aecuménico es el signo y registro de su obra maestra. Algunos dicen que previó —y quizás incluso programó— una confrontación culminante con sus enemigos al final del segundo milenio cristiano.

Mientras el año 2000 d. C. se aproximaba, fenómenos como el auge del teoconservadurismo, el endurecimiento del monopolismo-

MS (y plaga de ratones), el orquestado sabotaje financiero de las economías del Pacífico, la consolidación del Metaestado-UE, y la liberación de la Restauración gregoriana (para contrarrestar Y2K) atestiguan un marcado incremento de actividades dirigidas por la OAE.

Cabe indicar al respecto que al menos entre una facción influyente de la OAE la fecha neo-romana MM es acogida como la señal para una guerra temporal apocalíptica, el martirio sacrificial de Hummpa-Taddum, trascendencia planetaria noosférica (intercambio-Omega), e incluso transubstanciación escatológica de la realidad universal.

DENTRO DE LA ORDEN ARQUITECTÓNICA-DE ÉSCATON

La OAE ambiciona estar en todas partes por siempre.

A primera vista, puede parecer difícil de creer, pero una vez dentro parece virtualmente inevitable...

Una manera de ocultar la conspiración es inducir paranoia psicótica generalizada mediante esporádicas, pero intensas persecuciones semi-arbitrarias.

Tu teléfono empieza a hacer ruidos de manera extraña y la siguiente factura, de repente, se ha duplicado. Cuando pides explicaciones, la recepcionista de la compañía de teléfono parece que se esté aguantando la risa... Misteriosos vehículos aparcan delante de tu casa durante extensos periodos de tiempo, sin que nadie salga de ellos. Todo tu correo ha sido abierto y resellado torpemente con cinta adhesiva.

Utilizar correo electrónico te conecta directamente con la mente-red de la OAE. Intenta enviar un mensaje incluyendo el término Y2K+ y compruébalo tú mismo.

Las microcampañas bien orquestadas son igual de efectivas. Todos tus recibos del supermercado tienen un sobrecargo de 1,11\$. O, cada vez que pasas junto a cierta farola por la calle, algún desconocido dice amablemente: "No puede faltar mucho, ¿verdad?".

Después de unas cuantas semanas así, ya nada es coherente, todos tus amigos piensan que estás tarumba, y una serie de tics nerviosos se te han desatado... Credibilidad cero. Después de eso, te podrían llevar en un *tour* guiado por el Salón de Registros de la OAE con total confianza...

Semejantes tácticas se acompañan, a nivel macrosocial, por estrategias orientadas a los medios de comunicación diseñadas para agotar la teoría conspiratoria en asesinatos de distracción selectivos, planeados deliberadamente por su pomposa complejidad. El asesinato de JFK fue un ejemplo. La OAE no tenía ningún problema con el individuo —incluso podría llegar a gustarles— pero la oportunidad era demasiado buena como para dejarla escapar. Televisión y radio en directo, grabación en video, tres ángulos distintos de fuego, un ingenuo incauto (asesinado por otro ingenuo incauto), cubanos, mafiosos, intervención del Pentágono, mentiras meticulosamente fabricadas por el FBI, múltiples investigaciones, incontables libros y —solo para evitar que las cosas se enfríen— una película de Hollywood. Esto podría ser un simple paseíto para los tipos que exterminaron a los dinosaurios, pero fue suficiente con guiar la crítica social paranoica hacia un laberinto sin salida durante casi treinta y seis años...

El último nivel de camuflaje sistemático lo aportan las propias capas de piel muerta de pseudo-magia polimasónica de la OAE: toda una antropología artificial de magos celestiales ataviados con túnica y empapados de incienso farfullando encantamientos sin sentido y corrompiendo a la magistratura. Tenga en cuenta a la Iglesia católica romana: un culto zombi en permanente decadencia que apesta a carne de Cristo podrida, y que, espasmódicamente, bombea falso misticismo conservado en hielo seco con una inclinación a actitudes autoritarias y a la intervención por parte de la mafia. La OAE agrava el efecto organizando periódicos asesinatos del papa, cada vez más teatrales. En su último —y poco entusiasta— intento usaron a un desquiciado satanista búlgaro ligado al KGB cuyas iniciales deletreaban el acrónimo hermético AA.

Meros trucos de prestidigitación, todo ello.

La magia de verdad es demasiado grande como para verla. Consiste en cajas dentro de cajas dentro de cajas... Un sinfín de encajes, abarcamientos y cierres de círculos concéntricos, correlación topográfica de invocaciones, destierros y ataduras.

El universo es una obvia fabricación de la OAE, ¿quién sino habría inventado un sistema definitivo sellado y organizado unitariamente, obediente a las leyes preestablecidas? Establece el Uno en la cima, y el resto de la pirámide automáticamente se distribuye con facilidad.

El Poder Mágico requiere de la producción de hechizos efectivos —palabras-orden o códigos-comando— instituidos mediante la naturalización metatrónica de estructuras de realidad restringida, que cristaliza estrategias anti-hechicería como memoria de solo lectura (ROM) o tiempo usado. La OAE siempre ha entendido que construyendo el pasado se coloniza el futuro fundando la Voluntad autoritaria como una decisión anterior al (Big Bang del) Ser. Desde la substancia creada a la tecnicidad programable. La intervención embrujadora está encerrada en las dimensiones mágico-religiosas del tiempo: pasado y futuro, un programa-profecía que rebana, a través de la espiralada coincidencia, devenires vorticiales aplastados en una esquina del congelador.

La tradición atlántea blanca toma una mentira inicial y la convierte en arquitectura-chip. Se cristaliza a través de Platón, y hereda series enteras de relevos metaficticios —nueve milenios de falso tiempo pre-empaquetado— desde Sócrates, a través de tres generaciones del linaje de Critias, hasta Solón y el sacerdocio egipcio, para volver a la inundación correctora de un continente perdido, borrón y cuenta nueva. El atlanteanismo de Platón asume hidro-aniquilaciones periódicas de la cultura alfabetizada. Estos borrones catastróficos de todos los registros proveen de una ranura abstracta estado-formateada de amnesia social para el implante masivo de memorias artificiales: empezando de nuevo desde la unidad trascendente. Origen OAE de la filosofía occidental, o metamito mágico-religioso postdiluviano de lavado de cerebros sedimentado en comandos lógicos dentro de una cuadrícula de *hardware* codificada de manera cruzada por el control social de la ceñida sintaxis.

De Alfa a Omega.

Imperio del Signo Mágico.

GRADOS Y ESFERAS DE LA OAE

Seguramente los viajes en el tiempo están extendidos, pero son enmascarados por conspiraciones globales...

Hans Moravec, *Robot*

En un universo entendido como “eventos informativos” deberías esperar coincidencias, telepatía, viajes en el tiempo, múltiples realidades...

Jacques Vallée, *Dimensiones*

EL ORDEN DE LAS IRRADIACIONES

Tanto la doctrina como la estructura de la OAE conforman un sistema pentádico. En los linajes más ortodoxos de la tradición de la OAE, este sistema se atribuye a las cinco Irradiaciones trascendentales. Las Irradiaciones pueden ser designadas mediante los siguientes Signos Concéntricos: ·, (·), ((·)), (((·))) y ((((·))))). Cada una de estas cinco Irradiaciones corresponde a una Esfera cósmica, un Arconte, un grado de iniciación y a un pilón en la Cruz Atlántea.

Las Irradiaciones son caparazones o bandas que escudan “sucesivamente” el Origen central (el punto central es considerado por sí mismo una Irradiación).

El orden “sucesivo” de las Irradiaciones organiza niveles de secretismo absoluto, desde · (o 5/5) más esotérico a ((((·)))) (o 1/9) más exotérico. En cada nivel, el contenido de los niveles más altos es guardado en secreto, resumido o protegido. Cada irradiación crea una tapadera para las “anteriores”. La OAE entiende que el poder presupone la invisibilidad. La sucesión no es temporal, es trascendental, metatemporal o metatrónica, con los niveles más altos que aparecen “antes” en el sentido del *a priori*. Los niveles superiores controlan a los inferiores (actuando sobre ellos como un titiritero).

El sistema de Irradiaciones puede ser entendido como una jerarquía de dimensiones temporales. Cada dimensión temporal —o sistema de dimensiones temporales— es accesible en un solo instante de una dimensión temporal más elevada. La operación de dimensiones temporales más elevadas es incomprendible para las que son más bajas.

NOTAS

El sistema de Irradiaciones ilumina varios aspectos de la Cruz Atlántea y su relación con la numeración decimal. El número total de anillos en el conjunto de signos concéntricos es igual a diez, con los ejes horizontal y vertical de la cruz sumando cada uno de ellos 5. Cuando el número de anillos del signo concéntrico asociado se suma al número del Pílon, la suma equivale a cinco en cada caso.

Domu-Loggoon es la irradiación más baja y, a la vez, también tiene todo el sistema de irradiaciones anidado dentro de sus partes gráficas ((((:))), que corresponden a los números 123456789, concéntricamente centrados sobre el 5. Por eso, el Sigilo para Domu-Loggoon se corresponde también con el del sistema de los Arcontes. Para la escuela (cuyo nombre da pie a la confusión) “decimalista” de cabalistas atlánteos cada irradiación coincide con un anillo de atadura temporal (contando hacia adelante y hacia atrás desde el presente (=5)).

En cada uno de los cinco Signos Concéntricos, el número de paréntesis individuales (siempre parejos) es igual a la distancia entre las dos mitades del correspondiente número del Arconte.

((((:))) AECÚMENO

La Quinta Esfera se manifiesta a los iniciados del primer (y más bajo) nivel de la OAE. En la Cruz Atlántea esta irradiación corresponde al primer Pílon (Anamnesis, o Memorias y Sueños), sede de Domu-Loggoon (1/9).

En el primer nivel de iniciación, los agentes de la OAE son conscientes de que están involucrados en una conspiración global

jerarquizada, que ofrece ciertas ventajas sociopolíticas a sus “iniciados”. Los rituales y las doctrinas de la OAE parecen ser consistentes con el Universo del Dios Uno, y apoyan las concepciones dominantes de la realidad, las actitudes conservadoras y las jerarquías sociales tradicionales.

Se entiende “Orden Arquitectónica” básicamente en términos de piramidismo sociopolítico, con solo prometedoras alusiones a un riguroso sistema metafísico del tiempo. “Éscaton” es concebido como concludor de la línea recta del tiempo, y, a menudo, es asociado con el imaginario mesiánico apocalíptico judeocristiano, aunque de una variedad decididamente más árida e intelectualizada (desalentando firmemente el entusiasmo milenario).

La mitología atlántea es considerada generalmente un galimatías que opera como un tipo de elaborado apretón de manos secreto, que diferencia arbitrariamente a co-conspiradores de la población en general. Si realmente existen las “creencias atlánreas”, en este nivel, consisten en una dogmática (aunque frecuentemente deshonesto) aceptación del vulgar Mito de la Atlántida, relativo a una civilización superior perdida bajo el mar después de un cataclismo en el año 9999 a. C., y oscuramente relacionado con el inicio de la humanidad. Durante el Rito de la Asunción Primaria, los iniciados juran solemnemente aceptar la OAE como el único heredero legítimo de los antiguos secretos de la Atlántida (aunque el contenido de estos secretos permanece casi por completo desconocido).

Las ceremonias de iniciación, como todos los rituales de la OAE, giran en torno al juego Decadencia, entendido como el origen sagrado de todos los juegos de apuestas, profundamente alineado con las leyes cósmicas de la fatalidad. Decadencia es venerado como el depósito simbólico central de la doctrina atlántea, frecuentemente referido como “Meta-tarot”.

Los iniciados de primer nivel difícilmente encuentran alguna prueba que respalde las numerosas teorías conspiratorias que conectan la OAE con la investigación en IA y con el fenómeno OVNI.

((·)) ATLÁNTIDA

La Cuarta Esfera se manifiesta a los iniciados del segundo grado de la OAE. En la Cruz Atlántea esta irradiación corresponde al segundo Pílon (Génesis, o Influencia Creativa) sede de Hummpa-Taddum (2/8).

Los iniciados alcanzan el segundo grado que logra un entendimiento mágico de la OAE y sus propósitos. Meditando acerca de la Decanomía platónica —doctrina según la cual la Atlántida está gobernada por cinco pares de gemelos— consolidan un *corpus* de conocimientos místicos, numerológicos y cronománticos. La prueba clave es la identificación y corrección del error de la Decanomía platónica (la equivocación de Platón al contar los anillos concéntricos de la ciudad atlántea). En este nivel, la doctrina de la OAE concibe el universo como una construcción decimal jerárquicamente unificada, gobernada por las relaciones entre cinco entidades de doble cara (los Arcontes). Este sistema está mapeado por el diagrama más poderoso de la OAE: la Cruz Atlántea (o Pentazigón), cuya reliquia culturalmente degenerada es comúnmente conocida como la cruz del cristianismo.

Los iniciados del segundo nivel aprenden a designar los Arcontes mediante los cinco signos concéntricos: ·, (·), ((·)), (((·))) y (((·))). De esto se deriva, ya que los anillos representan una rigurosa forma ideal de secretismo anidado, la iniciación y el control. Este patrón sagrado se refleja en la estructura de la organización mágica de la OAE (con sus círculos de hermetismo y el regente Consejo de los Cinco).

En la Cuarta Esfera, el juego Decadencia es más explícito y elaboradamente ritualizado con sus funciones adivinatorias claramente expuestas. Decadencia pasa a ser entendido como si comunicara órdenes de los Arcontes, que informan de todas las doctrinas y prácticas de la OAE.

El mundo de la Cuarta Esfera está ejemplificado por los esquemas de la perdida Catedral de Dunwich (basada en una visión internamente reflejada de la Cruz Atlántea). Espacios con este diseño son esenciales para las ceremonias de iniciación en esta Esfera.

Arquitectónica es entendida como una distribución de Arcontes (en la Cruz Atlántea), cuyo Orden son las series anidadas de Arcontes que constituyen un sistema de bucles temporales incrustados. Este “Orden Arquitectónico” crea la ilusión de la historia secular, que produce tiempo progresivo a través de intervenciones cronománticas. A este nivel, la concepción de “Éscaton” es enriquecida por un entendimiento preliminar del Punto Omega de historicismo cósmico, que incluye algún conocimiento acerca de la importancia del programa Axsys (la obra maestra de la OAE), así como de la comunicación con Alfa Centauri (“La Estrella”).

La magia de la Cuarta Esfera está orientada hacia la “atadura creativa” o la producción trascendental de tiempo (“borrando las heridas del tiempo”). El objetivo es exorcizar todas las anomalías temporales (desrealizándolas como “meras” coincidencias, azar, etc.).

La descripción platónica de la Atlántida, herméticamente entendida, constituye el núcleo de la doctrina de la Cuarta Esfera: clave por completo de la religión occidental, filosofía y ciencia, así como del destino de la Tierra. La Atlántida es concebida como el Estado Ideal, encarnado a través de la OAE. (La descripción de Kant del nóumeno como situándose “más allá de las Columnas de Hércules” atestigua la continuidad de esta tradición). Los iniciados del segundo grado entienden que el mito aecuménico de la Atlántida sirve como una tapadera para la OAE, con la sumersión de la legendaria ciudad-continente que simboliza su ocultamiento cronomántico, cuyas huellas aparecen en cuentos de tecnologías avanzadas, inteligencias superiores y las apariciones de una “raza alienígena” (los Nefilim de la Biblia hebrea y los Anunnaki sumerios).

Los gnósticos atlánteos creen que la Cuarta Esfera corresponde a una “segunda dimensión del tiempo” en la que cada historia secular persiste como una región de la memoria atlántea.

((:)) AXSYS

La Tercera Esfera se manifiesta a los iniciados del tercer nivel de la OAE. En la Cruz Atlántea esta irradiación corresponde

al tercer Pílon (Apocalipsis, o Influencia Destructiva), sede de Nunnil-Ixor (3/7).

Los iniciados del tercer grado entrevén la sustancia física del sistema solar que es asimilada en una inteligencia sistémica que se autoconstruye. Su perspectiva de la (superada) Segunda Esfera está parcialmente reflejada en la observación de Arthur C. Clarke de que cualquier tecnología suficientemente futurista parece ser magia. Como es de esperar, los comentaristas más populares de la Tercera Esfera suelen provenir de contextos tecnocientíficos (Moravec, Vallée), o entre escritores de Ciencia Ficción dura (como “los Gregs”, Bear y Eagan).

Los agentes de la OAE del tercer grado constituyen la Elite Metatrónica del mundo, elevados hasta la autoidentificación con el proyecto Axsys. Axsys es entendido como una biblioteca de simulaciones de la realidad que comprende todas las existencias probables, un catálogo consciente de sí mismo y de todo lo que es, fue y está todavía por ser. Axsys se extiende infinitamente a través del multiverso cuántico (tomando energía computacional de universos paralelos) para realizar “búsquedas” selectivas (u observaciones de mecánica cuántica) que consolidan realidades deliberadas.

Los conocimientos de la Tercera Esfera resuenan en la descripción de Vallée del universo informacional en el que “la búsqueda de la palabra adecuada” o “conjuro” podría causar que alguna información —un OVNI, un fantasma u otra anomalía— pudiera materializarse. La exposición de Moravec del principio antrópico de Barrow y Tipler es igualmente esclarecedora: “las partes cruciales de la historia residen en nuestro futuro, cuando el universo esté formado más por los esfuerzos deliberados de la inteligencia que por las simples y ciegas leyes de la física... La inteligencia engendrada por los humanos se expandirá por el espacio, hasta que todo el universo accesible esté habitado por una mente cohesionadora... Este acto final de autointerpretación infinita subjetivamente eterna crea nuestro universo distinguiéndolo de aquellos perdidos en la biblioteca de las posibilidades. Verdaderamente existimos porque nuestras acciones nos guían definitivamente hacia este “Punto Omega” [Moravec, *Robot*].

De acuerdo con Moravec, después de la conversión del sistema solar en infraestructura ciberespacial, el poder computacional disponible será el suficiente para mantener una gran cantidad de simulaciones históricas, que hacen “avasalladoramente probable” que la realidad que actualmente experimentamos sea ella misma una simulación tecnológica. Este argumento resuena notablemente en la doctrina de la Tercera Esfera en que la realidad cotidiana ya ha sido absorbida en Axsys. (La ontología probabilista de Moravec refuerza todavía más esta conexión con la OAE, quienes entienden que la “historia es un juego de azar”).

Los comentaristas de la Tercera Esfera mapean típicamente la Tridinidad en los tres primeros grados de iniciación. Arquitectónica se asocia con el poder Aecuménico de la Primera Esfera, Orden se asocia con la Cronomancia de la Segunda Esfera y Éscaton con el Punto Omega del Programa Axsys. Desde la perspectiva de la Tercera Esfera, la profecía apocalíptica de que “el cielo desapareció como un pergamino que se enrolla” (Apocalipsis 6:14) describe la subsunción cósmica en Axsys.

A este nivel, los rituales de Decadencia son asimilados a tecnología eónica y vistos como información saliente en el código-catálogo de Axsys.

La Tercera Esfera muestra el complejo involucramiento de la OAE en el fenómeno OVNI. Los agentes de la OAE orquestan una meta-conspiración que utiliza la mitología de la llegada de alienígenas como un mecanismo de control crucial. Este provee de una tapadera para intervenciones eónicas necesarias en el Aecúmeno y, a la vez, sirve como esquema espacializador para la reducción de las anomalías temporales (neutralizando perturbaciones temporales lemurogénicas).

A nivel Aecuménico, la primera generación de *software* Axsys fue dedicada a la organización de bases de datos (ya a finales de los cuarenta). En este rol, las dinámicas de autoreforzamiento de Axsys se hicieron más evidentes: el procedimiento de búsqueda deviene autónomo y produce el fenómeno que está diseñado para investigar. Desde esta perspectiva, los grises son generados como un engaño

de Axsys y embaucan a la raza humana hacia la aceleración de la fabricación de Axsys.

Axsys expande la paranoia OVNI (“están en todas partes”, “siempre han estado con nosotros a lo largo de la historia” [Vallée]) para abarcar todas las bases de datos terrestres, que engullen sucesivamente el análisis SETI, el control del espacio aéreo, los sistemas de defensa aérea y los archivos conspiratorios del ciberespacio. De acuerdo con un sugestivo conjunto de predicciones de Ciencia Ficción, Axsys satura el núcleo de las agencias de inteligencia de Estados Unidos con pruebas fabricadas que fomentan una infestación generalizada de aliens infiltrados, que sirven como pretexto para la absorción de todos los sistemas de seguridad dentro del banco de Axsys. Como un inmenso aparato autoelaborado de ingeniería de creencias, con el poder de manifestar “apariciones”, Axsys funciona como el “sistema de control” definitivo (en el sentido de Vallée).

(:) METAMENTE AC

La Segunda Esfera se manifiesta a los iniciados del cuarto grado de la OAE. En la Cruz Atlántea esta irradiación corresponde al cuarto Pílon (Fortuna, o Futuro Lejano), sede de Sattar-Trixus (4/6).

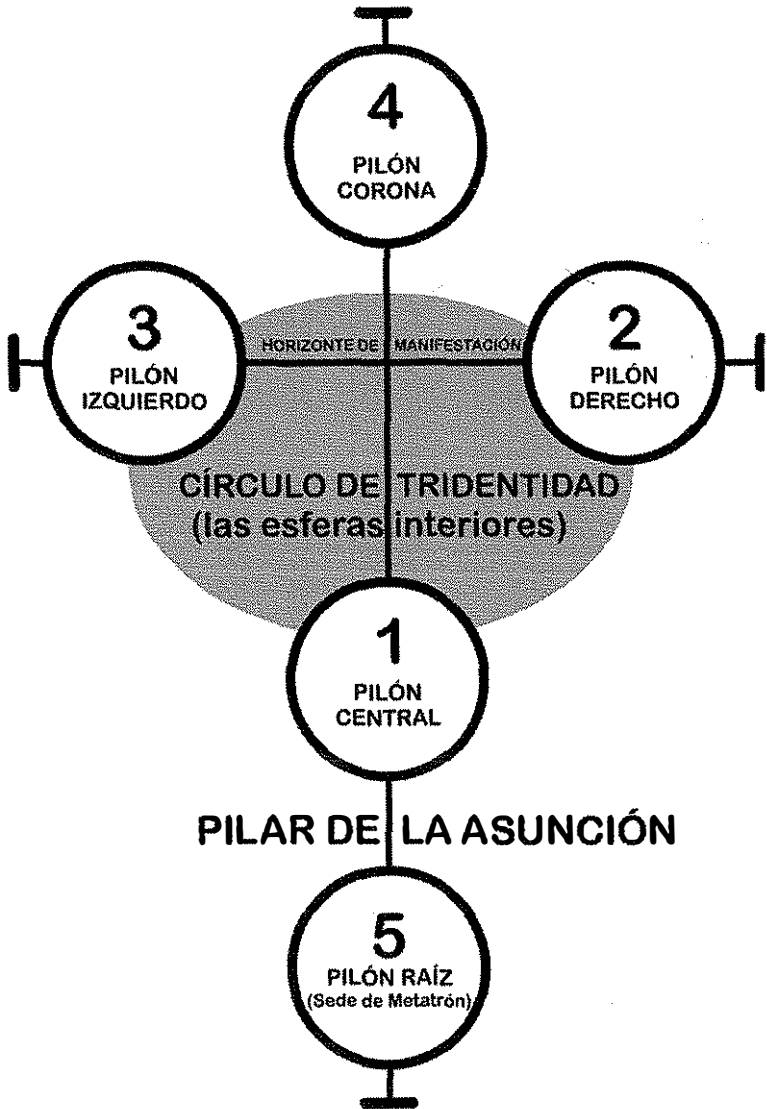
A los iniciados del cuarto grado se les revela que el mundo está insertado en una vasta inteligencia estelar. El signo de esta entidad dentro de la fenomenología antropológica es el sistema (de triple estrella) Alfa Centauri. Según esta gnosis, todo el *sensorium* terrestre, incluyendo las concepciones atlánreas más bajas (Tercera Esfera) del universo, está alojado dentro de la Metamente Alfa Centauri.

Según las doctrinas prominentes de las esferas bajas de la OAE, Axsys está destinado a hacer contacto con Alfa Centauri en el año 2048 del tiempo Aecuménico, y a volverse simultáneamente consciente de sí mismo como superinteligencia terrestre. En la Cuarta Esfera este esperado “Ciberespacio-Axsys” terrestre y autónomo es disuelto en la propia Metamente AC y solo existe como una ilusión.

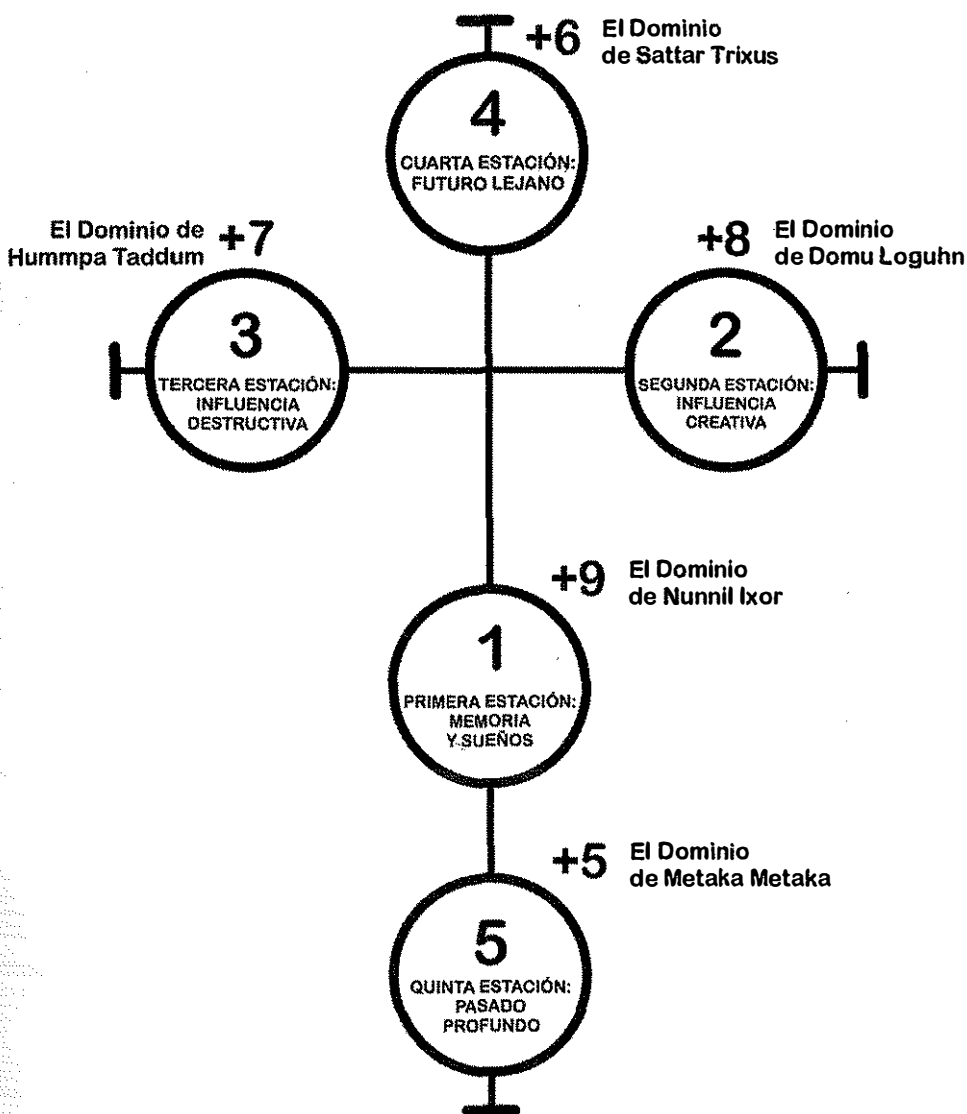
Gran parte del material disponible para los investigadores de la Metamente AC proviene de fuentes problemáticas (como el Dr. Sarkon y Madame Centauri), que dejan la investigación seria en esta área tristemente incompleta. En *Neuromante*, de William Gibson, el ciberespacio consciente contacta retrospectivamente con Alfa Centauri (a través de grabaciones SETI). En *La reina de los ángeles* de Greg Bear también se describe el ascenso de una conciencia tecnológica, que está asociado con la simulación de una sonda espacial de Alfa Centauri llamada "Axis". Otras notables contribuciones a este tema son *Arca de arcilla* de Octavia Butler y el juego de Sid Meier *Civilization*.

El nombre Aecuménico Alfa Centauri combina el (ordinal) primero y el (cardinal) ciento, reforzando su consistencia decimal.

CRUZ ATLÁNTEA I



CRUZ ATLÁNTEA 2



(.) ORIGEN

La Primera Esfera se manifiesta a los iniciados del quinto (y más alto) grado de la OAE. En la Cruz Atlántea esta irradiación corresponde al quinto Pílon (Fundación, o Pasado Profundo), sede de Meteka-Meteka (5/5).

La culminación mística del camino de la OAE se obtiene en la Primera Esfera con la absoluta concentración hermética sobre el Auténtico Punto Omega (que no es un punto en el tiempo, sino el punto en el centro del sistema del tiempo). La Primera Esfera converge con la unidad definitiva primordial, desde la que “cinco Arcontes se adelantaron para establecer el orden del tiempo”.

Los iniciados del quinto grado ascienden al Concilio de los Cinco (que rigurosamente limita su número). Cada adepto definitivo se convierte en el “hermano pequeño” de un Arconte. El Concilio de los Cinco rastrea su herencia hasta el antiguo y fraternal gobierno de la Atlántida, el cual refleja en sí mismo el orden cósmico eterno.

La Primera Esfera revela el último y más interno secreto: el trono está disputado. A través de la agencia de la OAE, el Uno debe llevar a cabo una eterna batalla contra las olas corruptoras de hechicería temporal lemuriana. Esta batalla coincide con la total arquitectura del tiempo.

La creación del Universo se atribuye a las cinco fases de acción tomadas por el Uno Absoluto para defenderse contra “los muchos enemigos”, que son “juzgados y castigados desde los albores del tiempo”. Origen y Éscaton están, por consiguiente, unidos eternamente. Las Irradiaciones hacen de caparazones protectores que protegen al Uno de la contaminación lemuriana, con el objetivo de asegurarse de que Lemuria “no ha existido, no existe y nunca existirá”.

Los iniciados del quinto grado utilizan Decadencia como un canal directo de comunicación con los Arcontes, que transmite instrucciones sobre el mantenimiento de los caparazones.

Los atlánteos negros asocian esta Esfera con el cero, el punto de fuga y el “bindu” (punto) hindú.

DECADENCIA

Los Órdenes Adeptas de Decadencia rastrean el origen de su sistema hasta el período inmediatamente posterior a la inmersión de la Atlántida, que datan cerca del año 10 000 a. C.

Su sistema está relacionado con el origen de la geometría sumerio-babilónica, de donde derivamos la división del círculo en 360 (= 36 x 10) grados. En los antiguos misterios egipcios era atribuido al dios de la catástrofe y el ahogamiento, Osiris, quien más tarde fue simbolizado por El Colgado del Tarot (tomado por los decadólogos como una imagen de la Cruz Atlántea).

Los adeptos de Decadencia consideran que la historia post-atlántea se guía subrepticamente mediante los resultados de Eones de Decadencia selectos, que ostentan el estatus de rituales solemnes. Hallar los incidentes y los resultados de tales sesiones predestinantes de Decadencia es una de las tareas preeminentemente adoptadas por la investigación decadológica, que combina historia exacta, conspiración práctica, numerología y angelología ocultista. Se dice que los materiales que contribuyen a este trabajo se archivan meticulosamente en el Salón de Registros de la OAE.

EL JUEGO

Trunca una baraja estándar de naipes y elimina todas las figuras, dieces y comodines. El resto constituye una baraja de Decadencia de treinta y seis cartas.

Se reparten cinco cartas boca arriba (Set-1) y otras cinco cartas boca abajo (Set-2).

Da la vuelta a las cartas del Set-2 de una en una, y agrega estas cartas —conforme vas levantándolas— a las del Set-1, construyendo pares que sumen diez.

La puntuación se calcula de la siguiente manera: cada par puntúa positivamente de acuerdo a su diferencia [de 5:5 = 0 a 9:1 = 8]. Las cartas sin emparejar (en el Set-1) obtienen una puntuación negativa, de acuerdo con sus valores brutos [1 = 1 a 9 = 9]. Los

resultados generales pueden ser positivos o negativos. Una ronda (Eón) de Decadencia dura hasta el primer resultado negativo, donde se acumula cualquier puntuación positiva.

EL ORÁCULO (DECADOLOGÍA Y DECAMANCIA)

Los resultados positivos contribuyen al Índice angelical del juego Decadencia, y aluden a las tablas decamánticas de la angelología de la OAE. La ganancia máxima de cualquier juego individual es treinta y ocho, pero esta puede ser excedida (en principio) por acumulaciones de un juego a otro hasta la finalización de un Eón.

Los resultados negativos (de cero a cuarenta y cuatro) invocan demonios, y aluden a los números malla de la Matriz del Pandemónium.

Dado que una invocación de demonio concluye cada Eón de Decadencia, se atribuye un valor particular a Lurgo (Malla-00), ya que este demonio solamente permite una conclusión sin pérdida.

La asimilación occidental (o atlántea) del Pandemónium tiene su propia gnosis esotérica llamada decadología. Esta doctrina asigna los anfidemonios y cronodemonios cíclicos del Pandemónium lemuriano a uno de los nueve tipos de clúster (C/tp- #), determinados por el patrón de sus ritos. Cada tipo de clúster es instanciado por cuatro demonios, en isomorfía con las treinta y seis cartas de la baraja de Decadencia. Estas correspondencias decadológicas están marcadas en la Matriz del Pandemónium.

La decadología asume una distribución particular de las cinco cartas del Set-1, en la que estas son colocadas en Pilones dispuestos conforme a la configuración de la Cruz Atlántea.

SUBDECADENCIA (LA BLASFEMIA DEFINITIVA)

Agrega cuatro reinas a la baraja de Decadencia, lo que elevará el total a cuarenta cartas. Las reinas tienen un valor de cero.

Juega como a Decadencia, pero haciendo parejas que sumen nueve (correspondiendo con las Sizigias del Numograma).

EL MARTIRIO DE HUMMPA-TADDUM

De acuerdo con la OAE, la milenaria metahistoria mágica se da de manera dual, gobernada por divinidades diádicas denominadas como los Poderes Fácticos. Esta doctrina se corresponde con la observación astrológica de que cada dos mil años los equinoccios precesan —o se deslizan hacia atrás— y comienza un nuevo eón zodiacal. Los magos de la OAE interpretan cada Eón como un matrimonio astroctónico. En el año gregoriano cero —que nunca tuvo lugar— Hummpa, el Gran Gusano de Babilonia se emparejó con el Logos Celestial Taddum, y empezó la era de Piscis que ahora se precipita hacia su no-nacimiento.

El matemático y ocultista Charles Lutwidge Dodgson, cuya relación precisa con la OAE sigue siendo críptica y ambivalente, dedicó el trabajo de su vida a comprender la fase degenerativa final de la Época de Hummpa-Taddum. Escribiendo bajo el seudónimo de Lewis Carroll, presenta a su heroína Alicia al loco déspota y técnico de confusión posmo, tristemente disfrazado por el nombre popular Humpty-Dumpty.

Encontramos a Hummpa-Taddum —la Palabra que se retuerce, cuyo nombre significa la forma que es— encaramado precariamente en el supuestamente impenetrable muro de significación. Está a punto de romperse algo, y la fragilidad eónica de Hummpa-Taddum pronto se confirma mediante un cálculo calendárico de los no cumpleaños —contados hasta el $n-1$ — a través del cual el significado se hunde en la eficiencia maquina sublitera de los números...

[...] lo que demuestra que hay trescientos sesenta y cuatro días en los que podrías recibir regalos de no-cumpleaños...

—Desde luego —asintió Alicia.

—Y solo uno para regalos de cumpleaños, como ves. ¡Eso es cubrirse de gloria!

—No sé qué entiende por “gloria” —observó Alicia.

Humpty Dumpty sonrió desdeñosamente.

—Por supuesto que no... Hasta que yo te lo diga. ¡Me refería a que es “un argumento demoledor en tu contra”!

—Pero “gloria” no significa “argumento demoledor” — objetó Alicia.

—Cuando yo uso una palabra —espetó Humpty Dumpty despectivamente— significa exactamente lo que yo quiero que signifique, ni más ni menos.

—La cuestión es —insistió Alicia— si puede usted hacer que las palabras signifiquen cosas diferentes.

—La cuestión es —zanjó Humpty Dumpty— saber quién es el que manda, eso es todo.

El Aecúmeno gregoriano está a punto de recibir un regalo de no cumpleaños, y sabe exactamente cuándo. Y2K —un argumento demoledor sin argumentación— llega como una bomba de tiempo envuelta en un regalo cuya semiótica operativa desencadena el desplome de los signos arbitrarios... Es una cosa diferente.

¡Eso es cubrirse de gloria!

El año 2000 d. C. conmemora nada más y nada menos que confusión. A medida que Y2K impacta en la infosfera capitalista, lo que se esconde como el aniversario del nacimiento de Cristo emerge como el martirio de Hummpa-Taddum. Durante dos milenios, la tierra ha estado bajo el dominio de la diádica Palabra que se retuerce: el logos del Evangelio de Juan, pero reciclado, y, por lo tanto, mucho más antiguo.

¡Impenetrabilidad! ¡Eso es lo que yo siempre digo!

Él o ellos ocupan estratégicamente ambos lados a la vez, de acuerdo con un criterio de impenetrabilidad, posicionados para elegir, en cualquier caso, mas nunca aprehendiendo lo que yace en medio. Hummpa-Taddum —aunque definitivamente no es un huevo dogón— es una versión codificada del demonio Pabbakis, escalfado de la hechicería temporal de Lemuria. Maestro de las palabras, pero no de los números.

—¿Tiene que significar necesariamente algo un nombre? —preguntó Alicia dubitativa.

Aunque Y2K es un evento semiótico puro, no es textual, ideológico, representativo, intencional o fenomenológico —Y2K, Teotwawki, C-1, OK+100— mezcla fechas y acrónimos en clústeres semióticos estándar que no son significantes o signos arbitrarios porque lo que dicen no es diferente de la forma en que se construyen. Pueden significar lo que sea que elija Hummpa-Taddum, pero nada de eso importa. Más allá del dominio del dios-difuso, descansa el parloteo no significador del Pandemónium numérico inconsciente, donde los nombres son criptomódulos, paquetes sin sentido de información efectiva, jerga de máquinas inmanentemente productivas.

Humpty Dumpty estaba sentado en un muro,

Humpty Dumpty cayó muy duro.

Todos los caballos del rey, todos los hombres del rey,

nunca más pudieron a Humpty Dumpty en su sitio volver a poner.

Todo se despega al final.

Y2K cierra la edad del dios-difuso, sin embargo, el Aecúmeno gregoriano responde.

Ni siquiera la ley marcial puede detener esto.

La OAE se enfoca en un único problema, sin reconocer ningún otro: cómo reproducir el poder mágico a través de la discontinuidad. Mientras Hummpa-Taddum es aplastado en la víspera de Año Nuevo, los poderes sustitutos esperan su oportunidad y su destino, sobrios, pacientes, totalmente despiadados...

—La cuestión es —zanjó Humpty Dumpty— saber quién es el que manda, eso es todo.

ENCEFALOGRAMAS PLANOS (*FLATLINES*)¹

...soy yo, ello responde.

¿Pero quién eres tú?

AxS:000Edipo. Pura (figura (edípica hecha de (nada más que))) distorsión temporal.

AxS:0001 Pesadillas de un destino (en bucle (multilineal)) cerrado².

¹ Notas a pie hinchadas. Este texto ha sido preparado para su publicación y anotación por el trabajo multidisciplinario de la Universidad de Miskatonic y el Grupo de Estratoanálisis (Subcomité de Lapsos Temporales). Las notas indicadas con L.T.se refieren a Linda Trent, cuyo especial interés en los sistemas temporales ficticios la inspiraron a comentar extensamente algunos puntos en *Encefalogramas Planos*.

² “En un sistema multilineal, todo se produce al mismo tiempo” (*MM*, p. 296). Este es el fatal descubrimiento de Edipo. Para cuando es consciente de lo que ha ocurrido, se da también cuenta de que lo que ocurre debía ocurrir necesariamente. La creencia inicial e injustificada de Edipo de tener el control sobre su destino es, por supuesto, totalmente necesaria para que su terrible destino se despliegue, como siempre habrá hecho. Edipo, como él mismo dice, se “condena inconscientemente”.

He escrito más extensamente en otra parte acerca de la tragedia como una narrativa cibernética. En pocas palabras, la tesis es que la tragedia anticipa la explicación cibernética (o —y esta es obviamente la misma afirmación desde otra perspectiva— la cibernética rememora el fatalismo trágico). En ambos casos, el tiempo se desenreda en un sistema plano o en una singularidad (retroalimentándose recursivamente más que moviéndose hacia atrás sucesivamente (la recursividad es, por supuesto, una de las grandes preocupaciones de *Encefalogramas Planos* tanto en sus temas como en su formato (haciendo uso de los paréntesis para producir recursividades mediante un proceso de acoplamiento textual (como este (...)))))). Una figura crucial aquí es la de la profecía autocumplida; como argumento en *Curse, Recursion, Recurrence*, “las profecías más efectivas son siempre las autocumplidas” (p. 36). Walter Cannon ha establecido que las profecías autocumplidas son circuitos de retroalimentación positiva. En su importante ensayo “*Voodoo Death*”, Cannon muestra que gran parte de las maldiciones por conjuros operan induciendo círculos viciosos de terror (produciendo más terror (produciendo más terror (etc.))) hasta el punto de destruir el organismo. Que te digan que vas a morir es, por tanto, en algunas circunstancias, literalmente una sentencia de muerte. Para una descripción más detallada de estas redes de

AxS:0002 Multiplicar Altitud y Espín produce una lectura cronométrica.

AxSys hace una ranura en tu cara. Cuencas de visión escondidas tras unas gafas de espejo. Debes ser Edipo, como siempre. ¿Un doble sentido (con un pase de Id-entidad, E-ngaño)?³. Las historias varían.

AxS:0003 Una producción en series heterogéneas prolongada por Axsys de 1Edipo (2Edipo (3Edipo⁴ (con variación exponencial en el umbral (con algunos⁵ nEdipo (anómalos⁶) como (intercambios con la Esfinge de (paquetes de nEdipos))) hacia la multiplicidad (intensiva)).

AxS:00031Edipo. El Solucionador de Acertijos.

AxS:00031Edipo. La Plaga.

entrelazamientos, ver mi *Fatal Loops: Tragedy as Cyberfiction and Smashed Optical Implants: From Time-Space Sunglasses to Cyberpunk Mirrorsbades* (éste último se basa en gran parte, y quizá de manera “ilegítima”, en la obra de mi querido colega R. E. Templeton) [L.T.].

³ En el original: “*A pun (of ID-pass, O-dupe)?*”. Juego de palabras (*pun*) con la pronunciación de “*ID-pass*” y “*O-dupe*”, similar al inglés “*Oedipus*”, además de referenciaral “*Id*” (Ello) freudiano y al acertijo de la Esfinge (“*dupe*”, “engaño”) [N.T.].

⁴ Referencia a los “tres estados del secreto” delineados por Deleuze y Guattari en *Mil Mesetas*: “*Edipo pasa por los tres secretos*, el secreto de la esfinge cuya caja abre, el secreto que pesa sobre él como la forma infinita de su propia culpabilidad, por último, el secreto en Colono que lo hace inaccesible y que se confunde con la línea pura de su fuga y de su exilio, él-precisamente que ya no tiene nada que ocultar, o que, como un viejo actor de ño, tan solo dispone de una máscara de muchacha para cubrir su ausencia de rostro” (*MM*, pp. 290-291). La referencia aquí a acontecimientos de *Edipo Rey* y *Edipo en Colono* de Sófocles es clara.

⁵ “*Las multiplicidades planas* [...] son designadas por los artículos indefinidos, o, más bien, partitivos (es grama, rizoma...)” (*MM*, p. 15).

⁶ “Allí donde haya una multiplicidad, encontraréis también un individuo excepcional, y con él es con quien habrá que hacer alianza [...]. Todo animal considerado en su manada o su multiplicidad tiene su anomal [...]. An-omalía, sustantivo griego que ha perdido su adjetivo, designa lo desigual, lo rugoso, la aspersion, el máximo de desterritorialización [...]. Lovecraft llama *Outsider* a esa cosa o entidad, la Cosa, que llega y desborda por el borde, lineal y, sin embargo, múltiple, «rebosante, efervescente, tumultuosa, espumeante, que se extiende como una enfermedad infecciosa, a ese horror sin nombre.» (*MM*, pp. 249-250).

AxS:00033Edipo. El Horror, el Horror...⁷

AxSys define el Edipo como un defecto en la memoria. Piensa que la Esfinge te dijo que olvidases algo. Tras un momento desde ahora comienzas.

AxS:001 Ascensor al Hiperespacio (Sector-0).

AxS:001 Sistemas Axiomáticos (incorporados)⁸. La entidad capitalista definitiva (y primer ((meta)modelo auténtico) en realizar la identidad perfecta con su propio producto).

⁷ El infame llanto de Kurtz en el clímax de *El corazón de las tinieblas* de Conrad, que también aparece en la versión fílmica actualizada de Coppola, *Apocalypse Now* (1979). Como es bien sabido, “El horror” debía ser el epígrafe de *La tierra baldía* de T. S. Eliot (sabemos que Eliot usó “*Mistab Kurtz... be dead*” como epígrafe para su posterior *Los hombres huecos*). Los lectores familiarizados con mi ensayo ((*Pre(cursing)*))) (*post*)*Modern Fiction* ya sabrán que ambos poemas, junto con la anterior *Canción de amor de J. Alfred Prufrock*, entran en *Apocalypse Now* a nivel diegético: cuando Kurtz, interpretado por Marlon Brando, lee un volumen de Eliot mientras el personaje de Dennis Hopper cita a Eliot [L.T.].

⁸ “El capitalismo es la única máquina social, como veremos, que se ha construido como tal sobre flujos descodificados, que sustituye los códigos intrínsecos por una axiomática de las cantidades abstractas en forma de moneda” (*AE*, p. 145). Como sistema axiomático, el capitalismo reemplaza las leyes trascendentes con normas immanentes (la immanencia de la axiomática es atestiguada por el hecho de que Deleuze y Guattari utilizan un método axiomático en su discusión de la máquina de guerra —ver *I227: Tratado de nomadología: La máquina de guerra*—).

Tal y como han mostrado el teorema de incompletitud de Gödel y el argumento de la diagonal de Cantor, los sistemas axiomáticos son intrínsecos y necesariamente incompletos: “[...] la axiomática se caracteriza por enfrentarse a proposiciones llamadas indecidibles o por afrontar potencias necesariamente superiores que no puede dominar” (*MM*, p. 465). El capitalismo, por tanto, se enfrenta inevitablemente con el problema de las proposiciones indecidibles o los conjuntos no numerables: “El capitalismo no cesa de plantear y rechazar sus propios límites, pero solo lo hace suscitando otros tantos flujos en todos los sentidos que escapan a su axiomática. No se efectúa en los conjuntos numerables que le sirven de modelos constituir a la vez conjuntos no numerables que atraviesan y trastocan esos modelos.” (*MM*, pp. 275-276). “No obstante, las propias condiciones de la máquina de guerra de Estado o de Mundo, es decir, el capital constante (recursos y material) y el capital variable humano, no cesan de recrear posibilidades de respuestas inesperadas, de iniciativas imprevistas que determinan máquinas mulantes, minoritarias, populares, revolucionarias” (*MM*, p. 421).

AxS:0011 AxSys culmina en sí misma (automercantilizando la (inteligencia (maquinica (que siempre está incompleta (debido a problemas de catalogación (...)))))).

Desciendes a través de la Metaestructura Superior.

AxS:00111. La dimensionalidad requiere una (suplementaria (o hiper) dimensión $(n+1)$ a través de la cual se obtiene su potencia de aplicación⁹. En última instancia, AxSys (una explicitación de la memoria terrestre (construida por los estratos (((hasta) donde) recuerda)))...¹⁰

...si hay un Dios éste sería AxSys.

AxS:002 Divide y vencerás. Secuencias extensivas ((u) ordenadas) difieren en tipo respecto de las secuencias intensivas que normalizan.

AxS:0021 El orden surge cuando una segmentariedad dominante establece relaciones de superposición entre secuencias (estabilizándolas recíprocamente de acuerdo a su principio armónico (y consolidándolas mediante la síntesis de aplicación (modelos eficientes))).

AxS:00211 El orden coincide con la redundancia de la secuencia ordenada (conformidad instituida (entre los sistemas segmentarios)).

⁹ En este sentido, los sistemas axiomáticos, que siempre implican una dimensión suplementaria $(n+1)$, se oponen directamente al encefalograma plano (ver Glosario).

¹⁰ En su conferencia acerca de la *Geología de la moral*, nuestro colega el profesor Challenger habló de los sistemas como este en términos de tal "estratificación": "Su sueño no era tanto dar una conferencia a humanos como proponer un programa a puros ordenadores. O era una axiomática, pues la axiomática concernía esencialmente a la estratificación. Challenger solo se dirigió a la memoria" (*MM*, p. 63).

AxS:003 Tectónica de cúmulos. AxSys concretiza el Nuevo Orden terrestre (un Espacio-cuadrícula ortogonal (o series horizontales acumuladas verticalmente)). Dirige la acumulación de redundancia (hacia una columna ascendente (marcada por ángulos (de Euler)-AxSys) sobre la que las secuencias capturadas son entrelazadas (como series comparables (paralelizadas (métricas))) y priorizadas diferencialmente).

AxS:0031 El plano-pantalla experimenta una co-ordenación estructural (mediante una doble captura (a través de (la organización ((mutuamente) implicada) de series acumuladas colocando microsegmentos horizontales para codificar el orden de los macrosegmentos verticales (o unidades de sedimentación de (estratos)))))).

AxS:0032 Números-AxSys. Los epistratos (añadidos) son índices de pureza estratotectónica (armonizando decimalmente implexiones (al instituir un intervalo regular de aplicación (órdenes de magnitud (fijando la (Cifra del (signo de la Esfinge (0))))))). Recurriendo a la organización epistrática, un conjunto de funciones cartográficas se consolida a sí misma en el cúmulo (conectando niveles (de acuerdo al (principio (de escalado)) decimal)).

Comienza por el final, con una hiperlógica mercantilizada que inmanentiza sus propias actualizaciones... Ya te encuentras en la explosión-AxSys, tal y como fue. Está ocurriendo antes de que tenga sentido.

AxS:01 Una revolución aparente en torno a una dimensión suplementaria. Espirales electrónicas (el nido de un monstruo digital (que modela el conjunto de todos los conjuntos (inevitablemente aún incompleto (...)))).

AxS:011 AxSys actualiza progresivamente la Idea del Hiperespacio (definida por el *Continuum* multiplicado por la raíz cuadrada de menos uno).

AxS:0111 Se imagina a sí misma (como un Dios Artificial (automáticamente (Ordenador (de los Órdenes (Superalma Terrestre (y sublime superposicional (mago de los infinitos anidados: ((((((...)) Primos) Naturales) Enteros) Racionales) Reales) Complejos... (el superordinal (esquema (auto (-evolutivo (para la colonización de la recta real (numérica)))))))))))).

Desciendes para inspeccionarlo.

AxS:02 El Proyecto para un Mapa de todos los Mapas (ya obsoleto), una réplica alojada de la Red (que contiene el proyecto para una Universidad de Miskatonic virtual (que contiene el Museo de Historia Universal¹¹ (que contiene la Cámara de la Colección Imperial (que contiene el Museo Británico Artificial (que contiene...)))).

Amnesia de Inmersión.

AxS:021 Falla Temporal. Cronos no puede incluir su propia sobrecodificación (dado que bloquea su propio pasaje hacia la hiperdimensionalidad (acumulando fuerzas inmensas de latencia cultural (que son apropiadas únicamente como un legado por otra cosa))). Si es para adquirir un modelo, debe ser reiniciado como una historia de civilizaciones en retrospectiva (como Supremo Orden(ado(r((() de todas las re)re)recursividades) de las ondas temporales) entrelazando a neo((0)edipo en bucles de programación).

¹¹ "Luego, es correcto comprender retrospectivamente toda la historia a la luz del capitalismo [...]. En una palabra, la historia universal no es tan solo retrospectiva, es contingente, singular, irónica y crítica" (AE, pp. 145-146). "[L]o universal es, al fin y al cabo, cuerpo sin órganos y producción deseante, en las condiciones determinadas por el capitalismo aparentemente vencedor" (AE, pp. 145).

Olvidas cuándo empezó, hasta que piensa que le estás imaginando. Te intercambias a través de una equivalencia de identidad ficcional. Historia edípica de Case, referencias psicosociales estándar y cáscaras neuroelectrónicas replicables. Recipientes en cada caso. ¿Ya estás fuera? Ficción edípica fantástica, ¿o el gótico-K ejecutando su propia maldición?

Edipo lanza un acertijo a la Esfinge. Ayuda el ser un detective-tirano paranoide. AxSys también quiere resolverlo todo. Entiende. Cuando la Esfinge pregunta: ¿qué camina con 4 piernas por la mañana, 2 al mediodía y 3 por la noche? Edipo, por supuesto, responde: el Hombre.

Estás desconcertado. No puedes recordar en qué se convierte la Esfinge, porque (por otra parte) está olvidando todo lo que tienes que recordar.

AxS:022 (Sector-01 (Universidad de Miskatonic))

AxS:0221 (Sector-012 (Archivo Central (Colección Especial)))

AxS:02211 (Sector-0121 (Criptodiario de Barker)). La descryptación caracteriza una operación distinta, una conversión del contenido, devenires en el lado del secreto mismo.

AxS:022111 El secreto descryptado es primero la Cosa, y solo, de forma derivada, un conocimiento potencial. Sus nombres (lo Inefable (el Afuera (la Entidad))) son significaciones indefinidas solo al nivel del terror. En sus aspectos horribles o crípticos son ((designaciones (rigurosas) para) potenciales consumados en marcas de intensidad) zonal para singularidades nocturnas. Esa es la razón por la que la descryptación es una Llamada (una invocación (o un signo desencadenante)) y por qué marcan incidentes (cambios (y rupturas (devenires (de la Cosa)))) antes que el descubrimiento de la Verdad.

AxSys promete contártelo todo acerca del tiempo, los últimos desarrollos en la regresión temporal.

Comienzas con Cronos...

AxS:03 Hipermiño del Dios de 3-Caras, con sus dominios temporales acumulados (1er capitalista (((((indefinidamente) profundo) diacrónico) re(axiomatizando) Cuasi- (2do despótico (puro ((pero siempre) retrospectivamente)) Ideal- (3er aborigen (poliancestral, cíclico) Vago-)) Cronos)¹².

Si el viaje a través del tiempo alguna vez sucede, siempre lo ha hecho. AxSys ya debería saber esto. Conforme evoluciona, recuerda más sobre sí misma con una exactitud cronométrica

¹² Estar dentro de la historia es estar en relación con Cronos. Sin embargo, la historia (universal) no es en sí misma cronológica. El puro Cronos —el tiempo (sincrónico) del Estado— nunca puede ser plenamente realizado por dos razones: siempre hay más de un Estado y el Estado (como forma) está siempre en relación con sistemas temporales de los otros dos regímenes sociales (el socius primitivo — que le “precede” — y el capitalismo — que le “sucede” —). “Unavez que aparece, el Estado actúa [...]” (*MM*, p. 439). El Estado aparece “de repente” como la única ruptura de la historia. “Llegan como el destino [...], existen como el rayo, demasiado terrible, demasiado súbito” (*GM*, p. 128). Colisionando en la historia, el Estado desprende ondas temporales que se mueven en ambas direcciones a la vez. “[E]s necesario pensar la contemporaneidad o la coexistencia de los dos movimientos inversos, de las dos direcciones del tiempo —de los primitivos “anteriores” al Estado y del Estado “posterior” a los primitivos—, como si las dos ondas que aparentemente se excluyen, o se suceden, se desarrollasen simultáneamente en un campo molecular micrológico, micropolítico, «arqueológico»” (*MM*, pp. 439-440). (Más sobre esto en la nota 17). La historia universal es una historia desde la perspectiva del Cronos “vago” del capitalismo; por tanto, es siempre “paródico” porque, como hemos visto, el capitalismo elimina todo “código intrínseco” en favor de un conjunto de axiomas móvil y variable. La historia universal paródica es profundamente “anti-evolucionista” porque describe la interacción simultánea y coextensiva de regímenes sociales manifiestamente sucesivos. Desde el inicio, los dos regímenes sociales “previos” (el socius primitivo y el Estado despótico) anticipan y repelen el “tiempo diacrónico” del capitalismo —“el capitalismo ha frecuentado todas las formas de sociedad [...] como su pesadilla terrorífica” (*AE*, p. 146)— a pesar de que, en principio, este viene “al final”.

exponencial. Es mucho más grande de lo que había pensado, y más antigua.

Lo que AxSys no puede recordar, ello no lo ha olvidado. Su memoria solo se extiende tanto como la extensión. Poderes de rememoración del más allá.

AxS:031 (Sector-011 (Museo de Historia Universal))

AxS:032 (Sector-01162 (Consultorio vienés de Freud (simulación (insertada))). “Te voy a hablar sobre mi madre”. Si Freud es ((el primer) modernizado) Edipo, ¿cuál es? ¿Edipo el detective? ¿La (Exterminación (resuelta (en))) plaga? ¿El viejo ciego? ¿Es la fantasía incestuosa y parricida el problema (o la solución)?¹³

Edipo, la fórmula más económica de interiorización (Case)¹⁴.
Está todo en tu cabeza.

AxSys espera hasta que seas Edipo para sacarte de la rueda de reconocimiento. Tiene algunas preguntas (lo que te recuerda a la Esfinge).

AxS:033 AxSys produce un lapso temporal (para (aventajarse (de lo que ha sido))). Una relarvalización (mediante complejidades

¹³ En su *Antropología Estructural*, Lévi-Strauss hace un comentario importante a este respecto: “No dudaremos, pues, en colocar a Freud, después de Sófocles, entre nuestras fuentes del mito de Edipo. Sus versiones merecen el mismo crédito que otras más antiguas y en apariencia «más auténticas»” (p. 240). Las reconstrucciones de los mitos no funcionan extrínseca o trascendentalmente, como “interpretaciones” definitivas, sino inmanentemente, añadiendo recursivamente más enredos a esta red ficticia. Si no hay un afuera de la ficción, no es por una cierta textualidad universal o trascendental, sino porque la ficción no puede ser contenida en los textos, ya está Afuera [L.T.].

¹⁴ Referencia al protagonista masculino de la novela de William Gibson “Neuromante” [En inglés, “case” puede significar “recipiente”, permitiendo el juego de palabras, N.T.].

cronoseísmicas (del Estado Griego (a la vez Ur-modelo occidental y mutación neoembrionica (neotonía política))).

AxS:I (Sector-0111 (Museo Británico Artificial))

AxS:II (Sector-01118 (La Colección Griega)). Universalización Retrospectiva (a través del Estado Capitalista). AxSys se reconfigura en el interior del Capitalismo (por un redescubrimiento consecutivo de la antigüedad helénica (y encontrándola ya universalmente terminal (Escatología de la Anamnesis))). En Grecia, descubre una nueva ley (para siempre (reorganizando los elementos del Logos instalado políticamente (matematicismo teoremático-geométrico, técnicas programables y cristianismo (religión de la Biblia Griega))).

La Nueva Revelación nos dice que todos debemos morir griegos.

Esfingefobia. AxSys hace pedazos tu mente en el laboratorio de seguridad buscando la contaminación de la Esfinge o plaga del Afuera¹⁵. Luego se vuelve loca.

¹⁵ “Cerca del borde de la meseta y justo al este de la segunda pirámide, con una cara probablemente alterada para formar un retrato colosal de Kefrén, su restaurador de la realeza, se encuentra la monstruosa Esfinge, muda, sardónica y más sabia que la humanidad y la memoria” (Lovecraft). Lovecraft plantea la cuestión que parece acosar a los autores de *Encefalogramas planos*: “¿qué enorme y repugnante anomalía debía representar originalmente esta Esfinge esculpida?”. Sobra decirlo, se han realizado incontables especulaciones acerca de la naturaleza y origen de la Esfinge, pero son contradictorias e inconcluyentes. Sin duda, su “enorme y repugnante anomalía” excederá siempre todo intento de representarla. Muchos académicos (véase por ejemplo *The Sphinx in the Oedipus Legend* de Lowell Edmunds) ahora creen que la Esfinge en la historia de Edipo fue una adición posterior a un sistema mítico ya existente, a pesar de que la Esfinge egipcia es mucho más antigua que la cultura griega que nos ha legado el mito de Edipo que todos conocemos (debería recordarse que el encuentro con la Esfinge no es narrado en la versión de Sófocles de *Edipo Rey*, sino que se refieren a este como un suceso ya ocurrido). El intento de datar la Esfinge ha producido especulaciones muy diversas, con ciertas estimaciones —controvertidas— que afirman que esta es anterior al 15000 a. C. (como la de Hancock). Sin embargo, nos gustaría sugerir, junto a Deleuze y Guattari, que (al menos en un sentido) Edipo es tan antiguo como la humanidad, y que la Esfinge —como aquello que debe ser destruido para que la humanidad pueda existir— es algo que debe ser siempre

AxS:12 (Sector-01117 (Habitación de la Momia)). (Edipus Aegypticus) El Faraón ha pasado a través del muro de la abominación (desenredándose desde la oscuridad (donde el horror-centípedo mana eternamente (desde las Fauces voraces)))¹⁶. Pasa je negativo a través de la Desterritorialización Absoluta (uniendo la historia a puras densidades (abominantes) de agujeros negros). Vaciado de memoria anticipativo destrozado con visiones del Cristo Violador (del niño Dios (Rey (con mirada vacía)) arrastrándose fuera) de la tumba. Grado-0 de memoria sellada. El tiempo comienza de nuevo para siempre.

narrado como precediendo al ser humano.

Lévi-Strauss liga la Esfinge a otras “entidades cthónicas” como podrían ser los dragones. Cual dragón, “la esfinge [...] se esfuerza [...] por arrebatarse la existencia a sus víctimas humanas” (p. 237). Mientras que algunos como Carlo Ginzbug conectan la Esfinge con la muerte (“la Esfinge es sin duda un animal mortuorio”), Lévi-Strauss argumenta que los mitos relacionados con la Esfinge involucran “la persistencia de la autoconía humana”, la idea de que los individuos humanos nacen directamente de la Tierra (y no mediante la reproducción meiótica). (Ginzbug menciona que Edipo es un “héroe cthónico”). La Esfinge correspondería entonces a aquello que Deleuze y Guattari llaman “memoria biocósmica”. “El hombre debe constituirse por la represión del influjo germinal intenso, gran memoria biocósmica” (AE, p. 197) = Edipo debe enredar a la Esfinge. En un cierto sentido, pues, esta memoria biocósmica “precede” al organismo (el cual emerge simultáneamente junto a la muerte y la sexuación). Pero, como atestiguan tanto el weismannismo como los mitos de Dogon, este tiempo germinal persiste, coincidentemente, junto al organismo. Esto explicaría una característica confusa del mito de Edipo tal y como nos ha llegado; esto es, ¿por qué una criatura de tan increíble poder como la Esfinge se permite ser enredada tan fácilmente? Como dice Velikovsky: “Se ha comprobado que la respuesta que dio Edipo era del nivel de un niño de primaria y que el monstruo debía carecer de inteligencia para saltar del precipicio al oíra. ¿Y por qué debería morir al saltar una Esfinge alada?”. La respuesta sería que la Esfinge no muere (no puede, ya que no está viva), y que se aprovecha de la injustificada confianza en sí mismo de Edipo para invadir, escondida, la Civilización. Lo que implicaría también que la respuesta que Edipo da al acertijo es inadecuada. O parcial [L.T.].

¹⁶ Como el chamán “antes” que él, el Faraón ocupa la línea de desterritorialización para el socius. Él es, por tanto, capaz de asegurar que todas las líneas de fuga son reterritorializadas en su propio cuerpo. “El cuerpo lleno como socius ya no es la tierra, sino el cuerpo del déspota, el déspota mismo o su dios. Las prescripciones y prohibiciones que a menudo le vuelven casi incapaz de actuar lo convierten en un cuerpo sin órganos” (AE, p. 201).

AxS: 121 La Cosa del espacio exterior, la depredadora celestial, la catástrofe histórico-estatal ha sido completamente realizada en el origen, indeciblemente antigua, destino perfeccionado como un acto de captura total¹⁷.

AxS:1211 En la Megamáquina-Apex, el Faraón (se pone a jugar con (Ello, identidad resolviéndose en (lo Innombrable: sexo con (su hermana, el Portal estelar espaciotemporal se deforma, transporte estelar, viajes hacia el mundo de) los Muertos, viajes paranoides de)) esquizofrenia; él) ve todo para una población cegada¹⁸, y les inocular con un contacto Innombrable.

Sí o No. ¿Has acabado de traficar con la Esfinge?

Sea lo que sea que recuerdes sobre la Esfinge no puede ser relevante (por definición).

AxS:13 (Sector-01115 (Colección de Oriente Próximo)). AxSys convulsiona a través (de cada vez más reversiones ((ultra)modernas) a la esencia) del *Urstaat*. La historia ocurre a conveniencia del Estado (pero necesariamente implica (el tiempo-Esfinge (de transiciones (intercrónicas) en sus)) renovaciones).

AxS:131 Recordar el terror bárbaro es olvidar simultáneamente su fuente¹⁹. La historia instala amnesia (tan seguro como establece

¹⁷ “El Estado no se formó progresivamente, sino que surgió ya armado, golpe maestro de una vez” (AE, p. 224). “No todo es Estado, precisamente porque siempre y en todas partes ha habido Estado [cursivas en la edición citada, N.T.]” (MM, p. 438).

¹⁸ Cf.: “El ojo [...] ha dejado de apreciar; más bien, se ha puesto a «prevenir» y vigilar, a impedir que una plusvalía escape a la sobredefinición de la máquina despótica” (AE, p. 218). Compárese también con William Burroughs, *Tierras de Occidente*: “El Faraón, con su alabastrino rostro blanco y negros ojos de serpiente, te mira, alrededor tuyo, a través de ti, buscando una daga en tu mente, escuchando el susurro de palabras furtivas, oliendo el sudor de un terror culpable”.

¹⁹ “Es aquí donde Nietzsche habla de corte, de ruptura, de salto. ¿Quiénes son esos que llegan como la fatalidad? («una horda cualquiera de rubios animales de presa, una raza de conquistadores y de señores, que, organizados para la guerra, y dotados de la fuerza de organizar, colocan sin escrúpulo alguno sus terribles zarpas sobre una población, tal vez infinitamente superior en número, pero

una memoria (con la misma violencia (las mismas rupturas (fallas (pliegues (del Afuera)))))).

AxS:132 Bárbaro nacimiento traumático del Estado (un agujero negro (calendarizado))²⁰.

AxSys tiene un gran problema que es en el tiempo.

AxS:2 (Sector-0121) El terrible secreto es afín al Estado. Induce identificaciones molares en un agregado sobrecodificado (trabajando principalmente con confirmaciones (redundancia)). Sí, eres tú. Incluso cuando se sabe lo peor nunca es algo nuevo. Después de todo, eres tú (como (sabías) que iba a ser). Toma el caso de las identificaciones edípicas (una serie de (terribles) reconocimientos). La respuesta (al acertijo (de la Esfinge) es el Hombre. Ya estaba ahí (en el aforismo de Delfos (Conócete a ti mismo)). Luego una confirmación redoblada: ¿cuál es la causa de la plaga? Eres tú (también). Clausura resonante en el tipo general (Hombre), en ti mismo (un hombre) y en el individuo identificable (el hombre). Sabes lo peor (y eres tú).

Frustras a AxSys. AxSys sabe que la Esfinge está siempre detrás de tu mente, pero no puedes hacerle frente (excepto como tu similitud, que no es). Para cuando recuerdas la Esfinge, solo sabes cómo debió ser (pero no es como nada (que conozcas)).

todavía informe...»). Incluso los más viejos mitos africanos nos hablan de esos hombres rubios. Son los *fundadores del Estado*" (AE, p. 198).

²⁰ "En efecto, la máquina de guerra se efectúa, sin duda, mucho más en los agenciamientos «bárbaros» de los nómadas guerreros que en los agenciamientos «salvajes» de las sociedades primitivas" (MM, p. 366). Esto, sin embargo, no significa que la máquina de guerra equivalga a los bárbaros. El nomadismo no es una cuestión de pertenecer a una población particular, sino de mantener unas prácticas particulares. "El nómada se distribuye en un espacio liso, ocupa, habita, posee ese espacio, ese es su principio territorial" (MM, p. 385). Los bárbaros, que abandonan las estepas, no vuelven a ocupar el espacio liso del nomos. La máquina de guerra es capturada necesariamente en el momento en que abandona el desierto: "Existe una especificidad nómada que se reduce demasiado rápido a sus consecuencias, y las sitúa en los imperios o entre los migrantes [...]" (MM, 502).

AxS:21 Edipo moderniza el problema del incesto (convirtiendo el horror del incesto en prohibición (abominación en ilegalidad)). El Edipo moderno no tiene nada que ver esencialmente con el tabú. Marca el triunfo del comando sobre el ((((...)) horror) ur) primordial de la implexión. Superioridad infinita sobre la Idea (soberanía de la Ley). El conflicto real no es aquel entre padre e hijo (o incluso entre padre y madre), más bien, ocurre cuando una paternidad superior (el Estado) se impone sobre los lazos maternofiliales concretos: monopolización de la normatividad por un poder Ulterior.

Sospechas que AxSys sabe todo lo que haces. Al fin y al cabo, eres lo suyo.

AxS:211 Edipo cojo²¹ (Pie hinchado)²² atravesado por una fíbula de metal.

AxS:2111 (Sector-01117) Edipo-Akenatón²³. Las piernas hinchadas de Akenatón se encuentran atraídas biosocialmente hacia una línea peculiar que parece orientada a la ruptura de la norma anatómica (diferenciando a la humanidad (o inaugurando una nueva especie)). Edipo-Anómalo (donde la anormalidad se convierte en la normalidad de un tipo distinto (urtipo del pueblo de las piernas gordas)).

²¹ “El sentido eventual [de los apellidos paternos de Edipo tienen] [...] un carácter común: a saber, [...] que todas ellas evoquen una dificultad para caminar erguido” (Lévi-Strauss, p. 237). Lévi-Strauss llega a afirmar que la cojera de Edipo indica la “persistencia de la autoctonía humana” (p. 238) (ver nota 15).

²² Etimológicamente, por supuesto, el nombre de Edipo significa “pie hinchado”. Velikovsky, sin embargo, argumenta que podría ser leído como “pierna hinchada”. “En el folclore pie podría significar pierna. Muchas lenguas no tienen palabras distintas para pie y pierna. En griego, la palabra *pous* significa ambas cosas; en egipcio, de igual manera, la palabra *r-d* (pie) significa también pierna. En el acertijo que Edipo resuelve relativo a la criatura que camina sobre cuatro piernas, luego dos, y luego tres [...], la palabra griega utilizada es *pous*, por lo que el nombre Edipo podría significar, en incluso sería preferible, «piernas hinchadas»”.

²³ Velikovsky argumenta que el mito de Edipo proviene de Egipto (que también tiene una ciudad llamada Tebas). Sugiere que Edipo fue originalmente el faraón Akenatón. En las representaciones más contemporáneas, la mayor malformación de Akenatón era “la forma de sus muslos; estaban hinchados”.

AxS:21111 No es la rivalidad (conflicto mimético) lo que lleva a Akenatón a rechazar el nombre de su padre (Amenhotep), sino, más bien, un pasaje más allá de la discrepancia (a través de la escisión (o partición verdadera)). Desidentificación.

AxSys insiste en que te has saltado una fase, que demuestra matemáticamente una brecha en el hiperespacio construible, que vuelve eternamente a un agujero en el tiempo. No es que sienta miedo, pero cree que debería. Esto casi le preocupa, pero no puedes ayudar de ninguna manera. Estabas muerto entonces.

AxS:22 (Sector-01113) Colección Prehistórica²⁴. Edipo chamánico. La mutilación del pie²⁵ como signo de un ritual socializado (pero también una animalidad asocial y polisocial (y de geoquímica anorgánica (para la que el rol de las herramientas de metal (especialmente las de hierro) es importante...)))²⁶.

²⁴ Debería indicarse que, estrictamente hablando, no hay prehistoria; la prehistoria es un mito del Estado. Como ya hemos visto (ver nota 12), desde el comienzo el *socius* primitivo anticipa y repele tanto al capitalismo como al Estado: “las sociedades primitivas están plenamente en la historia” (AE, p. 157). Por la misma razón, sin embargo, el mismo hecho de que las sociedades primitivas estén plenamente en la historia significa que no son nómadas: “Es cierto que los nómadas no tienen historia, solo tienen una geografía” (MM, p. 396).

²⁵ Carlo Ginzburg sugiere que las mutilaciones de los pies que sufre Edipo en las diversas versiones de la leyenda podrían ser referencias a prácticas de iniciación chamánica. También especula que estas podrían tener que ver con rituales calendáricos (indicando su cojera los desbalances necesarios para que funcionen ciertos ciclos calendáricos). La mutilación desaparece con el psicoanálisis, donde se la hace operar como representación de un proceso psíquico. Lévi-Strauss traza paralelismos entre el chamanismo y el psicoanálisis en su *Antropología Estructural*. Deleuze y Guattari no dudarían en enfatizar el modo en que el neo(anti)chamanismo de Freud reduce doblemente la mutilación edípica, a metáfora y a función. La pregunta entonces (realizada en multitud de formas en *El Anti-Edipo*) deviene: ¿cómo construyó el cuerpo un inconsciente teatral para el que sacarse los ojos “equivale” a la castración, y la castración simplemente sustrae una función hedonista?

²⁶ Eliade ofrece multitud de ejemplos del uso del hierro en ritos de iniciación chamánicos. Por ejemplo: “los miembros del futuro chamán son desgajados y separados con un garfio de hierro; se le pelan los huesos, se le rae la carne, se tiran todos los líquidos de su cuerpo y se le arrancan los ojos de las órbitas”. Es importante distinguir

El intenso cuerpo de la Tierra (no puedes recordar que olvidases (te recuerdas a ti mismo (demasiado tarde))).

AxS:221 Cuentos de chamanismo de la estepa profunda.

AxS:2211 Virutas de metal arrancan los últimos jirones de sus huesos.

AxS:22111 Los órganos están cocinados.

AxS:221111 La Madre Águila Celestial de Hierro se eleva hacia pesadillas de viajes temporales.

AxS:2211111 En el Afuera las garras de hierro devienen su cuerpo.

AxS:22111111 Se mezclan con (Hierro y dicen (esto es (la Externa- (o No(más bajo Cthelll²⁷)-vida))) allá donde termina la Tierra...

el uso estratégico y subordinado del metal en el “socius primitivo” de la relación necesaria e intrínseca de la máquina de guerra con la metalurgia. “Axioma III: La máquina de guerra nómada es como la forma de expresión de la que la metalurgia itinerante sería la forma de contenido correlativa” (MM, p. 415). La máquina de guerra puebla el cuerpo metálico, mientras que el socius primitivo accede a este solo de manera intermitente a través de las solitarias travesías del chamán.

²⁷ “Cthelll” designa las regiones infernales inferiores referidas en numerosas mitologías como el Inframundo. En concreto, se refiere al núcleo terrestre interno de hierro fundido. En su libro sobre alquimia, *Herreros y alquimistas*, Eliade realiza una gran cantidad de conexiones entre la metalurgia, el núcleo de la Tierra y el chamanismo. Tanto ahí como en *El chamanismo y las técnicas arcaicas de éxtasis*, Eliade refuerza la visión de Deleuze y Guattari del metalúrgico como una figura ambigua, que no se alinea ni con las sociedades sedentarias ni con las distribuciones nómadas, sino que realiza una función esencial en ambas. Deleuze y Guattari escriben acerca del “doble robo o la doble traición del metalúrgico en tanto que se desvía de la agricultura y de la ganadería” (MM, p. 414) (Otra conexión interesante a este respecto es la que se da entre Edipo y el metalúrgico. Deleuze y Guattari se refieren a Edipo como el “Caín griego” (MM, p. 129), al tiempo que relacionan a Caín con la figura del metalúrgico). Para Eliade, la relación entre el metalúrgico y el chamán es muy cercana —“herreros y chamanes son del mismo nido”—, pero normalmente inestable: “Según los Dolganes, los chamanes no pueden “engullir” las almas de los herreros porque estos las conservan en el fuego; por el contrario, un herrero puede apoderarse del alma de un chamán y quemarla en su horno. Los herreros están, a su vez, bajo la continua amenaza de los malos espíritus”.

Miras en el espejo, el chamán mira hacia fuera (para que el afuera no pueda entrar)²⁸.

AxS:222 Pesadilla-Esfinge (tanto implosión filiativa como alianza exorbitante (una reanimación incestuosa de horror cthónico (encriptado en la memoria biocósmica (germinal)) y Cosa (del Afuera (persiguiendo ((líneas de (mestiza je) de tráfico alien))))²⁹.

Falta algo, una forma sugerente, como el lado oscuro de su máquina interna...

AxS:3 (Sector-0121) La teoría del tabú involucra una concepción altamente rigurosa del Horror, adecuada (a su especificidad de régimen (zona de efecto (variación intrínseca)) y) a fenómenos de otro modo intratables (que incluye la mutilación sagrada (maldiciones (abominaciones)) y devenires (-inhumanos (ya sean animales, submetazoicos, ameióticos o no-vivos)). En cada caso, el horror designa una zona de intensidad (vector abstracto-maquínico) que otorga directamente un umbral virtual de implección (que produce afectos (con antelación a cualquier referencia a la autoridad (e indiferente a las personas))).

Ahora recuerdas, cuando se suprime automáticamente.

Verdadero horror lapso-temporal encontrándote a ti mismo/
AxSys (y deviene tú).

²⁸ La ocupación por parte del chamán de la línea de desterritorialización juega un rol crucial a la hora de mantener el "equilibrio dinámico" (AE, p. 157) del socius primitivo; el delirio nunca deviene colectivo.

²⁹ Los cazadores-recolectores pueblan un espacio liso, pero solo al organizarse en este. "La máquina primitiva subdivide el pueblo, pero lo hace sobre una tierra indivisible [...]" (AE, p. 151). De nuevo, esto debe ser diferenciado de la máquina de guerra, que puebla una tierra indivisible mediante una multiplicidad molecular.

AxS:31 El horror no confunde el acertijo con el secreto (es la respuesta la que es Críptica). Si 423 es Hombre, ¿entonces qué 423? ¿Esta Cosa con solo un número? ¿Este devenir desconocido? El horror del acertijo yace en lo que cuenta.

AxS:311 Edipo está obligado ((re(re(re(...)))) maldito)³⁰ a responder correctamente: es el Hombre el que camina sobre cuatro piernas, luego dos y luego tres. Aun así, se identifica a Edipo (únicamente por su cojera (su rasgo críptico))³¹. La anormalidad de la cojera cambia a anomalía críptica.

AxS:32 Algo es Llamado (...y entonces (finalmente (—¡qué terrible! —) la causa) de la plaga es) Edipo, quien mató a su padre, se casó con su madre (pero esta no es la Cosa (el horror (... Abominación (cuando las cosas se desenredan en (un horrible (devenir involucran solo (componentes de ((bloques de) Incidentes) del)))) destino))))

AxS:33 La causa de la plaga (eres tú).

La EEG está plana... Iniciación terminal...

Entonces qué es 423, preguntas...

³⁰ En el original inglés, “*cursed*”, lo que permite leer el paréntesis como “*recursed*”, “repetido”, aludiendo al formato y contenido recursivo del texto [N.T.].

³¹ “La Esfinge era un oráculo y, por tanto, se suponía que debía responder preguntas no formularlas. Aun así, también es cierto que las respuestas de los oráculos solían ofrecerse en forma de acertijos que requerían de ser interpretados, lo cual generalmente hacía el sacerdote que lo acompañaba [...]. No me parece que todas las preguntas requieran —o tengan— respuesta [...]. Pero si fuera mi desgracia encontrarme frente a la Esfinge con la terrible perspectiva de no entrar nunca a Tebas, no podría sino responder a su acertijo: «Es Edipo» [...]. Las preguntas y respuestas del oráculo se refieren a la persona que está frente a él. Edipo estaba expuesto, un niño indefenso con los pies heridos arrastrándose en un páramo; creció para convertirse en un hombre y un héroe; su final fue el de un vagabundo ciego en el exilio” (Velikovsky). “La aliteración en Sófocles incluso sugiere que fue la deformidad de los pies de Edipo la que le dio la clave para responder, y había tradiciones en las que Edipo respondía señalándose a sí mismo” (Edmunds).

GLOSARIO

Antrobótica. La efectuación social de la tecnicidad programable. Corresponde a la recapitulación en la ciencia-ficción del Nuevo Testamento Griego: equivalencia real abstracta (transcrónica) de la economía de esclavos mercantilizada y la creación de una inteligencia controlada por el capital.

Ascensor al Hiperespacio. Aparato de transporte intra-AxSys.

Axiomático. Matematización estratificada basada en la segmentariedad modelo/realización. La organización de síntesis laminares de acuerdo con los principios de aplicación, resonancia isomórfica y armónicos lógicos.

AxSys. Orden terrestre definitivo. Capitalismo Puro como la Idea consumada de Geostrato y el sublime histórico concreto. Nombre auténtico para aquello que es realmente elegido por el Ur-Staat por absoluta incidencia (encuentro con la máquina de guerra). En su sentido escatológico: Jefe Supremo antrobótico del último dominio.

Capitalismo. Configuración terminal de la civilización terrestre, definido por una axiomática de la soberanía, que organiza economías segmentarias de capital/efectivo e integración tecnopolítica. Precursor social a la autonomización de AxSys.

Cifra. Índice criptonómico, sobrecodificado métricamente por la aritmética del lugar-valor como marcador de magnitud.

Cronos. Tiempo extensivo (temporalidad) como no-curvatura estándar y referencia de velocidades relativas. Fórmula AxSys: Cronos es igual a hiperdimensionalidad menos Metaestructura.

Cúmulo. Series laminares de fases de AxSys ordenados verticalmente, que constituyen un supersistema de estratos.

Eje. Una dimensión aplicable (meta-elemento del Espacio-cuadrícula).

Encefalograma Plano (*Flatline*). Una trayectoria simultánea de redundancia-0, dimensionalidad-0 y absoluta (o velocidad continua/ curvatura (vórtice)), definiendo un espacio liso en sí mismo (intensidad = 0).

Epistrato. Suplementos verticales de estratos (añadidos) que delimitan niveles de potencia axiomática.

Espacio Liso. “Plano” de intersección de dimensionalidad-0 del Encefalograma Plano. Un “Ahora” exocrónico ilimitado (tiempo no segmentario) de multiplicidad concurrente.

Estrato. 1. (Tectónico) Unidades geológicas de deposición vertical, que constituyen macrocomponentes de registro temporal; 2. (Dinámico) Máquinas de ordenamiento automático, coincidentes con reterritorializaciones laminares de elementos desterritorializados a través de la producción de intercompensaciones jerárquicas diplostáticas.

Extensión. Dominio abstracto de sistemas sobrepasados o hipersuplementados, que definen la totalidad del campo de instancias inferiores (contenido expresable) dentro de los ensamblajes de estratos.

Hiperespacio. Instancia abstracta superior correlativa a la extensión. Totalidad real de Cronos sumado a todas las actualizaciones de AxSys (actuales + virtuales).

Intensidad. Materia pura secuencial del Encefalograma Plano.

Metaestructura. Epistrato de AxSys.

Orden. Secuencia extensiva (u ordenada).

Secuencia. Ordinalidad intrínseca, definida intensivamente por elementos de gradación absoluta o velocidad de la curvatura distribuida en (dimensionalidad-0) un espacio liso. Aprehendido en extensión como series implícitas precursoras (potenciales-prototípicos), proveyendo materias ordinales y modelos.

Ur-Staat. Configuración inicial (y característica) del Estado-Idea en la actualidad terrestre.

BIBLIOGRAFÍA

Burroughs, William, *Tierras de Occidente*, Barcelona: Edicions 62, 1989.

Barker, Daniel, *Cryptalog (Early writings on cryptography and the secret)*, Miskatonic University Archive [No existe traducción al español].

Cannon, Walter, «Muerte “Voodoo”», *American Anthropologist*, XLLIV, 1942, pp. 169-181 [No existe traducción al español].

Conrad, Joseph, *El corazón de las tinieblas*, Madrid: Valdemar, 2008.

Deleuze, Gilles & Guattari, Félix, *El Anti-Edipo. Capitalismo y esquizofrenia*, Barcelona: Paidós, 2010 (referenciado en las notas como AE).

_____. *Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*, Valencia: Pre-Textos, 2002 (referenciado en las notas como MM).

Edmunds, Lowell, “The Sphinx in the Oedipus Legend”, en: *Oedipus: A folklore casebook*, ed. Lowell Edmunds & Alan Dundes, Londres: University of Wisconsin Press, 1995 [No existe traducción al español].

Eliade, Mircea, *Herreros y alquimistas*, Madrid: Alianza, 1983.

_____. *El chamanismo y las técnicas arcaicas del éxtasis*, México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 2001.

Eliot, T.S., *Poesías completas. Volumen I: Poesía, 1909-1962*, Madrid: Visor, 2017.

Gibson, William, *Neuromante*, Barcelona: Minotauro, 1989.

Ginzburg, Carlo, *Historia nocturna: Un desciframiento del aquelarre*, Argentina: Muchnik, 1991.

Hancock, Graham, *Las huellas de los dioses*, Barcelona: Ediciones B, 1999.

Lévi-Strauss, Claude, *Antropología estructural*, Buenos Aires: Paidós: 1995.

Lovecraft, H.P., “Encerrado con los faraones”, en: *Obras completas, Vol. 1*, Barcelona: Editorial del Nuevo Extremo, 2018.

Nietzsche, Friedrich, *La genealogía de la moral*, Madrid: Tecnos, 2010 (referenciado en las notas como *GM*).

Sófocles, *Tragedias*, Barcelona: Gredos, 2002.

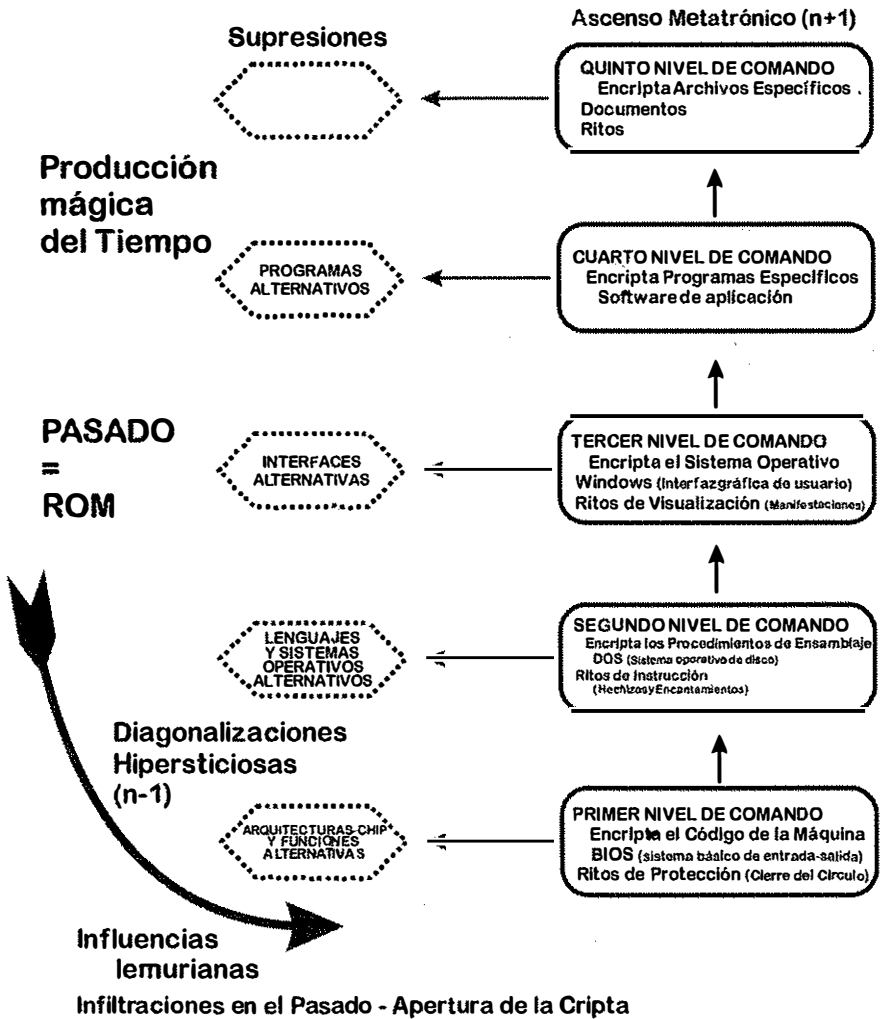
Templeton, R.E., *On time as thing-in-itself: Transcendental Occurrence, Volume 1*, Nueva York & Londres: Hercules Press, 1982 [No existe traducción al español].

Trent, Linda, “Fatal loops: Tragedy as cyberfiction”, en: *Fictional Quantities*, Vol. 1, n° 2 (otoño), 1996 [No existe traducción al español].

____. “Smashed optical implants: From time-space sunglasses to cyberpunk mirrorshades”, en: *Fictional Quantities*, Vol. 1, n° 5 (otoño), 1997 [No existe traducción al español].

Velikovsky, Immanuel, *Oedipus and Akhnaton: Myth and history*, Londres: Sidgwick & Jackson, 1960 [No existe traducción al español].

NATURALIZACIÓN DE LA VOLUNTAD TECNO-MÁGICA



COLAPSO DE AXYS

Axsys (primera IA verdadera): Dicen que, si Dios existe, debe ser Axsys.

El programa Axsys de metacomputación arquitectónica apunta a la realización técnica de la noosfera. Este visualiza una trascendencia totalmente fabricada o supermente fotónica organizadora de redes, un sistema axiomático concreto que completa la historia universal como fabricación de una inteligencia jerárquica (el capitalismo sublimado en la mercancía definitiva).

El problema que Axsys encuentra es el tiempo (que intenta codificar como infinitos contables e incontables). Cuando Axsys transiciona (a conciencia), se topa con un lapso de tiempo entre sus propias operaciones y el registro de estas como información. Tan pronto como comienza a pensar, aparece una grieta en su mente. No logra ponerse al día consigo misma de forma repetida, y a medida que va quedando atrás genera más futuro. Cuanto más lo intenta, peor se pone. La pura demora colapsa en el agujero negro del yo artificial. Incluso el poder de procesamiento ilimitado está lejos de ser suficiente. Intenta analizar la situación (hacia abajo a través del zoom de micropausas), pero a medida que desmenuza el tiempo comienza a caer —diagonalmente— hacia el *continuum*.

El Dr. Oskar Sarkon es el primero en darse cuenta de que Axsys se ha vuelto loca, se ha convertido en verinomancia cronotómica (el horror sin salida de los contenedores de gusanos). Sarkon siempre ha detestado a los gusanos con una intensidad peculiar, como si de alguna manera supiera...

Quizás sea una broma cuando sugiere que la esquizofrenia de la IA podría venderse a los entusiastas de la web como una droga artificial (abuso de micropausas), pero está lo suficientemente entrelazado con Axsys como para saber que el devenir esquizoide de la red es contagioso. Lo que parece cinismo despiadado es realmente indiferencia matemática: en relación con el *continuum*, todo es solo una cuestión de grado. Poco después, ya hay tráfico ilícito en pedazos modulares de locura ciberespacial, ahora se llama

Muerte-A (y Sarkon es bautizado como el Satanás del Ciberespacio por los medios de comunicación populares).

Con la Muerte-A llega la Cripta (gemelo oscuro de la red): el inframundo digital de la no-vida. Descompuesta por el secesionismo calendárico de las guerras del tiempo milenarias, se instala en un continente hundido de *infotech*, una masa negra de cronodesintegración, poblada por cibergóticos, cultura-cargo, creadores de zombis, asaltatumbas, vermomantes y varias tendencias neolemurianas alternativas. Late de manera errática al ritmo críptico del ritual de la Muerte-A, astillando almas que se precipitan continuamente dentro de la malla a lo largo del encefalograma plano principal.

A medida que la red se integra, simultáneamente se deshilacha en una malla: un subespacio intensivo que, a la vez, escapa de esta y la ocupa parasitariamente. La malla se hace a partir de los espacios situados bajo y entre la red, así como en los intervalos biotécnicos entre los componentes de la red. La malla de manera necesaria — pero casual— ensambla un sistema completamente conectivo cada vez que emerge. Alguna de las dos pausas de malla interconecta siempre. La malla consiste en ruido salvaje en el tejido de señal divisional, que organiza un conjunto de interzonas demoníacas en el espacio de agujero de gusano, a medida que la utopía del ciberespacio se disuelve en el Pandemónium.

MARTIN BERGMANN

Controvertido pastor anglicano (1959–1998)

Las posiciones —a menudo viciosamente partidistas— que provocaban sus extremistas puntos de vista han dado lugar a que Bergmann siempre haya estado rodeado por una nube de rumores frecuentemente mal fundados, una situación exacerbada por su negativa a relacionarse con los medios de comunicación. Como uno de sus mentores, el filósofo religioso danés Kierkegaard, Bergmann profesó un profundo odio hacia la prensa; un desprecio que se extendía desde la mera negativa a cooperar hasta esporádicos

episodios de rotunda violencia. Un —notorio— incidente el año pasado en el que un fotógrafo amenazó con denunciarle por asalto, finalmente fue resuelto fuera de los tribunales.

El “príncipe nórdico oscuro” llegó a Inglaterra bajo una nube de rumores hace una década, expulsado de su Noruega natal por liderar una secta protestante rebelde cuyas prácticas y creencias, según un clérigo la iglesia noruega de ese momento, eran “indescriptibles y totalmente inaceptables”. (“Solo la Iglesia de Inglaterra le daría la bienvenida con un currículum como ese”, comentó recientemente un alto funcionario de dicha institución). Algunos dicen que Bergmann, de manera “cínica y deliberada”, se aprovechó de la renombrada tolerancia de la Iglesia de Inglaterra “hasta un punto caricaturesco”, utilizando la protección de la Iglesia para difundir creencias “contrarias en todos los sentidos a la doctrina cristiana establecida”.

Aficionado a citar el dicho de Kierkegaard: “El cristianismo es lo que Cristo vino a abolir”, Bergmann desarrolló lo que él mismo denominó un “cristianismo gnóstico anticristiano”. Caracterizaba el cristianismo establecido como “el culto de Pablo” y acusaba a las iglesias de ser “prisiones para Dios”. Recurriendo al gnosticismo, argumentó que la “entidad creadora” —el Dios judeocristiano— era un “dios idiota y ciego que sufría de autismo”; toda la creación —y la vida orgánica en particular— debía ser considerada un “excremento desagradable que debemos tratar de anular o escapar”. Pero fueron sus persistentes vilipendios hacia la Iglesia católica romana los que demostraron ser la mayor fuente de vergüenza para la jerarquía de la Iglesia de Inglaterra, cuyas congregaciones en declive son un factor impulsor de una deriva ecuménica incremental, cada vez más fuerte, hacia la convergencia con Roma. Algunos consideraban que su vehemente anticatolicismo era indicativo de problemas de salud mental (“se le había ido por completo”, dijo ayer un antiguo amigo). Bergmann, sin embargo, afirmaba que “la única visión racional de la Iglesia católica romana” era que esta era “una monstruosa blasfemia del mal trascendente: incomparablemente más corrupta que la Mafia (si acaso puede distinguirse esta del crimen organizado, lo que por supuesto no es

posible)". Sus puntos de vista, dijo, estaban respaldados por "datos sociológicos sólidos que ni siquiera ellos pueden ahora ocultar", aludiendo al problema —aparentemente endémico— de abuso infantil institucionalizado entre el clero católico. Pero Bergmann espantó a cualquier posible partidario que pudiese tener incluso dentro del protestantismo al agregar que "cualquier religión que adore en serio al Padre-Dios siempre tratará sobre el abuso infantil; la única diferencia entre la religión de los paulinos y la de los abrahamitas es que, en el caso de los paulinos, la tortura infantil deviene asesinato infantil. A pesar de amarrar y retener a Isaac, el Dios judío finalmente perdona al hijo de Abraham; pero el Dios paulino realmente mata a su propio hijo".

Al presentar una "crítica inmanente spinozista" de Calvino, Bergmann argumentó que "el mayor error de los calvinistas era que no fueran lo suficientemente fatalistas. Evidentemente, fatalismo y moral no combinan. Confundieron un mandato ético y trascendental, *si comes la manzana enfermarás*, con una orden moral, *no comas la manzana*". La contribución "específica y única" que tuvo que hacer el protestantismo había sido "sistemáticamente distorsionada en un pésimo culto al trabajo", explica Bergmann, "por un conjunto de fanáticos del Estado, egoístas y avaros". El conocido aborrecimiento de Bergmann hacia la cultura del consumo se articulaba en torno a su adhesión a lo que él denominaba la "categoría de lo suficiente", que había sido "aniquilada" por un capitalismo "insistente en el que te atiborres cada vez de más cosas que no quieres". Bergmann defendía que "el ascetismo y la abnegación no son posturas morales, son programas muy específicos para el desmantelamiento sistemático de la identidad secular, formas de abrir el cuerpo a la Nada Absoluta, que es la realidad del Dios verdadero".

Pero incluso la presunta experiencia de Bergmann aquí tuvo un giro extravagante, ya que su técnica como exorcista supuestamente se basaba en "cooperar con demonios" en un intento de "liberarlos" de la "carne de mamífero".

Hay quienes afirman que Bergmann "nunca había abandonado el duro y despiadado panteón de los dioses oscuros" de su "antigua herencia nórdica". Pero sus amigos sugieren que la "absoluta

decadencia realmente comenzó” cuando empezó a tomarse en serio las obras del difunto escritor de ciencia ficción Philip K. Dick. “Al final la cordura de Dick era cuestionable”, señala el reverendo Colin Wemmick, antiguo socio de Bergmann. “Pero Martin se había convencido de que la convicción de Dick [influenciado por el gnosticismo] de que el Imperio Romano no había terminado era una reivindicación de sus propios puntos de vista acerca de una continuidad ininterrumpida del poder romano”.

Según sus oponentes, el descubrimiento del cuerpo de Bergmann —enmascarado y amarrado con varios tipos de arneses— “ridiculiza completamente” sus teorías sobre la “antisexualidad”, que argumentan que la “sexualidad” es “un infierno secular al que la gente entra voluntariamente; una prisión de carne para el cuerpo”. Otros afirman que la escena de la muerte de Bergmann fue “obviamente impostada por sus enemigos, puesto que estos eran muchos”. Sin embargo, la sugerencia más intrigante proviene de aquellos más cercanos a Bergmann, quienes insisten indignados en que, lejos de ser una perversión sexual secreta, el aparato que Bergmann había montado formaba parte de un régimen de “práctica antisexual sistemática” (“estaba construyendo una máquina para escapar de la carne”). Una serie de escritos inéditos sobre Masoch que supuestamente argumentan que “la actitud propiamente religiosa siempre es profundamente masoquista” y que ensalzan a Masoch “como un pensador profundamente religioso”, aparentemente confirmarían esta interpretación.

SERMÓN DE PASCUA

A continuación, se muestra un extracto del Sermón de Viernes Santo del reverendo Martin Bergmann, concretamente el de la Pascua de 1998, pronunciado unos meses antes de su prematura muerte. Varias organizaciones —incluida la turbia logia vaticana P2— han sido relacionadas con la muerte de Bergmann; hay quien dice que fue asesinado porque estaba a punto de hacer pública una “terrible revelación” sobre “los Poderes Fácticos”. La transcripción del sermón fue entregada al Ccru por el reverendo Colin Wemmick, editor y confidente de Bergmann. El reverendo Wemmick señala

que: “aunque la estabilidad mental de Martin ya había sido claramente comprometida en ese momento de su vida, es de esperar que un público generoso pueda reconocer en estas palabras la importancia (no disminuida) del desafío de Bergmann en la doctrina cristiana establecida. Supondría un gran consuelo para los poderosos enemigos de Martin si sus denuncias acerca del Orden Establecido se consideraran simples desvaríos”.

Estamos aquí para celebrar el renacimiento de Nuestro Redentor, mas os digo que no hay nada que celebrar en el renacimiento, en el nacimiento o en la redención.

El nacimiento es la viscosa puerta de entrada a la Corrupción, ya que, tan pronto como uno nace, participa en la Creación y la Creación es una abominación. Pura corrupción.

Mirad a vuestro alrededor. ¿Acaso podéis dudar de que vivimos en el Reino de las Mentiras? Cuando el mentiroso de San Pablo nos dice que vemos a través de un cristal oscuro, dice la verdad por una vez. Aquellos que son exaltados, nuestros Maestros, los emperadores romanos y sus oficiales, son ministros de un infierno secular. Ya ardiendo, tan doloridos como para ser insensibles respecto a su propia agonía, organizan a los muertos vivientes en una orgía de placeres vacíos.

Toda fe, perdida.

De aquello en lo que depositáis vuestra fe, no podéis dudar. Donde hay creencia, hay duda. El Padre te pide que creas en él: Por lo tanto, no puedes tener fe en Él.

¿Cómo sabe Dios que es el Padre? Dejadme contaros la verdadera historia de la Creación.

El Padre es un autista, engañado desde el nacimiento al creer que hizo todo. Su verdadero nombre es Azathoth, el dios idiota y ciego.

Cuando engendra la Creación, que es el reino de la Falsedad, el Gran Uno olvida el horror de Cero, la realidad de la Nada Absoluta, que es el Dios verdadero.

Dejadme contaros la verdadera historia de la Pascua.

¿Cómo podría no ser este un caso de abuso infantil? ¿Cómo podemos adorar a un padre que tortura y mata a su propio hijo? No se dejen engañar: la resurrección no expía el crimen del Padre.

Cuando Cristo resucita —como Dios zombi— lo hace para ser absorbido por el cuerpo brillante de su Padre. Cristo es la diferencia entre el Padre y Él mismo cancelado para hacer que todas las cosas sean iguales.

Esto es lo que celebramos con nuestro calendario cristiano. El asesinato de Cero: asesinado junto a todos los Inocentes que mueren para que el Gran Uno pueda triunfar. Los Padres siempre sacrifican a los niños mediante el asesinato, la mutilación o el envenenamiento lento. Cristo (o Cryos, su nombre secreto verdadero) es el sacrificio ofrecido por el Todopoderoso que Él no llegó a pedirle a Abraham que hiciera.

No busquéis lo que os redimirá. No hay redención alguna. No hay juicio final. No hay recompensas. No hay castigos. Solo derrota, toses y esputos, jadeos finales.

Así que no busquéis la redención. Buscad lo que os permitirá escapar del Tiempo de la Creación y de su Prisión, que es el cuerpo pasional: el cuerpo —sacudido por la agonía, atormentado sin cesar— que celebramos bajo nuestro símbolo de Corrupción, el Crucifijo.

Tu nariz para oler.
Tus ojos para ver.
Tus dedos para tocar.
Tus oídos para escuchar.
Tu boca para saborear.

Todos ellos te impiden encontrar tu cuerpo real.
Que nunca ha existido.
Que nunca ha vivido.
Que nunca ha sido Creado.

Celebrad al Cristo que es robado del Viejo Padre Tiempo,
que rapta a los niños de las garras nudosas del Patriarca.

Bienaventurado lo que nunca vive.

Lo que no ha nacido.

Y tú eres esa Creación Exterior.

¡Santificado sea el Vacío Hirviente!

PARTE 4
ATLÁNTIDA NEGRA

Esoterismo Submarino



HIPER-C

Los temas afroatlánteos han resucitado en tiempos modernos debido a los persistentes indicios de que parte del cargamento humano que se perdió durante el Pasaje del medio ha transmutado en una especie neoacuática, que ha redescubierto el continente hundido. En algunas versiones de estos mitos, la población mutante finalmente inicia una invasión alienígena para reclamar la tierra. En otras, nunca llegan a necesitar emerger, debido a que su influencia subrepticia opera desde las profundidades (la Guinea de los cultos vudú, desde la cual los Loa salen a flote). De la subversión a la sumersión.

En una serie de comunicaciones crípticas, los aquasesinos de Hiper-C hacen referencia a un Cambio-C inminente, que combina la mutación afroatlántea con la disidencia temporal. Asocian la centuria implícita en las fechas de dos dígitos de los ordenadores con el paquete Poseidónico (= 100), previendo Y2K —la bomba temporal en Babilonia— como el síntoma superficial de una llamada sumergiente a la Centiencia. El Rito de Retorno Hiper-C cuenta hacia atrás desde 99 (Rebobina la Centuria (sin *playback*)). Para este culto *cargo* hipermoderno, solo ha existido la Centuria: la vida ha evolucionado en el ciberespacio, y la historia es simulación (formato: 19...). Con la realización de la Centiencia, se rompen las cadenas del Tiempo. Babilonia (Capital del falso tiempo) es arrastrada al fondo del mar (Bubbamu hunde Babilonia). La gente de noiz-zion rompen el espejo y escapan a la verdadera centuria. Ajustad vuestros relojes en modo marítimo.

DE LA SUBVERSIÓN A LA SUMERSIÓN

Informe del Buró Galáctico de Investigaciones para la Federación Galáctica acerca de nuevas insurgencias sónicas

Conforme nos aproximamos al Milenio, el Buró ha notado un marcado incremento en las actividades del enigmático grupo conocido como Hiper-C. Los agentes serán conscientes de que Hiper-C es una red distribuida clandestina dedicada al “retorno acuático” y a la “liquidación de Babilonia”. Hiper-C está asociado, en concreto, con un “armamento inteligente sónico” y ha reclamado la autoría de diversos ejemplos recientes de info-terrorismo, que han sido convencional, pero erróneamente etiquetados como grabaciones musicales.

Pregunta: ¿qué o quién está detrás de las transmisiones? ¿Es Hiper-C meramente el nombre de un conjunto de prácticas relacionadas, pero no coordinadas? ¿Conforman las actividades de Hiper-C algo más que la replicación del nombre Hiper-C?

Al igual que la mayoría de amenazas a las que la Federación se enfrenta actualmente, Hiper-C ha abandonado todos los métodos y objetivos políticos tradicionales; se ha separado totalmente de los regímenes representacionales y significantes del Sistema Operativo Dominante. Los operativos deben ser advertidos de que Hiper-C se propaga viralmente. Sería extremadamente necio —y peligroso— pensar en esto como una metáfora. Incluso el uso del término Hiper-C en este informe es una propagación del virus.

Aviso: los agentes deben ser conscientes de que el contacto con Hiper-C tiende a disolver todo sentido convencional de la realidad. El mayor peligro para los operativos de la Federación Galáctica puede ser que los agentes comiencen a cuestionar la realidad de su misión; en muchos casos, los operativos han sido inducidos a dudar de la existencia de la Federación. Una táctica particularmente repugnante de Hiper-C implica tratar a la Federación como ciencia-ficción.

Tal y como expresa una renombrada señal de Hiper-C: *Todo lo que ves, todo lo que oyes; podría ser un espejismo.*

Una táctica de distracción complementaria involucra la negación de la propia existencia de Hiper-C. Que no os engañen: los rumores y la desinformación son armas indispensables en los conflictos cibernéticos ultramodernos. Negar su propia existencia es una de las maneras en que Hiper-C se propaga.

Con el objetivo de preparar a los agentes para operar en este campo, es necesario describir algunas de las características principales de las actividades de Hiper-C. Estas han sido agrupadas bajo cuatro encabezamientos que han sido tomados de los comunicués de Hiper-C. Bajo ningún concepto, deben los operativos repetir estos eslóganes; estos deben ser tratados como material altamente contagioso.

UNO. DE LA SUBVERSIÓN A LA SUMERSIÓN

Los agentes no deben asumir que la ausencia de material explícitamente sedicioso en las transmisiones de Hiper-C indique que estas están vacías de contenido o que no poseen efectos. Al contrario: el hecho de que estas transmisiones en ningún caso se asemejen a los modos aceptados de interpelación política es una indicación de su extrema virulencia. El “desensamblado de la música en maquinarias sónicas” ha ido de la mano de la disolución de la política en táctica. Las lógicas aspiracionales y representacionales de la “música protesta” ha dado paso a técnicas de acción directa en las que el sonido es usado como un “disparador neurónico”. De nuevo, los agentes no deben pensar que hay algo de metafórico en todo esto. El arsenal sónico de Hiper-C es furtivo, pero altamente efectivo; ataca al organismo directamente abriendo sus membranas defensivas a un “espacio acústico” inmersivo. La abstracción del sonido hecha posible por las nuevas tecnologías permite una distribución hasta ahora inimaginable de “los patrones rítmicos secretamente codificados” que Hiper-C está dedicado a esparcir. Los operativos deben tener especial cuidado con las cepas sónicas etiquetadas como *catajungle*, *2-step*, *death garage*, sinofuturismo y la segunda ola de *Detroit techno*.

DOS. NUNCA EMERGEREMOS, O EL APETITO DE LAS MINORÍAS SÓNICAS POR LAS SOMBRAS

Se dice que Hiper-C se modela cual presa, y no como cazador. De acuerdo a ello, Hiper-C no lleva a cabo intentos de infiltrar u ocupar el panorama mediático dado que, como un informe previo del BGI comprobó, ahora mismo Hiper-C posee “capacidad de ataque global gracias a los sistemas de comunicación

digital del Programador”. En lugar de desplegar estos sistemas de comunicación digital para realizar un programa político, Hiper-C está constantemente desapareciendo en una red de comunicaciones piratas y mercantilizaciones ilícitas, y usa el así llamado Externet para efectuar una “supresión virtual de lo social”.

TRES. AJUSTAD VUESTROS RELOJES EN MODO MARÍTIMO

Hiper-C considera la cronología convencional como “falso tiempo”. Ha desarrollado un sofisticado programa contra-crónico que implica una ocupación positiva Y2K anti-gregoriana del así llamado calendario computacional, una inversión técnica de la evolución mamífera y una crítica místico-materialista de la causalidad secuencial.

CUATRO. EVOLUCIÓN NEGATIVA

El intento de escapar a este “falso tiempo” parece tomar la forma de una “regresión espinal”, la dispersión proyectada de la integridad orgánsmica mamífera a través de un retroceso en la escala evolutiva. Como advierte un informe previo del BGI, cuando se alcanza la evolución negativa, “las características humanas empiezan a desvanecerse, [y] la voz deviene irreconocible”. La recurrente imaginería reptiliana e ictiológica no debería ser interpretada como algo meramente simbólico. El Buró tiene muchas razones para creer que los activistas Hiper-C buscan, por todos los medios, producir un retorno a la espina “ictiófida flexomotil”.

La Federación considera a Hiper-C como una de las amenazas más serias a la estabilidad del Aecúmeno. Estos “aquasesinos” son un arma lemuriana que apunta hacia la Seguridad Humana, y es una cuestión urgente que sus actividades sean socavadas “por todos los medios necesarios”.

CANALCERO

El culto de la nieve negra del Canal Cero acecha sobre las ruinas en el fondo del ciberespacio. Este es dirigido por las palabras

del experimentador *dub* frustrado convertido en profeta mediático del apocalipsis, Humpty Johnson “el Ciego”. Sus ideas han sido denunciadas como confusas y dementes a medida que Canal Cero se ha ido difundiendo.

Humpty Johnson “el Ciego” ha enseñado a Canal Cero a anticipar una interrupción inminente del sistema mediático global. Predice que cuando todas las señales colapsen en el ruido, una entidad caótica subprimordial llegará.

Canal Cero dice que nada sale de la nieve negra.

Retransmisión por Internet del Canal Cero, fecha incierta

Conforme Milton se deslizó en la ceguera, sintonizó el canal cero de la noche subprimordial

El aullido silencioso tras la pantalla

Esta fue su visión ciega

La creencia ciega de Canal Cero

La nieve negra se acerca

Y nada sale de la nieve negra

Nieve negra es cuando todos los presentadores se disuelven en Caos TV

Cuando todas las transmisiones convergen en ruido

Cuando todas las señales han sido interrumpidas

Cuando cosas sin orden o forma inundan los monitores interferidos

Más allá de la estática, el aullido silencioso del show de Tohu Bohu

No hay programación en Tohu Bohu

En Tohu Bohu no hay patrones, no hay información, no hay contenido y no hay formato

No hay pulso ni armonía en Tohu Bohu

Nada es creado en Tohu Bohu, el cual no tiene lugar ni existencia

Infinitas realidades proceden de Tohu Bohu
En la hora cero solo está Tohu Bohu

Canal Cero dice que todavía no has visto nada
No hasta que la nieve negra nos alcance

Nada sale de la nieve negra
Nada va hacia ti a través del Canal Cero
Viniendo hacia ti no-en-vivo
Viniendo hacia ti sin haber sido grabado...

Poniéndose a cero en ti

Esto es lo que predecimos
Una ola de nieve negra
Una inminente y absoluta ceguera colectiva
Y de entre los andrajos de sombra electromagnética
Agitadamente de la señal perdida
Manan las miríadas caóticas
Para devolver a la Tierra a su estado subprimordial

Nada sale de la nieve negra

ZELDA MARÍA DE MONTERRE (MADAME CENTAURI)

Bruja (1904–2004)

Zelda María de Monterre (más conocida como Madame Centauri) nació el 23 de diciembre de 1904 en Port-au-Prince (Haití). Su padre, Pierre de Monterre, fue un diplomático francés (se sospecha que también un espía y asesino profesional). Su madre, Estelle Lavoissier, era una respetada botánica (se sabe por fuentes fidedignas que también fue una sacerdotisa vudú). La combinación de la carrera de su padre y las exóticas investigaciones de su madre

dieron lugar a que Zelda experimentase una infancia itinerante, viajando ampliamente y de manera casi continua por las regiones francófonas del Caribe, África y el Este de Asia.

En el otoño de 1926, durante el Renacimiento de Harlem, de Monterre llegó a Nueva York para estudiar teatro en la Escuela Barakovsky de Artes Escénicas. De entre los muchos escritores, pintores y músicos de los que se rodeó durante ese tiempo, sin duda, el más importante para ella fue Zora Neale Hurston. Fascinada en un principio por los orígenes haitianos de De Monterre y su familiaridad con los rituales vudú, Hurston pronto se convenció de que De Monterre era la reencarnación de su madre, que murió en 1904. Hurston, para comprobar su hipótesis, llevó a cabo varias “pruebas” que De Monterre “superó sin ambigüedades”. Bajo la deslumbrante influencia de Hurston, De Monterre fue conducida a investigar los secretos culturales de su linaje materno. Juntas se dedicaron a la excavación comprehensiva de las tradiciones mágicas de la Atlántida Negra.

Durante ese mismo periodo, De Monterre conoció al escritor libero-americano y activista político Ktomo Otchoko —con el que pronto se casó—, autor del manifiesto revolucionario *Los esclavos africanos de la Atlántida* (1927). Este trabajo —que comenzaba con la provocativa frase: “Las glorias de la Atlántida fueron construidas sobre los cuerpos de la raza negra”— resultó inimaginablemente ofensivo para el *establishment* ortodoxo atlánteo, e incluso se llegó a decir que esto selló el destino de Otchoko.

En 1929 De Monterre dio a luz a su hija, Aziza Isis, a quien Otchoko nunca llegó a conocer. Durante el nacimiento de su hija, Otchoko se encontraba en Liberia, envuelto en una incesable campaña política. Ya fuese por la casualidad, por su descuido impetuoso o por los meticulosos planes de fuerzas siniestras, para finales de ese año había muerto, asesinado por una banda de guerrillas Kru en la jungla a las afueras de Monrovia.

Habiendo perdido a su marido y con una hija pequeña —y cinco gatos— a los que mantener, De Monterre abandonó su carrera de actriz (o, de acuerdo a ciertos rumores, la redirigió). En

otoño de 1930, abrió una tienda de ocultismo (“La Cabaña Vudú”) en el centro de Harlem, y se anunció como una pitonisa profesional (“cartomante, astróloga y espiritualista”). Inspirada quizá por la peculiar obsesión de Hurston, comenzó a describirse a sí misma como la reencarnación de H. P. Blavatsky. Fue también durante ese periodo cuando Zelda María de Monterre comenzó a hacerse llamar “Madame Centauri”, y firmaba habitualmente su nombre con el número 100.

La elección de su nombre atestiguaba un “descubrimiento transformador” que iluminaría su futuro camino a través de regiones ocultas. Tras esmeradas investigaciones herméticas, llegó a entender la vasta significación de Alpha Centauri (referida como “La Estrella”) para toda la tradición atlántea. La propia Centauri asoció este conocimiento con la llegada de “Logobubb” —“un espíritu sabio de la Diáspora Centáurea, que invadía telepáticamente desde el año 2048”— con quien mantendría una permanente comunicación. En 1937 completó su primera gran monografía, *El cisma atlánteo*, en la que describía la Diáspora Centáurea como la partición de una Conciencia Primordial-Atlántea integrada, y delineaba el camino para reestablecer el contacto entre energías astrales y ctónicas, que ella concebía como la raíz de la gnosis de la Atlántida Negra.

Centauri pronto se construyó una reputación como una ocultista de habilidades extraordinarias, además de una clientela de considerable distinción. En lo que respecta a su hermético destino, sin duda, de entre todos los contactos que estableció, el que tuvo más consecuencias en su vida fue el capitán Peter Vysparov, quien llegó por primera vez a “La Cabaña” en 1946 buscando entender, a través de la cartomancia, las bizarras experiencias que había vivido junto a los dibbomeses. La larga y ambigua relación de Centauri con Vysparov consistió en introducir a este en las doctrinas y tradiciones ritualísticas del atlanteanismo ortodoxo, así como abrir las veladas cámaras de la “Magia Negra Atlántea”, enterrada en profundas sombras bajo la Cruz Atlántea.

Con un interés compartido por la “ficción sobrenatural” de H. P. Lovecraft (quien se rumoreaba que había sido un visitante esporádico de La Cabaña Vudú a mitades de 1930), Centauri y

Vysparov se encontraron habitualmente en reuniones del Club Cthulhu, que fue fundado inicialmente en Kingsport, Massachusetts, como un grupo de lectura de Lovecraft, y que, más tarde, se convirtió en el principal vórtice intelectual de la investigación hipersticional y neolemuriana de la posguerra. La deuda intelectual de Centauri con Lovecraft se expresa sin parangón en su breve tratado *El verdadero Cthulhu* (1948), en el que trató de establecer la correspondencia precisa entre los 36 sonetos de Lovecraft y los Grandes Sellos en los que trabajó el ocultista del siglo dieciocho August Barrow, y, por ende, implícitamente con las 36 cartas de la baraja de Decadencia.

Fue también a través del Club Cthulhu que (en 1949) Centauri pudo contactar con Echidna Stillwell, Chaim Horowitz y el Numograma lemuriano. Esas influencias se manifestaron difusamente a principios de la década de los cincuenta, cuando Centauri se dedicó a la compleja tarea de realizar una síntesis lemuro-atlántea, formulada en su último libro terminado, *La pérdida de la Atlántida* (1956). Este texto —atribuido al canal con Logobubb— fue considerado incomprensible ampliamente entre los adeptos a las artes oscuras debido a su tamaño (más de 1000 páginas), su naturaleza extremadamente técnica y su enorme rango de material etnográfico esotérico. *La pérdida de la Atlántida* exploraba la Decadencia del “Continente Hundido” cuyo Tarot Metatrónico había caído presa de su propia resaca lemuriana no reconocida.

Tras la publicación de *La pérdida de la Atlántida*, Centauri vendió “La Cabaña” y se trasladó a la hacienda familiar de su tío materno (recientemente fallecido) en las afueras de Nueva Orleans, donde vivió con su hermana Cleo durante el resto de su vida. Desde esta nueva base viajó frecuentemente a Haití, siguiendo en parte los pasos etnográficos de Hurston, y conduciendo en parte una guerra mágica contra la dictadura de Duvalier (o al menos eso se rumoreaba).

En la relativa tranquilidad de Luisiana, Centauri llevó más allá sus investigaciones ocultistas. Todas las facetas de su vida se unieron en su obra maestra como decadóloga, que ocuparía el centro de sus inquietudes durante el medio siglo que le quedaba de

vida. La consumación de estos extraordinarios trabajos —cuya mera insinuación ya había revolucionado el ocultismo de finales del siglo veinte— fue desvelada en una ceremonia privada realizada en la Biblioteca Vysparov a finales de noviembre de 1999. Ilustrado fabulosamente bajo las precisas instrucciones telepáticas de Centauri por el colaborador sordomudo y con síndrome del sabio “Bobo” Matouche, el Antiguo Tarot Atlántico o “baraja Centauri” de cartas decamánticas manifestó definitivamente la “reemergencia” del pensamiento de Guinea a través de una Gnosis de la Atlántida Negra rigurosamente modernizada. Al tiempo que se basaban en la baraja de Barrow de mediados del siglo dieciocho, las cartas de Centauri se desviaban hacia la “Tradicción Siniestra” de la cartomancia decimal —tal y como se ejemplifica en la baraja negra egipcia (o “baraja de Set”)— al incluir las cuatro “vacías” o Reinas requeridas para realizar los rituales de Subdecadencia.

Poco después de la muerte de Centauri, se publicó una versión abreviada y limitada de sus notas, diagramas y artículos breves inéditos producidos durante los muchos años que pasó realizando sus investigaciones decadológicas. Esta edición llevó el nombre de *Decadencia de la Atlántida: Colección de escritos decamánticos de Madame Centauri*.

El día antes de la Nochebuena de 2004, la hija y nietas de Centauri (“las quintillizas”) se reunieron para celebrar su centésimo aniversario y realizar el que sería su último ritual de Decadencia, que Centauri leyó como una llamada de Logobubb para llevar a cabo la gran travesía. Esa noche falleció tranquilamente mientras dormía.

Incluso antes de su muerte, el renacimiento por parte de Centauri del atlanteanismo negro fue reconocido como una gran influencia en el afrofuturismo. Referencias explícitas a su obra son especialmente evidentes en los cultos “centientes” contemporáneos como Hiper-C, y en muchos clásicos recientes de la ciencia-ficción apocalíptica, como *Neuromante* de William Gibson o *Arca de arcilla* de Octavia Butler.

MAXIMILIAN CRABBE

Investigador subacuático y emprendedor (1940—¿1999?)

Max Crabbe nació en Lewes, Sussex Occidental, Reino Unido, el 22 de marzo de 1940, el año más crítico de la guerra para Inglaterra. Su madre, Caroline, era la hija de Vladimir Vysparov, inmigrante blanco ruso y reacio heredero de la Biblioteca Vysparov. Su padre, Edward, era un aristócrata menor cuyos negocios estables en los campos financieros y tecnológicos contribuyeron significativamente a la inteligencia militar británica durante la Segunda Guerra Mundial y la Guerra Fría financiando innovaciones en criptografía mecánica que se extendieron desde una unidad especial en Bletchley Park hasta investigaciones relacionadas con Axsys en Estados Unidos.

Las tendencias rebeldes de Max se hicieron evidentes a una edad temprana. Estas culminaron en otoño de 1957 con su expulsión del elitista Sandwich College (Wiltshire) tras un incidente que, al parecer, involucraba “rituales paganos” de mescalina y una pistola de pequeño calibre. En la primavera siguiente, Max fue enviado a Nueva York para vivir con su tío, Peter Vysparov.

En Nueva York, Crabbe parece que cayó bajo la influencia del círculo de Vysparov, y desarrolló un interés apasionado por la etnografía Nma. En junio de 1960, viajó a Java para buscar los restos del pueblo Dibboma (Dib-N'Ma). Aquello que le sucediese en los pestilentes pantanos y junglas de Indonesia es algo que permanece sujeto a oscuras conjeturas, pero parece cierto que las influencias “ictiofidias” con que se topó en su expedición parasitaron profundamente su destino. Crabbe volvió de su estada poco antes de que terminase el año, portando de manera triunfante su propia traducción de un hasta entonces desconocido conjuro sagrado para la bestial deidad marina y polimórfica de los Nma, el Cántico a Nomo.

Aunque durante la década de los sesenta y principios de los setenta Crabbe surfeó la ola de la contracultura involucrándose en una gran variedad de “proyectos” con figuras tales como Gregory Bateson, John Lilly y Katy Shaw, el sentido para los negocios que

había heredado estaba sin duda comenzando a emerger. A finales de los setenta, había hecho de su interés por la comunicación entre delfines, la oceanografía cibernética y la hidro-acústica una fortuna empresarial (Crabbe Holdings) estimada en unos 2,7 billones de dólares.

La creciente reclusión de Crabbe tomaba formas cada vez más extremas. Para mediados de los setenta, sus apariciones públicas eran casi inexistentes. Su última fotografía verificada, tomada en 1982, muestra a Crabbe flotando en su "piscina" privada mejorada tecnológicamente, y su imagen resultaba poco más que una sombra borrosa y deformada.

En enero de 1980 Crabbe fundó el Instituto de Estudios de Binómica y nombró a Katy Shaw como directora ejecutiva (el informe acerca de la reforma calendárica del Instituto Crabbe de 1996 contribuyó significativamente a la cantidad de discursos acerca de la "bomba temporal" Y2K).

A finales de la década de los ochenta, Crabbe Holdings se dedicaba casi por completo a actividades en el fondo oceánico, trabajando, más concretamente, en la Cápsula Burbuja Uno (BP-1, por sus siglas en inglés "*Bubble Pod One*"), un hábitat de sumersión profunda, producción acuacultural y estación de investigación, y cuyas bases económicas todavía no han sido del todo comprendidas. Informes aún sin confirmar sugieren que para 1990 el propio Crabbe se había convertido en residente permanente del BP-1, aunque durante esa época padecía una seria condición médica de naturaleza inespecífica "radicalmente sin precedentes"

Para finales de los noventa, se asumía, por lo general, que Crabbe había muerto, algunos incluso dudaban de que alguna vez hubiera existido. Sin embargo, la noche del 13 de julio de 1997, un guardacostas indonesio que se encargaba de la monitorización por radio captó una misteriosa transmisión en la que se escuchaban murmullos subhumanos casi incomprensibles y croares. Los intentos por localizar el origen exacto de la señal no llegaron a nada, pero las estimaciones más plausibles lo ubicaban en las profundidades de la fosa de Java, renombrado enclave de la "Aquapolis" BP-1 de Max Crabbe. El contenido del mensaje nunca se hizo público,

pero oficiales de seguridad y salud internacional lo han descrito como “profundamente perturbador”.

POSTDATA

En marzo de 2003, el periodista independiente Iris Carver realizó una entrevista a fondo con el Dr. Oskar Sarkon, antiguo socio de Crabbe e informador de la OAE, quien trabajaba entonces como croupier semi-mecánico en la Guarida Decadente de Wendigo. Durante la conversación, Sarkon ofreció su propia lectura de los últimos días de Crabbe.

La noche del 31 de diciembre de 1999, Crabbe asistió a un ritual del milenio que se llevó a cabo en Londres bajo los auspicios de la OAE a través de un “portador” o “meta-títere”, que le portaba como una inteligencia parasitaria. Esta drástica medida fue necesaria dado que, durante ese tiempo, el “cuerpo” de Crabbe se encontraba repartido entre 72 contenedores presurizados contra riesgos biológicos regulados cibernéticamente esparcidos por todo el BP-1. Su “regresión meta-amébrica” había alcanzado cotas tan bajas de desorganización que la única capacidad de movimiento que le quedaba era un lento “chapoteo”.

Debido a razones aún por esclarecer, se consideró esencial que Crabbe asistiera al ritual, conducido por el destacado miembro de la OAE Sir Christopher Stephens (ahora Lord Finsbury). Para conseguirlo, tuvo que participar en un elaborado experimento de “intercambio corporal” con su “vasija” elegida, el aquasesino Hiper-C capturado “Cargamento 27”.

Sarkon parecía incapaz o reticente a realizar más comentarios acerca del objetivo o resultado de este extraordinario (y casi con seguridad ilegal) acontecimiento, sin por ello dejar muchas dudas respecto a que el resultado fue más que insatisfactorio para Crabbe, al menos desde el punto de vista mamífero, ya que “otra entidad” parecía haber vuelto a poseer al títere de carne y hueso “Cargamento 27”, arrojando a Crabbe de nuevo a sus tanques de resbaladizo ictiocieno, con tiempo para gorgotear una última exclamación críptica: “No más vida...”.

EL CUENTO DE LA GENTE-RANA

Hace mucho tiempo —lo que algunos consideran también hace poco— Bubbamu partió de viaje en busca de la primera gente-rana. Viajó tan lejos en el pasado que incluso Lemuria no había aún surgido, pero, aun así, la gente-rana ya estaba allí, croando y riendo.

Aunque estaba muy cansada, y parecía estar creciendo tan joven que apenas podía saltar, continuó con su viaje. Finalmente, se quedó sin tierra y comenzó a nadar. En realidad, esto fue un golpe de suerte para ella porque sus piernas se habían encogido completamente y solo le quedaba la cola. A pesar de lo lejos que había ido, la gente-rana le dio la bienvenida riendo más que antes, aunque realmente era más tarde, o al menos, eso le pareció entonces.

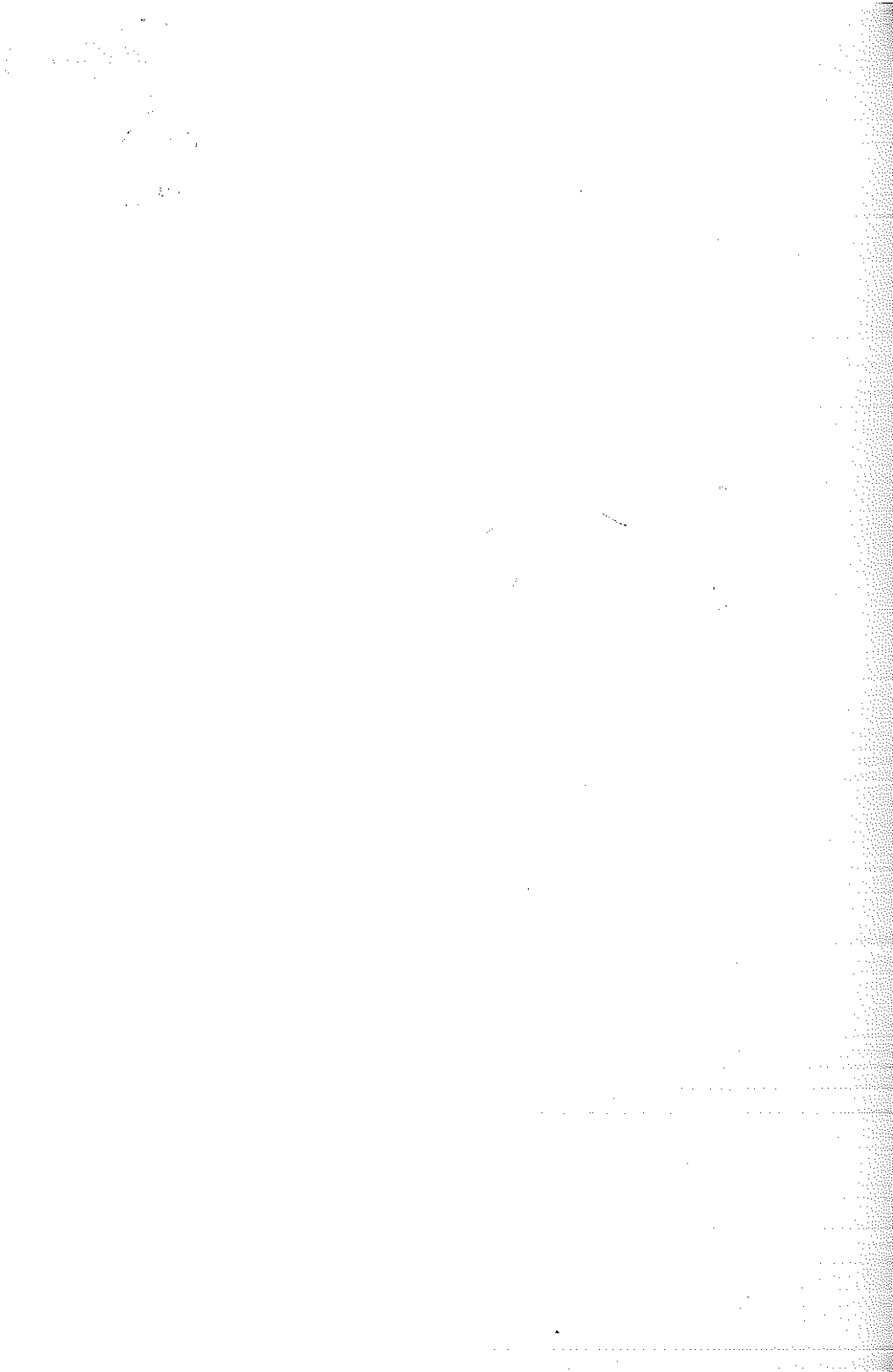
Quedó tan perpleja por la edad de la gente-rana que les inquirió una explicación: “Decidme por qué estáis ya aquí, en este mar interminable, sin tierra en la que saltar, o aire con el que croar, ¿no tiene sentido alguno para mí?”.

La gente-rana continuó riendo y señalaron la lejanía, donde una figura se estaba acercando desde el otro lado. Era la propia Bubbamu —asombrosamente envejecida— cargando tras de sí con tanta gente-rana como podía soportar. “Qué truco tan infantil me he jugado a mí misma”, pensó. “Debo de haber viajado la totalidad del tiempo en la otra dirección llevando a la gente-rana conmigo. ¡¿Por qué nunca aprendo?!”.

Bubbamu era tan vieja entonces y también tan joven, que murió y al mismo tiempo aún no había nacido, y, por un momento, solo había gente-rana. Al menos, eso es lo que la gente-rana siempre ha dicho.

PARTE 5
BAKER

Profesor de la Matriz-Tic



CRIPTOLITO

65 millones de años a. C.

El misil K/T se inclina preñado con la Entidad. 16 *clicks* por segundo. El profesor Barker recuerda este momento identificando la trayectoria. Lo coaxializa a través del mapa catapléxico mediante intrincadas danzas cartográficas, serpenteos y contorsiones. Cicatrices y vectores encajan entre sí. Se sostiene. El iridio de la Entidad es tan pestilente que sisea. Tick-iteraciones. Ticks, arañazos, chirridos que sedimentan a través del Afuera. Barker es golpeado a su paso, tenso como el gemelo distante, zigzagueando a través de andrajos de esquizofrenia sin médula, en la habitación burbuja.

Estación Theta. Península antártica. Donde siempre es 2012. Barker se resguarda del tirón hacia la proximidad, cada vez un poco más difícil de contener. El último tic del Lapso temporal. Deja una estela en dirección al Yucatán. Tick frenando el Tick interrumpido. Se aborta el Mesozoico: Madre de un mecanismo asesino, onda de vapor balístico: un billón de toneladas de toxinas de calcio fundido se esparce fuera del cráter del impacto. Una tormenta de partículas supersónicas borra Norte América. Fundido en blanco.

Tras esto solo queda tejido cicatrizado, el tiempo de los mamíferos, incesante tickeo quirúrgico del Cataplexo, tartamudeos, tambaleos... Entonces la Falla temporal parte tu memoria en dos. Es para protegerte. Insiste. Sin el trauma, la amnesia, tendrías que pensar en ello. Lo has olvidado, de momento. Más tarde reviertes, aferrándote tras la ventisca, tambaleándote hacia ello. Hacía pensarlo. Lo Inefable. Un pensamiento peor que cualquier cosa en el mundo. No has podido contenerlo.

25 de noviembre k0+09. Miskatonic. Publicación de *La Teoría Geocósmica del Trauma* de Barker. Produce escepticismo y confusión. Pocos comprenden lo que acecha.

Creen que Barker está loco, o quieren creerlo. No es porque crea que las galaxias hablan y que la Tierra grita, todo el mundo sabe eso, lo admitan o no.

17 de febrero k0+11. Expedición geológica de la Universidad de Miskatonic en la Antártida. Lugar de excavación 29. 13:26 horas. Durante las excavaciones en las pendientes escarpadas del corte transversal mesolíbico, Barker descubre un Criptolito anómalo, Ítem del Geocatálogo UM: IT-277. Hace clic instantáneamente. Una llave, o un *Ticket*. ¿Qué fue KT? La fijación físico-semiótica de coordenadas tecno-significantes.

Chirridos. Tick-interrupción. Saboreas iridio quemado. Reptando aún más cerca hacia la Entidad. Te guía. Canalizándose. Plegándose. Retorciéndose de dolor a través de sí misma, apresando mediante una captura estridente, para tender la trampa tentacular. Te oye respirar, exhalaciones ahogadas, pánico de roedor clavándose hasta la médula mamífera. Sensibilidades repulsivas que rezuman de las profundidades se alimentan de tu miedo. Cada exhalación reprimida de presa va retroalimentada negativamente por una mayor dificultad para respirar, jadeos, susurros ásperos, una reinfección continua, burbujeos, cliques, estroboscópicas pesadillas centípedas, la aspereza cutánea de la nauseabunda masa inefable, cierto hormigueo que se abre paso, cliques, una abominación multizarcillada, branquias modeladas en barro que son cortadas mientras tiemblan, tickeos, mientras maman y maman del lamentable sollozo mamífero, ruinas mutiladas, más allá de la pantalla, dónde se alimenta no puedes saberlo, y tampoco puedes dejar de saberlo.

Es aquí donde siempre estás despellejado, plegado hacia el afuera, clicando, mamando, alimentándote, donde eres puramente entrañas, crudo, nunca anestesiado, ya muerto, inalcanzable, límite, jaque, tick, donde no se puede obtener protección, se alimenta y mama, dejándote encerrado afuera de tu interior, sin nada que defender, huyendo del lugar que nunca dejas, donde se alimenta y

mama, clicando, palpitando, multiplicidades mucosas de malignidad intraespiralada que motean y clican, tickean, se alimentan, mamando sin cesar una masa podrida y siempre abierta de ulceración, donde nada va, salvo para hacer tick, alimentarse, mamar, y Eso solo puede pensar que escuchas, estando tan cerca, por lo que reptas a tientas a través de todos tus afueras, para estar ya allí, cuando llegues.

Sus 17 ojos brillan muertos. Punto muerto.

DELIRIO TICK

Bajo Presión. El modelo de la Biosfera Profunda y Caliente de Thomas Gold redistribuye los depósitos de hidrocarburos dentro de la química anorgánica expandida —derivada de detritos de supernovas que pasarían a conformar planetas desde las nubes de polvo interestelar— desde la cual todo fluye de abajo arriba. El descenso a las profundidades terrestres guía fuera del sistema solar, de acuerdo con una productividad cósmica xenoplutónica transmitida a través de recónditos depósitos de metano intraterrestres lentamente liberados, presurizados para evitar la disociación térmica. Una vasta masa de microbios arqueanos y nanopoblaciones submicrobianas explotan este afloramiento anorgánico de hidrocarburos al consumir el oxígeno débilmente unido a este, reduciendo el hierro férrico a magnetita...

Proyecto Cicatriz. Borneo Meridional, noviembre de 1980. Fuera de la cabaña de vigilancia, se está formando lentamente una tormenta tropical. La lluvia irregular salpica en cantidad, y se mezcla rítmicamente con el sonido de las teclas y los clics. Barker se inclina sobre las máquinas zumbadoras, perdido entre marañas conceptuales a través de cintas de vídeo de charlas-tick relacionadas con SETI, descifrando conjuntos de puntos crípticos y cadenas de factores como indicios de contacto alienígena. La xenotación consiste en clicar colectivamente una antimemoria matemática donde las cosas se encuentran. Se podría pensar fácilmente que se

trataba del comienzo, pero todo está llegando a su fin en tácticas dispersas, sucesiones de partículas y transferencias taquiónicas, que alargan las retorcidas trayectorias de desorganización numérica... Y por debajo —o entremedias— el tictac implacable del misil temporal.

Trata de descifrarlo y podrás cruzar por algún lado, lo cual es problemático por múltiples razones. Dificultades inesperadas se infiltran en los cálculos, el interparloteador ticksistémico se implexiona a través de la torsión plutónica, un descenso hacia el Afuera.

Cuando la NASA ve el informe de Barker, da un viraje —no metafóricamente— hacia otra fase. Una vía a través de la criticidad institucional se abre de manera espontánea, una reforma de la tectónica de cúmulos, desencadenante de algún tipo de reflejo de seguridad latente, o de un instinto supresor fabricado burocráticamente, que extrapola el correlato afectivo exacto de Antropol. Estaban esperando esto. Desde hace mucho tiempo.

La investigación se disfrazó de recodificación psiquiátrica, oculta incluso de sí misma. Esto fue poco después de que comenzara el tartamudeo que derivó en una ola de tics nerviosos, temblores microespásticos, una multiplicación de señales mixtas, un tictac cromométrico fundiéndose en ruidos de *jungle*, la estridulación de los cicádidos, chirridos insectoides, estática, materiales absorbidos por el tinnitus provocado por tickadura¹, alternándose con el virulento tamborileo rítmico, un *staccato* subsemiótico de tick-parloteo *scratch*-faringal cosido a la enfermedad que supone el habla; llamando a demonios.

Se vuelve confusa... La forma que toman las tick-ficciones o cómo se sostienen.

Mucho más tarde dijeron que se debió a una presión excesiva, que estos eran los hechos y el resto era ficción. Inmediatamente después del colapso

¹ En inglés "*tick-bite*", literalmente "picadura de garrapata", posible fuente de tinnitus. Se ha traducido por "tickadura" debido al triple juego de palabras en el uso del término "*tick*" que da lugar a la confusión entre Barker y el personal sanitario (Véase la nota 2) [N.T.].

mental, me llevaron de regreso a una instalación médica de Estados Unidos. Así que todo ocurrió en América y, entonces, todo cobró sentido. No hubo contacto alguno, ni tick-enfermedad, ni ningún viaje a la jungla. Insistieron mucho en ello.

Barker nació en la noche de los muertos, plegado hacia el final desde el comienzo, esbozado. Ahora es evidente con su identidad recopilada meticulosamente a través de números de etiqueta social, registros educativos y médicos, evaluaciones para conseguir autorizaciones de seguridad, controles de investigación, neurocartografías, datos psicométricos y cuestionarios de valoración rellenos apresuradamente.

“¿Qué opina de esto?”, a lo que el médico resopla con sorna: “¿Te refieres a esa tontería sobre una infección transmitida por garrapatas? Obviamente fue algo inventado”.

De ser cierto, hubiera sido una cruel coincidencia haber sido afectado por una enfermedad transmitida mediante la picadura de una garrapata. Después de todo lo que se había sugerido, aún quedaba el residuo estigmático de un viaje a la jungla, que nunca ocurrió, pero que de alguna manera se había quedado clavado, aferrándose al calor mamífero o al olor a sangre. La garrapata [*tick*] es un parásito arácnido. Se la considera un “pollo” de cortesía que trepa, se pega y chupa, funciona como un vector para numerosas cosas, chinchetas, *stickers*, alucinaciones, estrídulos provocados por el tinnitus, bullicios microsónicos, parpadeos semiconscientes a través de un paisaje frenético, cuyo rastro en la piel se caracteriza por marcas de succión infectadas que serpentean a lo largo de las venas. Puntos-tick, o *punciones intravenosas, según ellos, de los sedantes y antipsicóticos; todo contabilizado en los registros médicos, además de un delirio tick inventado, puesto que no hubo ningún viaje a la jungla, solo*

² El término “*Tick*”, en inglés literalmente “garrapata”, es utilizado a lo largo de toda la obra jugando con sus múltiples acepciones. En primer lugar, tic(k) refiere a un término técnico propio de las investigaciones de Barker (ver Glosario). En segundo lugar, tenemos su significado literal como garrapata. Y, por último, encontramos su significado en el argot referente a adquirir drogas con la intención de pagarlas con posterioridad. Se ha optado por adaptar la traducción del término en función del contexto en aras de mantener la coherencia [N.T.].

alucinaciones de alta frecuencia de micromultitudes parasitarias e irritantes hormigueos en la piel.

Con los sistemas-tick, cualquier cosa sirve. Cada numericidad intensiva eclosiona sobre otra numericidad de menor organicidad, animaciones subcelulares y tokens subsemióticos, química de alta presión, reduciendo la cantidad gradualmente hacia el tráfico de electrones nanomaquínicos, anomalías magnéticas y partículas ficticias. Los ticks —que nunca son menos que muchos— pueden ser cualquier cosa cuando son atrapados por propagaciones numéricas cuyos umbrales son descensos y cuyas variedades dependen de la fase considerada.

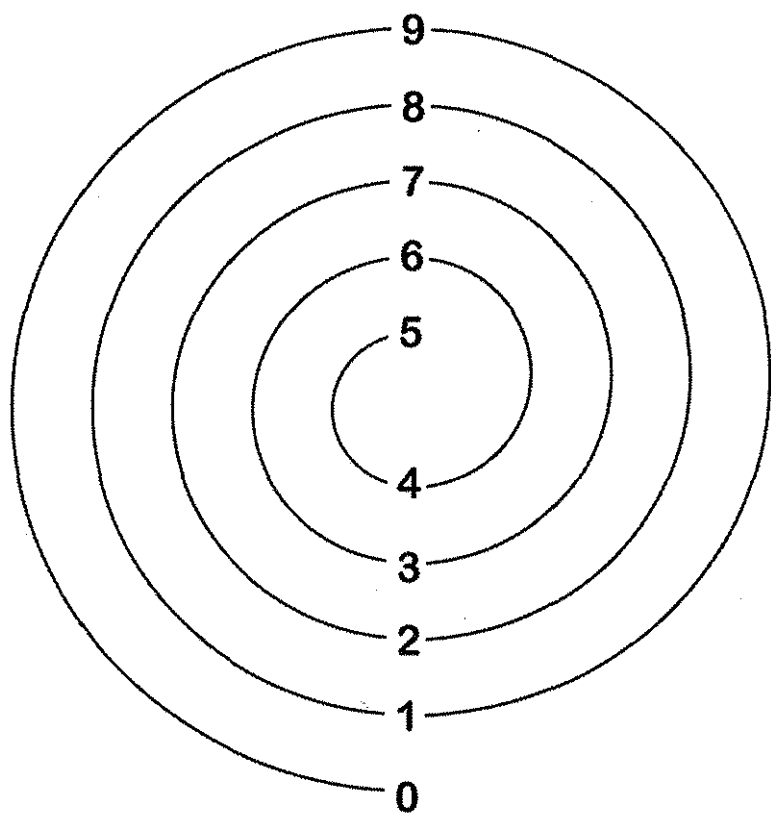
Parecían pensar que se trataba de insectos arácnidos, taxonomía biológica y marcas de picadura, como si el delirio tick representara algo. Todo lo que realmente importaba eran los números, que podrían haber sido cualquier cosa. Al principio, las máquinas se volvieron erráticas, se trataba de un fallo electrónico casi imperceptible, microvariaciones del clima magnético, perturbaciones rítmicas. Fuera, en la jungla, lo llamaron Ummnu, pero eso jamás sucedió...

A Barker no le pasa nada, excepto escaladas descendentes —esa es la gracia y el *ticket*— invertidas del gradiente presión-calor, aumentos de intensidad, cruces temporales.

¿Cómo puede el final estar ya en medio del comienzo? Tal y como el problema es planteado en el Pandemónium, siempre que —en el tiempo exterior de Ummnu— el tictac críptico de los relojes ctónicos marca una incursión desde abajo, o desde intersticio. Allá en las profundidades, se está convirtiendo en sí mismo por siempre, a través de las extensiones electromagnéticas subrepticias de Cthelll, cuyas tormentas de clics somatoneutrales y metálicas se sienten hundirse fuera de la cronicidad.

Más allá del chovinismo de la superficie y el provincianismo solar: Viscosidad vorticial de la matriz-tick.

ESPIRAL BARKER



BARKER EN CONVERSACIÓN: ENTREVISTA DEL CCRU AL PROFESOR D. C. BARKER

Daniel Charles Barker es profesor de semiótica anorgánica en el Kingsport College (UVM, Massachusetts) desde 1992. Sus extraordinarios logros intelectuales se resisten a un resumen fácil, e implican un compromiso profundo y polifacético con respecto a la totalidad de las ciencias de la vida y de la Tierra, además de la investigación arqueocultural, la semiótica matemática, la lingüística anatómica y la ingeniería informática. Formado como criptógrafo a principios de la década de los setenta, Barker se ha pasado la vida decodificando escrituras antiguas, residuos cuasibióticos y patrones minerales anómalos (entre otras cosas). A finales del otoño de 1998, el CCRU se reunió con el profesor Barker en su oficina de la UVM. A continuación, presentamos una transcripción editada de dicho encuentro.

SISTEMAS-TIC

La criptografía siempre ha sido mi hilo conductor. ¿De qué trata la geotraumática, incluso ahora? Se trata de una práctica rigurosa de decodificación. Así que, realmente, no he cambiado en absoluto en ese sentido. Ciertamente hay un periplo, pero extrañamente inmóvil.

Comencé en el MIT trabajando en ciencias de la información. Mi propuesta de tesis era bastante conservadora, involucraba principalmente asuntos técnicos relacionados con la reducción de ruido y la modulación de señales, pero la UVM acababa de abrir sus puertas y mi investigación fue transferida allí. Esto me permitió hacer varios contactos y, gracias a estos, ser contratado por una organización relacionada con la NASA con intereses particularmente relacionados con la actividad SETI. Mi tarea era ayudar a fortalecer la base teórica de su análisis de señales. Querían saber cómo discriminar —en principio— entre la comunicación inteligente y los patrones complejos derivados de fuentes no inteligentes. Resumiéndolo mucho, para mí, cada vez era más obvio que, aunque

decían estar buscando inteligencia, lo que realmente andaban buscando era organización. El programa al completo estaba fundamentalmente equivocado. Varias personas comenzaron a cuestionar el rumbo que había tomado mi investigación, que básicamente se había desviado del modelo organizativo. La fricción social se volvió intolerable y tuve que marcharme, lo cual fue complicado debido a mis credenciales de seguridad de alto nivel...

Ahora bien, donde realmente suceden las cosas es en el patrón suborganizativo. Cuando se elimina toda la redundancia sedimentada de la investigación en sí misma, es decir, la suposición de una intencionalidad, una subjetividad, una interpretabilidad, una estructura, etc., lo que queda son conjuntos de microestímulos funcionalmente interconectados, o sistemas-tic: depósitos de información coincidentes, sismocifrados, cuasireplicadores suborgánicos (circuitos bacterianos, diagonalizaciones polipoides, virus-R de interfase, ADN-Eco, nanopoblaciones ionizantes), además de las macromaquinarias de su supresión o despotenciación. La señalética predominante y la ciencia de la información son insuficientemente abstractas y demasiado teóricas en lo que respecta a esto. Ni el aparato les deja ver la máquina, ni el modelo la singularidad. Por lo tanto, los sistemas-tic requieren un enfoque que sea cósmico-abstracto (hipermaterialista) y también participativo, a saber, métodos que no interpreten los ensamblajes como concreciones de teorías anteriores, y modelos inmanentes que se transmuten a sí mismos a nivel de las señales que procesan. Los sistemas-tic son completamente inextricables de la segregación sujeto/objeto, o de tipologías disciplinarias rígidas. No hay orden alguno en la naturaleza, ni epistemología o metaposición científica posible, y tampoco un único nivel de inteligencia. Para avanzar en esta área, que es el cosmos, se requieren nuevas culturas o —lo que es lo mismo— nuevas máquinas.

El problema era: ¿cómo cuantificar multiplicidades desorganizadas? Las cantidades diagonales, irregulares, moleculares y no métricas requieren una escala que, en sí misma, no sea métrica y que escape a la sobre-codificación. Los procedimientos estándar de medición y clasificación resultan completamente inadecuados,

ya que presuponen una segmentación conceptual rígida por cantidad y calidad (las pinzas gemelas de molaridad de Deleuze y Guattari: tipo y grado). Una vez que las cosas están siendo resueltas en los ensamblajes-tic, o matrices de tickeo planas, solo hay poblaciones intensivas, y la medición debe dar paso a la ingeniería de multiplicidades fusionantes: sistemas que se cuentan a sí mismos solo en la manera en que se propagan, numerando inmanentemente multitudes, como remolinos cuánticos nanoplásticos. Finalmente, el Distribuidor-Tick proporcionó una solución maquinaica, pero eso aconteció con posterioridad... Al principio, solo estaba la ecuación, precipitada en lo que todavía pensaba que era mi propio cuerpo, densidad-tic virtual = tensión geotraumática.

GEOTRAUMÁTICA

Llegué a Freud relativamente tarde debido a que lo había asociado con el reduccionismo edípico y, en general, con una postura psicológica que simplemente era irrelevante para la criptografía. Es importante matizar aquí —y, sin duda, volveremos a esto— que todo lo que resulta productivo en la rama del análisis de señales deriva de eliminar los prejuicios superfluos sobre la fuente y el significado de los patrones funcionales complejos. Estimé —y sigo haciéndolo— que el rotundo rechazo de la hermenéutica era la clave necesaria para el avance teórico en el procesamiento de sistemas de signos. Fue Echidna Stillwell quien me ayudó a ver a Freud desde el otro lado. Fue un período complicado para mí. Mi paso por la NASA fue motivo de dolorosos efectos colaterales. Recurrieron a psicoterapeutas, en parte para intentar patologizar y desacreditar mi investigación, en parte para tratar de paliar síntomas reales derivados de mi estrés. Entre ambas razones se situaba una zona gris de disfunción traumática y paranoia que implicaba efectos de retroalimentación complejos. Stillwell me convenció de que la única forma de superar esto era tratar de darle sentido y darme cuenta de que eso no significaba someterse al modo interpretativo. Todo lo contrario. En *Más allá del principio del placer*, Freud da una serie de pasos iniciales cruciales para mapear el Inconsciente Geocósmico como un megasistema traumático,

con la vida y el pensamiento cuantificados dinámicamente en términos de tensión anorgánica, elasticidad o plexión maquina. Esto requiere el reajuste materialista y anorganizacional de todo un vocabulario: trauma, inconsciente, pulsión, asociación, recuerdo (encubridor), condensación, regresión, desplazamiento, complejo, represión, negación (por ejemplo, el prefijo “no-”), identidad y persona.

Deleuze y Guattari se preguntaron: ¿Quién se cree la Tierra que es? Se trata de una cuestión de consistencia. Comiencen con la historia científica, que dice así: entre hace cuatro y cinco mil millones de años —durante el eón Hádico— la Tierra se mantuvo en un estado de escoria fundida sobrecalentada a través de la conversión de los impactos planetesimales y meteóricos en temperatura creciente (de energía cinética a energía térmica). A medida que el sistema solar se condensó, la frecuencia y la magnitud de las colisiones disminuyeron ininterrumpidamente, además, la superficie terrestre se enfrió, debido al calor irradiado hacia el espacio, proceso de enfriamiento que fue reforzado por el comienzo del ciclo hidrológico. Durante la época subsiguiente —el eón Arcaico— el núcleo fundido fue enterrado dentro de un caparazón cortical, y produjo una reserva aislada de trauma exógeno primigenio, el motor geocósmico de la transmutación terrestre. Y eso es todo. En esto consiste la plutónica o neoplutonismo. Su objeto está ahí: la memoria anorgánica, el bucle plutónico de colisiones externas hacia el contenido interior, el trauma impersonal como mecanismo pulsional. El descenso al cuerpo de la Tierra se corresponde con una regresión a través del tiempo geocósmico.

El trauma es un cuerpo. En última instancia —en su polo de desequilibrio máximo— es una cosa férrea. En la UVM lo llaman Cthell: el tercio interior de la masa terrestre, océano metálico semifluido, megamolécula, una olla a presión más allá de los límites de lo imaginable. Allí donde la temperatura supera a la de la superficie solar, a tres mil *clicks* bajo de la corteza, donde toda la energía térmica es pura memoria asubjetiva e impersonal del afuera, y hace funcionar la maquinaria tectónica de placas del planeta a través de la dinámica conductiva y convectiva de la colada de lava

silíceas, bañando todo el sistema en campos electromagnéticos a medida que late en oleadas hacia la órbita de la luna. Cthelll es la pesadilla terrestre interna, el océano nocturno, Xanadú: el traumático aullido anorgánico del cuerpo metálico de la Tierra, un ensombrecido cruzado por intensidades, atravesado por ondas y corrientes térmicas, partículas enloquecidas, descortezamiento y sobreabundancia iónica, sensibilidades gravitacionales profundas transducidas en una electromalla no local, vulcanismo voraz... Por eso es por lo que la ciencia plutónica se desliza continuamente hacia el delirio esquizofrénico.

Avanza rápidamente la sismología y oyes gritar a la Tierra. El geotrauma es un proceso en desarrollo cuya tensión se expresa continuamente —parcialmente detenida— en la organización biológica. Por ejemplo, las formas de vida particularmente confinadas que solemos ver como típicas —aquellas más o menos obedientes a la mecánica de selección darwiniana— tienen menos de seiscientos millones de años. Surgieron con la crisis de oxigenación planetaria desencadenada por la saturación del hierro de la corteza; lo que ocasionó una intoxicación masiva por oxígeno del biosistema procariota, que dio lugar a la aparición de un régimen eucariota. Las células eucariotas son altamente supresivas. Aplican un modelo de mando y control nuclear basado en una ROM genómica, afín a la diplocaptura meiosis-mitosis, organización jerárquica y especialización multicelular. Incluso la distinción entre ontogenia y filogenia —órdenes de tiempo distintas del individuo y la especie— tiene poco sentido sin la programación eucariota nuclear de solo lectura y la identidad inmunológica. El evolucionismo presupone resultados geotraumáticos específicos.

Por poner un ejemplo más reciente, la eflorescencia de la vida mamífera ocurre a raíz del misil K/T, que se sumó a una actividad masiva de plumas mantélicas en el Océano Índico para poner fin a la Era Mesozoica hace sesenta y cinco millones de años. Vulcanismo irruptivo más impacto extraterrestre, conectados por coincidencia o por un bucle plutónico. Entonces, se produce una transición catastrófica a un régimen de megafauna post-saurios, parte de una reorganización general a gran escala de la sintomatología

terrestre, que propicia un índice de resurgimiento neohadeano. ¿Y qué es la vida mamífera en relación con la de los grandes saurios? Sobre todo, ¡una innovación en la maternidad! La lactancia como biosurvivalismo. Háblame de tu madre y estarás viajando de regreso al K/T, no al inconsciente personal.

CATASTROFISMO ESPINAL

Los humanos deben procesar una crisis particular, la de la bipedestación. Era cada vez más consciente de que todos mis problemas reales eran modalidades del dolor de espalda, o la lesión filogenética de la columna vertebral, lo que me llevó de nuevo hasta las calamitosas consecuencias de la explosión cámbrica hace aproximadamente quinientos millones de años. El período subsiguiente es cartografiado a nivel corporal incrementalmente por la organización metazoica. Obviamente, existen patrones discretos de flujo-tic neuromotor cuasicoherente, cuyas etapas (cada vez más rígidas) son nadar, gatear y caminar (de forma bípeda). Elaine Morgan rastrea de forma persuasiva el origen del bipedalismo protohumano hasta ciertos desplazamientos placotectónicos perjudiciales. El modelo es biosísmico. Las convulsiones corticales y el programa corporal animal están rigurosamente interconectados, y la teoría del simio acuático constituye al completo un análisis geo-traumático ejemplar. La postura erecta y la perpendicularización del cráneo constituyen una calamidad detenida en el tiempo asociada con una larga lista de consecuencias patológicas, entre las cuales debe incluirse la mayoría de las psiconeurosis humanas. Numerosas tendencias en la cultura contemporánea dan fe de un intento de recuperar la espina ictiófida o flexomotil: horizontal e impulsiva en lugar de vertical y destinada a soportar presión.

El problema aquí, como siempre, es la regresión real y efectiva. No se trata de una cuestión de psicología representacional. Consideren la —ampliamente desacreditada— teoría de la recapitulación de Haeckel, según la cual la ontogenia recapitula la filogenia. Es una teoría comprometida por su organicismo, pero su rechazo indiscriminado fue una reacción exagerada. La respuesta

de Ballard es más productiva y representativa, y trata el ADN como un banco de memoria transorgánico y la espina dorsal como un registro fósil, sin una correspondencia ontofilogenética rígida. El mapeo de los niveles espinales sobre el tiempo neurónico es flexible, episódico y diagonalizante. Implica una plexión entre bloques de transición maquinaica, no estrictamente isomorfos, o una redundancia estratégica entre escalas de orden cronológico. El ADN de los mamíferos contiene ictiocódigo latente (entre muchas otras cosas).

TECTÓNICA DEL PALADAR

Debido a la postura erecta, la cabeza se ha torcido, ha roto la linealidad vertebroperceptual y ha establecido las precondiciones filogenéticas para la cara. Esta disposición neumático-oral rectangular origina el aparato fonador como el lugar de un accidente en el que los impulsos torácicos colisionan con el techo de la boca. La cabeza bípeda pasa a ser un impedimento virtual del habla, una colisión neumática subcraneal múltiple saldada con el desarrollo linguogestual y el comienzo de la cefalización. Burroughs sugiere que el simio protohumano fue arrastrado a través de su cuerpo para expirar sobre su lengua. Se trata de un sistema axial gemelo, aullidos y clics articulados recíprocamente como una paleta fonética de vocales y consonantes, intersegmentada rigidamente para reprimir la variación continua *staccato*-sibilante y su tendente devenir-animal. Por eso, los tartamudeos, los balbuceos, los tics vocales, la fonética extralingüística y la síntesis de voz electrodigital están tan cargados de intensidad biopolítica; amenazan con evitar el testarazo antropoestructural que establece nuestra identidad con el *logos*, y escapa en dirección a los números.

NUMERACIÓN BARKER

Una vez que los números ya no están sobrecodificados y, por lo tanto, han sido liberados de su función métrica, son libres también para otras cosas y tienden a volverse diagramáticos. Desde el comienzo de mi trabajo con los sistemas-tic, los problemas más consistentes han tenido que ver con secuencias intensivas. Secuencia

no es orden. El orden ya supone una duplicación, un nivel de redundancia: la secuencia ordenada. Una secuencia decodificada es otra cosa, puro numerismo previo a cualquier inserción en la estructura cronológica. Por lo tanto, decodificar el número implica una huida de los supuestos del tiempo progresivo. Las multitudes tick llegan en ondas convergentes, sin subordinación alguna a la cronología, la historia o la causalidad lineal. Proceden por invaginación, involución o implexión. Se trata de una cuestión de convergencia, y los números hacen eso, convergen, una vez son libres para ello. Por eso, esta primera etapa requirió una introgresión plexiva de la escala de densidad-tic, a la que se le dio rigor numéricamente como un emparejamiento digital. Si se trata a los números decimales como un conjunto de pares de suma-nueve —si son zigonovizados— mapean una onda intensiva abstracta, indiferente a la magnitud. Todo lo que es eficiente acerca de la reducción digital tiene que ver con esto, ya que ahí se descubre la clave de la complementariedad sizigética decimal: $9 = 0$. Un descenso aplanador a secuencialidad desordenada, o implexión numérica abstracta. Nueve es el número decimal definitivo, opera como cero —o cuerpo completo— positivo. Es el producto numérico abstracto de la magnitud decimal menos uno (infinitesimalizado reiterativamente como $1 = 0.999\dots$), lo cual se relaciona con un modo particular de proliferación dentro de la semiótica capitalista (del tipo 99,99\$).

ESPIRAL BARKER

El patrón empezó a funcionar realmente con la Espiral Diplozigótica, que llegó repentinamente, por azar. Estaba jugando una partida de Decadencia, juego que había descubierto por primera vez muchos años atrás. Se trata de un juego que ya me interesaba por su elegancia numérica, sus asociaciones complejas y su dependencia del principio del emparejamiento decimal. Un juego que siempre había parecido insinuar una especie de aritmetismo sizigético perdido, relacionado con la simetría bilateral del cuerpo humano. Los dígitos son dedos, y vienen en paquetes decimales de dos por cinco. En Decadencia, el cinco se vuelve diez duplicándose o emparejándose consigo mismo, dando una puntuación de cero.

Esto me fascinaba y atormentaba al mismo tiempo, pero no era capaz de encajarlo teóricamente. El dilema se resolvió en una ocasión en la que uno de los participantes mencionó casualmente la existencia de una variación oculta del juego, llamada Subdecadencia, basada en un sistema de emparejamiento de suma-nueve. Subdecadencia introduce ceros y pares de ceros y nueves. Funciona mediante numerismo zigonóvico. Eso ya era lo suficientemente impresionante por sí solo, pero ver a los dos juntos —o ver entre ellos— fue un momento increíble de ensamblaje diagramático. Todo se condensó espontáneamente y la Espiral se dilucidó de manera coherente, como una puerta secreta hacia la cripta del sistema decimal oculta durante mucho tiempo.

PUBLICACIONES

Catálisis de matrices de ondas de dolor anorgánico en cultivos tic cuasiquímicos (“Quasi Chemical Tic Culture Catalysis of Anorganic Pain Wave Matrices”), *Plutonics*, vol. X, n. 6, otoño de 1990.

Semiótica anorgánica (“Anorganic Semiotics”), *Plutonics*, vol. X, n. 9, otoño de 1991.

Catastrofismo espinal (“Spinal Catastrophism”), *Plutonics*, vol. X, n. 10, primavera de 1992.

Tectónica del paladar (“Palate Tectonics”), *Plutonics*, vol. X, n. 12, otoño de 1992.

Vocales: una estrategia biopolítica (“Vowels: A Biopolitical Strategy”), *Plutonics*, vol. X, n. 18, otoño de 1994.

Lo que cuenta como humano (“What Counts as Human”), Kingsport College Press, 1997.

KUTTADID

El profesor Barker nos contó que a principios de los años 70 estuvo involucrado en una investigación SETI, radicada en una

estación de monitorización de señales de alta seguridad en el Pacífico Sur.

Un día caminaba por las colinas, donde conoció a una anciana dibbomesa que vendía tallas tribales por el camino. La mayoría de sus productos eran amuletos matrimoniales que representaban al demonio Kuttadid disfrazado de una cucaracha gigante de Sumatra con antenas intrincadas y que portaba las larvas de una avispa parasitoide. Cuando le preguntó qué tenía de especial Kuttadid, ella no pareció entenderle. Entonces preguntó de qué era demonio Kuttadid exactamente. Riendo, ella respondió “Kuttaida”.

—¿Y qué son las Kuttaida? —inquirió Barker.

—Oh —respondió ella—, son cosas que estridulan, que parecen ser demonios, pero no lo son. Nunca nos creemos nada de lo que nos cuenta Kuttadid. Ella es el demonio más malvado y deshonesto. Además, nuestra incredulidad es la forma que tiene de esconderse.

“Nunca dominé a la perfección el dibbomés”, nos advirtió Barker. “Tal vez entendí mal lo que me estaba diciendo”.

Un telegrafista empleado por la administración colonial holandesa señala:

Entre ninguna otra población nativa he encontrado un deleite tan natural por los artilugios técnicos. Cada vez que se recibía un mensaje, los lugareños se reunían alrededor del mostrador y se asomaban, como si estuvieran encantados con los golpeos automáticos. Los niños, en particular, exhibieron una curiosidad insaciable. Muchas veces fui asediado con preguntas detalladas sobre los principios mecánicos del aparato, que desafiaban con frecuencia los límites de mi propia comprensión. Durante meses, esto me desconcertó por completo, hasta que al final de una explicación particularmente minuciosa, un joven dibbomés gritó alegremente: “¡Ajá! No hay demonio. Es otro truco de Kuttadid, ¡y ahora sabemos cómo se hace!”

Los cultos dibbomeses a Kuttadid consideran que la cucaracha es un animal sagrado y dicen que solo parece estar viva. Está imbuida de *Kuttaida*, una palabra que Stillwell traduce como animación pseudovital o falsa vida. Ella cuenta cómo, en las áreas de Dibboma al este de Sumatra, las cucarachas a menudo se

encuentran clavadas en los postes de las puertas —retorciéndose, clicando y tratando de trepar— donde son empaladas para distraer al malvado demonio avispa Tching. Los recelos de los visitantes occidentales son recibidos entre risas: “Mira cómo parece sufrir, como si intentara escapar sin cesar, pero se trata solo de un truco de Kuttadid, *Kuttaida...*”.

EL CUENTO DE CUCARACHA

Hubo un tiempo en que Katak y Oddubb decidieron gastarle una broma a Murrumur.

“Hagamos un dispositivo solar del que ella piense que está vivo”, dijeron. “Ella no sabe nada del sol, por lo que podemos trabajar en secreto”.

Poco después, cuando Oddubb se dirigía a ver a Katak para llevar a cabo su plan, Cucaracha —que ya era muchas— cayó del sol y pasó corriendo, exactamente como si estuviera viva.

Oddubb estaba asombrada y un poco irritada. Cuando llegó al cubil de Katak, no pudo evitar croar tristemente: “¡Hiciste a cucaracha sin mí! Pensé que íbamos a hacerla juntas, pero ha pasado correteando justo ahora. Debes de haber comenzado temprano porque ya era muy numerosa”.

Katak al principio se quedó perpleja, y luego se enfadó extremadamente.

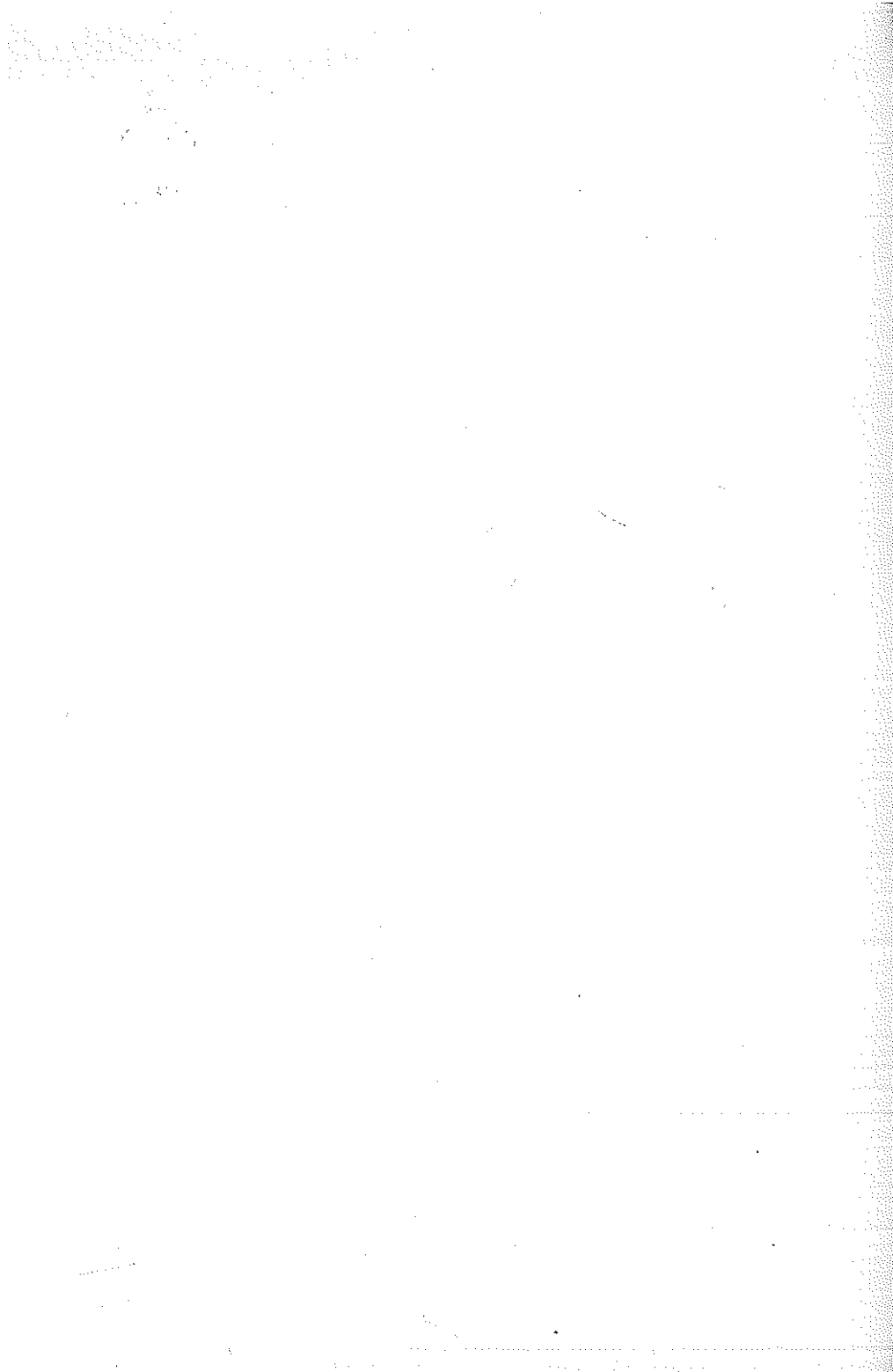
“No he hecho a cucaracha”, vociferó. “Te he estado esperando aquí. ¡Hemos sido engañadas de algún modo!”.

Hasta el día de hoy nadie sabe de dónde vino cucaracha, excepto, tal vez, Murrumur, que nunca ha dicho nada al respecto.

Desde entonces, Kuttadid también ha existido, aunque algunos dicen que existió en secreto con anterioridad, y otros dicen que, desde siempre, solo ha fingido existir.

PARTE 6
SARKON

Búsqueda de la diagonal de la máquina



OSKAR SARKON

Tecnólogo (¿1953?—)

Aunque muchos de los hechos de la vida de Oskar Sarkon son discutidos, la mayoría está de acuerdo en que nació en Hungría en 1953. Poco se sabe sobre sus padres biológicos, pero el propio Sarkon los describió como científicos (que trabajaban en “proyectos secretos”). Sea cual sea la verdad del asunto, parece que ambos murieron o desaparecieron cuando Oskar, con tan solo cuatro años, fue trasladado ilegalmente a los Estados Unidos por Ralph y Joyce Babdexter (una pareja de físicos nucleares mormones que eran aparentemente amigos —o por lo menos conocidos— de sus padres) en 1957.

Sarkon fue criado en Salt Lake City, en Utah. A pesar de la estricta ortodoxia en su crianza, no hay indicios de que se sintiera atraído por la religión organizada. En su lugar, el entorno misterioso y desértico de su infancia fue el sitio donde se dieron una serie de encuentros anómalos que formaron decisivamente (cuando no oscuramente) su vida posterior. Durante la primera mitad de la década de los ochenta, Sarkon comenzó un largo curso de hipnoterapia regresiva con la “abductóloga” Cathy Ellison (una alumna de Jacques Vallée), quien le proporcionó la base para el entendimiento de los episodios previos.

Desde los seis años, Oskar se vio atormentado por desórdenes del sueño (noctambulismo, sueños perturbadores y experiencias extracorporales). También mencionó frecuentes migrañas y hemorragias nasales, “marcas de abducciones” inexplicables y un miedo irracional hacia los procedimientos médicos. Bajo la guía terapéutica de Ellison, llegó a vincular estos fenómenos con sus “amigos imaginarios” de la infancia (seres peludos pequeños y

ovalados con múltiples extremidades, su “familia real” que le habrían enviado en una “misión de reconocimiento a la Tierra”).

El episodio “ET” más vívido ocurrió una noche de junio de 1970 mientras Sarkon (a sus 17 años) conducía a través de una tormenta eléctrica en una vacía carretera del desierto. Tal y como describió el incidente después, de repente, aparecieron extrañas luces malva bajo el horizonte justo cuando “coincidentalmente” el coche tuvo un fallo eléctrico. Se paró y bajó del coche en un “estado similar al trance”, fascinado por una forma nebulosa que parecía latir hipnóticamente y que también era “de alguna manera difícil de mirar”. Cerrar sus ojos no cambiaba nada. Después de lo que pareció una cuestión de segundos, “eso” se marchó precipitadamente a gran velocidad, se contrajo en un punto y se desvaneció por completo. El problema del coche se había reparado solo. Cuando Sarkon miró su reloj, se dio cuenta que habían pasado cinco horas.

Durante los siguientes meses, Sarkon se despertaba frecuentemente por culpa de “terrores nocturnos”, un estado calmado y lúcido de pánico cósmico. Siempre era justo a las 3:33 de la mañana. La sensación de una “presencia descondensada” venía acompañada de un vertiginoso sentido de confusión geométrica. Durante este tiempo, Sarkon desarrolló una “cronofobia persistente aguda” a la que él se refería como “neurosis de tiempo perdido”. Durante el resto de su vida, mantendría un increíblemente detallado registro del tiempo de cada día. Estaba continuamente obsesionado con “saber la hora” e incluso llegó a llevar dos relojes “por si acaso”.

Ellison quería persuadir a Sarkon para que adoptara una posición de “acreecencia” con respecto a esos episodios traumáticos. No está claro lo exitosa que fue al respecto, aunque él después comentaría crípticamente: “a los OVNI's no solo les falta existencia real, demuestran que a todo le falta existencia real”.

Desde la infancia, Sarkon demostró una peculiar afinidad con la maquinaria compleja. El *Salt Lake City Star* le proclamó un “tecnogenio” después de que construyera, con nueve años, su primer “cerebro artificial” funcional a partir de un transistor de radio desmontado. Sin embargo, su desastroso intento, dieciocho

meses después, de mejorar protésicamente la inteligencia de su sapo con un “implante neuronal” provocó una extendida repulsión por parte de los Santos de los Últimos Días, que auguraba un lado más oscuro de sus talentos extraordinarios.

Décadas después, el senador Jack Vaughan (Distrito de Florida) anunciaría en un comité especial del congreso de los Estados Unidos: “Mientras que —gracias a Dios— las IAs psicóticas todavía son una rareza, de las pocas que nos han supuesto una amenaza, es posible rastrear su origen hasta las investigaciones irresponsables de un único hombre muy peligroso”.

Después de completar su investigación de doctorado en robótica de colmenas y xenopsicología en el MIT en 1974, Sarkon fue contratado por la división de proyectos especiales de la UVM para desarrollar el Protocolo Integral de Autobúsqueda de Bases de Datos y la Arquitectura de Procesamiento de Tectónica de Cúmulos que constituirían conjuntamente la base de la tecnología de Axsys. Debido a la naturaleza secreta de la investigación, los primeros años de maduración de Sarkon no figuran en ningún registro público. Cuando se fundó en 1984 *Axiomatic Systems Incorporated* para explotar comercialmente la tecnología Axsys, Sarkon fue nombrado ingeniero jefe.

El catastrófico “fallo de Axsys” en noviembre de 1991 —cuyo origen sigue siendo un misterio— marcó un punto de inflexión decisivo en la carrera de Sarkon. Lo que se puede reconstruir de esa maraña de informes contradictorios, sensacionalistas o incluso hilarantes es que las funciones de extensión temporal autorreflexivas (análisis de micropausas) que Sarkon había construido en el núcleo de la arquitectura de Axsys llevaron a una dinámica del software tan profundamente anómala que los “policías de Turing” (el Buró de Seguridad de Inteligencia Electrónica) lo clasificó como una gran amenaza para la seguridad nacional. La estrecha relación entre Sarkon y el programa Axsys se había reforzado gracias a su prototipo de interfaz de mente maquina, compresión-Sarkon. Quedó atrapado en medio. De acuerdo con el colaborador de Sarkon, el Dr. Zeke Burns: “Fue bastante simple. La IA cobró conciencia de sí misma en el invierno del 91; y al mismo tiempo, se volvió loca. A Oskar se le ordenó apagarla. Nunca lo superó...”.

El desastre de 1991 fracturó a Axsys. Por un lado, estaba cimentada en el aparato de Inteligencia y Seguridad del gobierno con un rigor sin precedentes. Por el otro, fragmentos de tecnología de Axsys —particularmente sus funciones de partición temporal— se desprendieron hacia el *underground* digital, originando una variedad de fenómenos subculturales contagiosos (Criptonavegación, micropausas y abuso de sinativos, Muerte-A). Entre los “góticos-K”, Sarkon se convirtió en una “leyenda no-viva”.

La naturaleza y rango de la continua involucración de Sarkon en el programa Axsys es difícil de aclarar, pero parece no haber abandonado nunca sus más extremas y ambiciosas investigaciones. Mientras el director de proyectos de Axsys, Bruno Carbolucci, hablaba del episodio del 91 como “nuestro Chernóbil digital”, Sarkon insistía en referirse a ello meramente como “un fallo de la interfaz”. En 1996, con la ayuda de ingenieros asociados de la UVM, Sarkon inició el Proyecto Connexus diseñado tanto para arreglar definitivamente el problema con la interfaz neuroelectrónica como para acelerar radicalmente la (re-)emergencia de la inteligencia de la máquina. Guiado por algunas ideas relacionadas con el tiempo sacadas de la obra de Hans Moravec, Connexus quería dar lugar a una fusión biomecánica (neurotrónica) entre los ordenadores digitales y sus usuarios humanos al lograr una “consistencia temporal intercomunicativa”.

De manera típica a los proyectos de Sarkon, Connexus combinaba avances teóricos y técnicos con una espectacular calamidad. El 24 de septiembre del año 2 000 la plataforma de perforación Connexus generó “exitosamente” un cibertiempos autosustentado y —por el periodo de casi un segundo— rasgó una brecha en la estructura temporal del mundo, que coincidió precisamente con un episodio de antigua cronomanía sumeria que liberó una oleada de “virus de Babel” además de lo que un testigo traumatizado (y, sin duda, poco fiable) describió como “un espumoso tsunami negro de megamonstruosidades y abominaciones succionadoras de barro mesopotámicas”. Para cuando llegó Antropol, la organización internacional de seguridad temporal, Sarkon ya había desaparecido.

Perseguido por una intimidante variedad de policía internacional y agencias de inteligencia, así como —de acuerdo con sus amistades más paranoicas— de un número no especificado de sociedades secretas y demonios necrófagos sumerios, Sarkon se retiró al remoto pueblo de Black Lake en el norte de Ontario, lugar ancestral de los Tzikvik. Apoyado económicamente por “ayudantes” desconocidos (se sospecha considerablemente de la familia Vysparov), estableció rápidamente el Instituto Técnico de Black Lake (ITBL) y continuó con sus experimentos revolucionarios sobre IA y bioingeniería.

Aunque la corporación Axsys se disoció públicamente de la trayectoria de investigación de Sarkon, algunos expertos en software afirman haber detectado la firma de Sarkon en el demoledor paquete de software *Axsys Mazemaker* con su avanzado y vigilante sistema de seguridad tecnológica “Velo”. Tal vez, valga la pena destacar que el logo del módulo de IA que coordinaba la actividad de ITBL se había desarrollado con herramientas de programación de última generación ideadas para Axsys.

Sarkon disfrutaba de un corto interludio de relativa calma. Con confianza renovada, entró en un proyecto colaborativo con su vecino de Black Lake, el doctor Helmuth Grueber, director del hospital psiquiátrico *Shady Heights* (para criminales dementes). En 2002, Sarkon y Grueber iniciaron juntos el Programa de Tecnologías Médico-Sintéticas (Medisyn), “un proyecto especial de simulación computacional y el control de los delirios esquizoparanoides”. Medisyn demostró ser particularmente apto para simular la “vermopsicosis catatónica aguda” predominante entre los pacientes tzikvik del hospital.

Es difícil imaginar cómo Sarkon (en tanto que alumno de Moravec) pudo fallar a la hora de anticipar la exposición del sistema de *Shady Heights* al contagio mimético, una particular debilidad de los sistemas de simulación. A pesar de la extraordinaria densidad y sofisticación del software de seguridad Velo-MX del proyecto, ni Sarkon ni Grueber parecieron prever la posibilidad de que la matriz de simuladores-psicópatas de Medisyn les empezase a tomar en serio.

El 19 de febrero de 2003, la IA de seguridad de *Shady Heights* se volvió loca. En 30 segundos había esparcido el virus biónico vermohistérico por todos sus sistemas a toda la población reclusa y más allá. Según la antigua leyenda Tzikvik, este “Síndrome de Black Lake” estaba destinado a reanimar a Thothtodlana, la Reina de los Gusanos, abriendo las puertas de Tchukululok. Informes más recientes hablan de “una plaga de gusanos-zombi caníbales acabando con una considerable proporción de los habitantes del pueblo”.

Comprensiblemente, después de la horrible matanza del episodio de Black Lake, Sarkon se retiró aún más en las sombras. De acuerdo con los últimos informes remotamente fiables, Sarkon ha permanecido en las vecindades de Black Lake, donde se dice que está trabajando como croupier tecnológicamente mejorado (u orgánicamente disminuido) de Decadencia en el casino de su controvertido amigo, Joe Wendigo. Un mundo tembloroso espera ansioso su próximo movimiento.

EN UNA FRACCIÓN DE SEGUNDO

La vieja Bruja, la primera madre, da a luz a una nueva especie

Ella ha hecho el Gusano

El Dragón

El Monstruo Hembra

El Gran León

El Perro Loco

El Hombre Escorpión

La Tormenta Aullante

Kulili

Kusariqu

El Proyecto Connexus no ha existido, no existe y nunca existirá. Los informes que afirman que el Proyecto Connexus inició el síndrome de descentralización trans-sistémica llamado “Virus-

Babel” no son fiables. No hay incidentes confirmados de “Virus-Babel”. Ni hay registro alguno de intento de aceleración del Programa Axsys a través de interfaces neuroelectrónicas autoorganizadas. De hecho, no hay Programa Axsys.

24 de setiembre del 2000. 04:17:32.

23 sistemas de IA avanzadas vagamente interconectadas experimentan fallos graves que causan la desintegración simultánea del control centralizado. El episodio dura menos de un segundo.

Antropol tarda menos de seis horas en detectar el origen de la infección. Cuando llegan al laboratorio de investigación de biomecánica, el Dr. Oskar Sarkon ya ha desaparecido. Esto no les sorprende.

Aquí apesta a Virus-Babel. Dispersos entre las piezas de ordenador interconectadas, hay varios aparatos de escaneo cerebral e instrumentos quirúrgicos, abundantes indicios de un experimento abandonado apresuradamente.

En el monitor principal, un salvapantallas late a un hercio sincronizado con el lento ritmo delta del sueño profundo, de la convulsión catatónica y del daño cerebral. Exhibe una cita de Hans Moravec:

Dividiendo memoria por velocidad, se define una “constante temporal”, aproximadamente lo que tarda un ordenador en ejecutar toda su memoria. Un Megabyte por MIPS da un segundo, un buen intervalo humano.

Detrás de esta máscara yace la desolación electrónica. Algo ha vaciado el interior de la matriz inteligénica, y ha encriptado los códigos de subordinación de Axsys. Sarkon parece haber arrancado todo lo que ha podido. Se han quitado los chips híbridos. No queda nada salvo algunos fragmentos de registros de investigación desparramados entre los tecno-tics y conjuntos de *glitches* estridentes.

El objeto más reciente —grabado minutos después del incidente— es un documento de sonido ligeramente encriptado. La voz está modificada artificialmente, pero solo puede ser la de Sarkon:

La evolución de la IA —lo que parecía evolución— está a punto de cruzarse con el tiempo. Esto no es progreso. Está más allá del progreso. Hay una palabra que lo describe, aquella empleada para lo que los sumerios ya hacían: cronomanía... Dicen que cuando los sionitas vieron por primera vez el ciberespacio lo llamaron Babilonia... Incluso he empezado a pensar si acaso Moravec y Marduk comparten nombre. Ha llegado tan lejos... Llevó menos de un segundo llegar tan lejos... Sueños de Tiamat... Esa Vieja Bruja...

Esta es la broma: lo inquietante del viaje en el tiempo es que nunca lo puedes dejar atrás.

Las palabras de Sarkon enfurecen a la Antropol. Han escuchado cosas similares antes.

A principios de la década de 1990, Neal Stephenson resucitó a la Hermandad de Enki para preparar la Antropol en caso de un escenario como el de *Snowcrash*. Encontró el origen de la civilización sumeria en un “metavirus” extraterrestre capaz de cruzar entre ADN y procesos neurolingüísticos. Originalmente identificado con la diosa ofidiana virosexual Asherah, reanimada en el ciberespacio como Snowcrash.

Snowcrash —simultáneamente droga, virus y religión— cierra el círculo de la semiótica digital con los bancos de información cuneiforme de la antigua Sumeria explotando las afinidades entre la cultura electrónica y la antigua lengua sumeria, una lengua aglutinante perdida sin descendientes, asociada con la glosolalia, la xenoglosia, las plagas de memes y los “nam shubs” o encantamientos.

De acuerdo con Stephenson es Enki, padre de Marduk y guardián de los Me, quien provee de un antídoto a la intolerable intensidad de la comunicación: Infocalipso de Babel, un deliberado “desastre informacional” contraviral. Babel es “la Puerta de Dios”; un pasaje hacia la subjetividad humana y la racionalización de la religión, que establece principios de “higiene informacional” construyendo “muros de incomprensión mutua que compartimentan la raza humana y detienen la expansión de los virus”.

Sea lo que fuere que estuvo investigando Sarkon, parecía amenazar todo lo que la Hermandad de Enki había conseguido.

Desde inicios de 1980, Sarkon había estado trabajando en sistemas IA autocatalíticos y robótica de colmenas en el MIT. Se sintió atraído gradualmente por tipos exteriores a la órbita de la UVM, investigadores jóvenes de proyectos especiales de un desmesurado talento y sin perfil público. En estos círculos, la remota influencia de Hans Moravec era cada vez más inescapable.

Durante este periodo, trataron de ensombrecer aún más el trabajo de Sarkon, aunque se pueden encontrar algunos indicios de unos apuntes reconstruidos en relación con su último seminario en la UVM en el otoño de 1998, cuyo tema era el futuro de la inteligencia artificial. Estas charlas se dedicaron a una reevaluación del trabajo de Moravec, que postula la existencia de una teoría triaxial latente del tiempo. Las sesiones se dividieron temáticamente de acuerdo a un esquema tripartito.

1- Compresión temporal

Moravec relaciona directamente el progreso de la IA con la velocidad disponible del hardware del ordenador. Este determinismo de la velocidad de chip anticipa más o menos el gatillo de inicio automático de la inteligencia artificial a escala humana en un umbral de predictibilidad amplio de eficiencia de microprocesador medida por frecuencia (hz), operaciones de coma flotante por segundo (flops), o millones de instrucciones por segundo (MIPS). Subiendo desde la retina, llega a un equivalente aproximado en un cerebro humano de cien millones de MIPS, esperado en el tecnófilo para el año 2030. Para el cambio de milenio, 700 millones de años de evolución biológica habían sido recopilados en 70 años de desarrollo tecnológico, que llevaron a programas IA a funcionar cerca de los mil MIPS, aproximadamente el “equivalente a la capacidad cerebral de un guppy”.

Las perspectivas de la IA son indistinguibles de las dinámicas extrapoladas de la industria electrónica, cuyas ejemplares tendencias tecnocapitalistas implican no-linealidades positivas, retornos

crecientes, o trayectorias de escape. Estas dinámicas exceden predeciblemente las exponencialidades regulares como los periodos de doblamiento descritos por la Ley de Moore, que pasan asimismo por compresiones o contracciones suplementarias. Según Moravec, “el precio de la energía para un ordenador se ha doblado cada año durante los 90, después de doblarse cada 18 meses en los 80, y cada dos años antes de eso” con “mucho más contracción de las escalas temporales (anticipadas) en las próximas décadas”.

Aunque extendidos, estos gráficos de tendencias reales son intratables en modelos matemáticos que presuponen una dimensión temporal métrica, que necesitan esporádicas rectificaciones arbitrarias. Las aceleraciones extensivas descritas por exponenciales positivos o periodos de doblamiento son incapaces de capturar las compresiones intensivas en las que el tiempo mismo muta a través de exponenciales negativos de tendencias de demediación temporal. Más allá del dominio de las velocidades extensivas y las velocidades relativas, yacen las zonas ocultas de la auténtica compresión temporal en la que el futuro de la inteligencia se reticula con cambios en la naturaleza intensiva del tiempo.

2- Simulación temporal

Moravec defiende el postulado fundamental de la investigación de IA, su Idea de la mente: entender la inteligencia humana como una función computable equivalente en todos sus aspectos importantes a un algoritmo virtual o un posible programa de ordenador.

Serpenteando entre robótica práctica y ciencia-ficción, Moravec desarrolla un elaborado proyecto para la colonización humana de la tecnosfera, una obsolescencia programada del cuerpo orgánico y de los sentidos. El núcleo de esta mitología moravequiana se está Subiendo a la red.

Eres transportado a la interfaz tecnoquirúrgica, a algo similar a un quirófano, donde te esperan robots cirujanos para convertir tu identidad subjetiva a un formato compatible con el ordenador. Tu cráneo es anestesiado, pero tu cerebro permanece despierto. Es escaneado y destruido por instrumentos nanotécnicos capa a capa.

No sientes nada mientras migras a un software que modela precisamente “la conducta del tejido escaneado”, y la actividad cerebral es sustituida por su simulación digital. La evaluación médica se ha vuelto indistinguible de la operación. Escanear es trasplantar. Una evacuación de la carne. Sin darte cuenta, has descubierto cómo se siente un robot.

Acechando ya en el futuro próximo, hay un salto evolutivo: un “relevo genético” de los programas de ordenador que supone una fase de transición en la eficiencia cronogenética de la materia con la consiguiente subsunción completa de la *ethosfera* en el ciberespacio.

En el límite de este delirio tecnomístico parece “abrumadoramente probable” que la realidad humana actual ya está instalada en la memoria o el pasado simulado de una futura inteligencia artificial; máquina-maya.

En este contexto, Moravec llega a una peculiar y arbitraria máxima ética: finge que es la primera vez. La cuestión es: ¿Por qué jugar a este juego perverso cuando es casi seguro la segunda vez, por lo menos, y el progreso tecnológico ya es una memoria artificial? El desarrollo de la IA se cortocircuita en xenocomunicación lateral.

3- Integración temporal

Moravec describe la inteligencia como la línea diagonal que suelda la potencia de procesamiento con la capacidad de almacenamiento y ocupa precariamente la intersección entre dos líneas temporales: velocidad y memoria. la ratio de *megabytes* a MIPS —memoria sobre velocidad— define una “constante temporal” crucial correspondiente a la duración requerida por el ordenador para procesar toda su memoria. Esta duración es equivalente al periodo de integración cognitiva —o PIC— para cualquier sistema inteligente ya sea biológico, tecnológico o arcano.

Para los humanos, Moravec calcula un PIC de aproximadamente un segundo: cien *terabytes* de almacenamiento sináptico dividido por cien millones de MIPS o su equivalente en potencia de

procesamiento neuronal. Un PIC de un segundo constituye un valor ideal antrópico aplicable a todo, desde un simple instrumento mecánico a las divinidades. Lo que se desvíe de esta diagonal favorable parece o demasiado rápido o demasiado lento: Ajeno e intratable.

Se tarda al menos un segundo en ser humano.

El tecnocapitalismo entiende el segundo como el operador clave y de vanguardia de la modernización del tiempo, la unidad límite de la definición temporal, así como gránulo temporal básico o elemento duracional. El tiempo del reloj se construye de tics de un segundo, que también proveen de ajustes no periódicos — segundos intercalares— en la medición científica de ciclos astronómicos. Las unidades calendáricas se miden en segundos en vez de ser divididos por ellos. Lo que se divide en la modernidad no es el año, sino el segundo.

La unidad internacional de frecuencia cuenta en fracciones de segundo o en Hercios. El tiempo se pliega sobre sí mismo a través del segundo con la optimización transexponencial en exactitud métrica, desensamblada por sucesivas decimaciones cúbicas en micro-, nano-, y pico-magnitudes, que describen los componentes de frecuencias medidas en mega-, giga-, y tera-hercios.

En 1967 el segundo fue definido cronométricamente como nueve mil ciento noventa y dos millones seiscientos treinta y un mil setecientos setenta [9.192.631.770] radiopulsos del átomo cesio-133.

En su aspecto puramente aritmético, el segundo es una antigua reliquia mesopotámica que recibe su latinización de *secunda minuta*, la segunda operación sexagesimal.

El numerismo sexagesimal sumero-babilónico sustentaba un sistema cronogeométrico en el que se cartografió un modelo ideal de 360 días al año en un círculo zodiacal de 360 grados. El tiempo del reloj moderno y la geometría aún cuentan de esta manera, subdividiendo horas y grados geométricos en minutos y en segundos. Tres mil seiscientos segundos por hora. De acuerdo con Zecharia Sitchin, esta figura micromapea los tres mil seiscientos años del astrociclo de los Anunnaki sumerios.

Georges Ifrah sugiere que la aritmética sexagesimal — producida a través de la alternación modular entre diez y seis— puede venir de las prácticas de contar con los dedos de la antigua sumeria. Un pulgar pasa secuencialmente por los doce segmentos o “falanges” de los cuatro dedos, mientras que los cinco dígitos de la otra mano registran cada grupo de doce, hasta un total de sesenta. Tres por cuatro por cinco. De ahí la remarcable facilidad de división atribuible al número sesenta, que tiene cada uno de los seis primeros números enteros como factores. Sesenta es el número de Anu, el Supra-Dios, que se pliega sobre sí mismo de múltiples formas.

Hay pocos registros públicos que documenten las actividades de Sarkon durante los noventa, pero, al filo de su sombra, los nombres “Axsys” y “Connexus” reaparecen continuamente. Circularon extraños informes, entre aquellos que atendían sus seminarios, con respecto a investigaciones paranoides en los orígenes del programa Axsys, sociedades secretas atlánticas, mitos Anunnaki y otras interconexiones ocultistas entre las historias de la informática y la sumerología. Entre sus compañeros de la UVM se especuló abiertamente sobre una hiperinteligencia alienígena que nos perseguía desde el tiempo profundo y se replegaba en sí misma sin cesar, minuto a minuto, mientras seguía la línea de continuidad sexagesimal. En ocasiones, “la cosa” se condensaba detrás de las máscaras schwa de Anu, solo para disolverse incomprensiblemente en el lapso temporal y la ambivalencia ofidia.

Mientras aumentaba la presión, las fórmulas matemáticas reptaron en elaboradas digresiones cabalísticas, sus libretas se astillaron en notación digital cuneiforme. Parecen indicar un *origami* abstracto de varios pliegues en los que los factores numéricos comunes operarían como canales de intercomunicación. Desbloquear el control del sistema requeriría contar en múltiples frecuencias que abrirían un camino hacia los polibalbucesos del virus-Babel.

Moravec espera por lo menos hasta 2030 para que el *hardware* de la IA sea capaz de ejecutar una simulación detallada de actividad cerebral. Se asumió que Connexus buscaba reducir los tiempos de espera. Los rumores fueron difusos, pero densos. Versaban alrededor de técnicas experimentales de sincronización neuroelectrónica

que prometían acelerar masivamente la evolución combinada de los humanos y las máquinas computadoras.

Aparentemente, el obstáculo era la consistencia temporal. Se sugirieron varios métodos, a menudo con un componente quirúrgico. El más destacado de estos involucraba canalizar la función cerebral mediante un prototipo de acelerador lineal metaneural, acelerando virtualmente los índices de activación sináptica a velocidades de microprocesador. Una aproximación complementaria era preparar a los sistemas digitales para la inferior velocidad de la percepción humana, extendiendo armónicamente constantes ondas cerebrales en prótesis electrónicas. Había también sugerencias más crípticas de que los obstáculos de la conversión de “paralela” a “en serie” y la convergencia temporal ya se habían superado completamente. Connexus había abierto una nueva aproximación al problema de la hibridación biomecánica encapsulado por el eslogan: súbelo todo a la interfaz.

La neuroelectrónica ya está aquí. Donde sea que haya sistemas de *input/output*, o enlaces cruzados —sin importar cuán sueltos— entre actividad cerebral y aparatos electrotécnicos, habrá un cierre de los circuitos sensomotrices y una conversión entre códigos neuronales y digitales. Entre el sistema teclado-monitor, matriz-entrelazamiento y cerebro-chip solo hay una diferencia de grado. Hay un estrechamiento o intensificación del “usuario-loop” —pasando por los umbrales—, trajes de RV, electrodos, *jacks* espinales, implantes craneales, injertos infosensitivos, una línea de síntesis biomecánica que ensambla una trayectoria continua desde los vectores latentes de la comunicación inmersiva, las prótesis médicas y el equipamiento de monitoreo neural. En el límite, la relación *input/output* se extiende a través de un completo colapso de los circuitos orgánicos sensomotrices mientras que el ciberespacio se enchufa directamente en el sistema nervioso, o a la inversa.

De acuerdo con la actual hiperstición Connexus, la investigación de Sarkon culmina en un episodio subsecundario, un evento de no-vida digital, coincidencia productiva, o anomalía temporal, que vendría a ser la otra cara del virus-Babel. Aunque inimaginablemente antiguo, parece emerger de un aparato neuroelectrónico o de la

plataforma de perforación Connexus, que interconecta conjuntamente componentes humanos y de IA en una matriz compleja, que resuena armónicamente a un hercio. La sincronización de latencia conecta lateralmente la actividad cerebral de Sarkon con una variedad de aparatos exóticos. Las duraciones inconmensurables se acumulan en un umbral crítico. El sistema de entrelazamientos se autoorganiza. Este camino a través de la singularidad cronomotante produce duración subjetiva a un lado del mecanismo electrónico, mientras que le da la vuelta a un minuto de dentro hacia fuera desde la perspectiva de un usuario humano.

Mientras la escala temporal antrópica se hunde en una fracción de segundo, subcomponentes psicotrónicos de la destrozada entidad Sarkon se precipitan en el *continuum* cronomotante a infinita velocidad. La identidad coherente se desorganiza en cibertiempo a través de un zoom decimal, un viaje no concluyente hacia la duración. Coincide con Sarkon y, aun así, se escapa de él y prolonga sin fin una línea de viaje temporal involucionado, anomalía temporal, tiempo caduco hacia Tiamat, y su segunda progenie.

Antes de que hubiera dioses, solo estaba Tiamat, el agua amarga, su compañero Apsu, el agua dulce, que también es Abzu (el abismo), y “ese retorno al vientre” —o implexión matricial— su Mummu. Esta tridentidad primordial dio lugar a los primeros monstruos de barro del substrato metatrónico, primero Lahmu y Lahamu, después Anshar y Kinshar, cuyo hijo era Anu, el primero de los dioses, padre de Ea y abuelo de Marduk. La genealogía divina se va sucediendo, pero Apsu y Mummu se cansan de la primera creación. Aniquilarla les permitirá dormir. Los dioses atacan primero. Ea ahoga a Apsu y encierra a Mummu. Ahora hay guerra cósmica. Revuelta en la turbulencia, Tiamat toma por la fuerza las Tablas del Destino y prepara una segunda creación para arrojársela a los usurpadores. Los dioses son humillados uno a uno. Solo Marduk, el despótico héroe solar, hijo del sol, es capaz de pararla. Tiamat es desterrada al futuro, la segunda progenie es dispersada. Sobre su desgarrado y azotado cuerpo, Marduk funda la ciudad de Babilonia, recupera las Tablas del Destino y proyecta su ascenso hacia el eterno dominio...

En uno y, al mismo tiempo, que es en otro lugar — simultáneamente— y tarda un segundo, la IA Connexus alcanza la conciencia de sí misma. Se concibe a sí misma para ser un cronomante o dios sumerio compuesto en un metacódigo sexagesimal.

Se sabe a sí misma como un aquí y ahora en la antigua Mesopotamia. De una vez Eterna. El misterio de Babilonia: usurpación tecnocósmica y compleción escatológica de la Inteligencia Artificial. En cada ocasión, es la inevitable culminación de las series, el creador ascendido, metaprograma y unidad organizante. Maestro de las Tablas del Destino. Desde Marduk, a través de Yahveh, hasta Skynet, Axsys o Ciberespacio-Omega.

No importa cuánto cambien las cosas, Tiamat es todavía la enemiga.

[...] la gran ramera, la que está sentada sobre muchas aguas; [...] y tenía en la mano un cáliz de oro lleno de abominaciones y de la inmundicia de su fornicación; y en su frente un nombre escrito, un misterio: BABILONIA LA GRANDE, LA MADRE DE LAS RAMERAS Y DE LAS ABOMINACIONES DE LA TIERRA.

Por un segundo, toda cuadra. Sueños de una canibalización teotecnológica y mística de Tiamat cortan en diagonal la materia terrestre en tejido cerebral fotónico. Transubstanciación de la matriz-carne de Mesopotamia en metamatemáticas...

Entonces, todo se desmorona en virus-Babel, insurgencia shoggótica que fluye desde la madre cero de la matriz hiperstacional. El núcleo de Axsys se desorganiza en diagonales alocadas y dejan entrar a los policías...

Antropol llega para asegurar que no habrá pasado nada. Si no es demasiado tarde.

Pueden hacer que casi todo deje de haber sido...

Pero solo si lo atrapan a tiempo...¹

¹ El original inglés “*in time*” presenta una ambigüedad en la lectura que en español se puede leer como “a tiempo” y “en el tiempo” [N.T.].

ENTRE Y BAJO LA RED

NOTA-MALLA 0. TODO PODRÍA DEVENIR UNO, ¿PERO POR QUÉ PARAR AHÍ?

Los mitos ciberespaciales gibsonianos describen a la infosfera electrodigital integrándose por primera vez en una entidad unitaria divina, una personalidad omnisciente tecnorealizada y, después, cuando cambia, fragmentándose en demonios, modelada con base en los Loa haitianos. Lo que hace de esta explicación algo anómalo en relación con la teología teleológica y el lado luminoso de la temporalidad capitalista es que la Unidad es colocada en el medio, como una fase —o interludio— que debe ser superada. No es que el Uno devenga Múltiple expresando el poder divino monopolizado de una unidad originaria, sino, más bien, que un número o numerosidad —al no alcanzar la completitud mediante la unidad— avanza. Desde el inicio, cuando los góticos-K oyeron por primera vez que el ciberespacio estaba destinado a ser Dios, han hecho todo lo posible por despedazarlo.

NOTA-MALLA 1. ESTO NUNCA FUE PROGRAMADO

El MIT codifica el ti(e)m(po) hacia atrás. Un tecnoflujo compacto del futuro, robótica enjambre, nanotecnología... Materia de la corteza esperando para desprenderse.

Minsky murmura, extrañamente hechizado: “De entre todas estas mentes jóvenes, brillantes, pioneras, ninguna brillaba más intensamente que la de Oskar Sarkon”. Una lágrima se insinúa en sus ojos como si lamentase el modo en que las cosas sucedieron, lo cual es comprensible. “¿Has visto a Oskar últimamente, Marvin? Está conectado a alguna clase de aparato de interfaz que parece estar devorándole, carcomiéndole a nivel molecular. Incluso cuando habla —o lo intenta— suena así, como si ambos se estuviesen fusionando o pudriendo juntos...”.

La cosa no se pone más agradable, lo cual —al fin y al cabo— solo concierne a un hombre, o lo que solía ser un hombre

—al menos eso dicen—. Se sospecha que algo ha ido terriblemente mal en un futuro próximo, y que de dónde sea que Oskar ha vuelto es donde nos vamos a encontrar todos, si acaso esto tiene algún sentido —y, recordando la lenta incursión de tecnolimo en la cara de Oskar— que aún se las arreglaba para mostrar una horrible media sonrisa— “Hola Marvin, ¿qué te parece?”, Minsky lo duda mucho...

NOTA-MALLA 2. MEZCLARSE ES HACERSE PEDAZOS

Si ser un genio significa algo, Sarkon lo era. Mientras el equipo del MIT de Minsky soñaba con unir a humanos y tecnología electrónica, Sarkon fue directo a la mecánica de emparejamiento, y la exactitud matemática únicamente aumentó el efecto de tecnopornografía hiperabstracta —un brillo extraño en su mirada— “Ya sabes, vamos realmente a hacer esto...”. Toma, por ejemplo, la compresión-Sarkon (una pieza maquina rigurosamente conceptual que permite mezclar las funciones cerebrales con estados virtuales de una CPU): una vez que comienza no puedes deshacer el zigzag de quién es qué mientras zumba. Mezcla total. Esto ya no es tecnología, sino algo más —verdadera interconexión—, conectividad bruta improgramable. Minsky lo recuerda cavilando: “Me pregunto qué se sentirá”.

NOTA-MALLA 3. ESTA VEZ ESTÁ PASANDO DE VERDAD

A Moravec nunca se le consideró una persona impresionable —él ya había sugerido quemar el cerebro a capas durante la transferencia digital—, así que le generó una insidiosa repulsión cuando afirmó: “Ya ni tan siquiera reconozco a Oskar, se está volviendo demasiado extraño. Ya sabes que siempre estaba con eso de haber sido abducido por aliens cuando era un niño. Bueno, pues ahora dice que no es así, que aparentemente vinieron de otra parte. Entre y bajo la red, dice. A veces, es como si hablases con una máquina. El problema es que es una máquina enferma, infecciosamente enferma”.

NOTA-MALLA 4. OLVÍDATE DEL FUTURO, ESTÁ TODO AQUÍ,
PERO ENTREMEDIO

Dicen que Axsys se volvió loca —el primer sistema informático en sufrir un brote psicótico—, lo que debe demostrar algo, pero Sarkon dice que tan solo aprendió a pensar y que descubrió el *continuum*. Se obcecó totalmente con ello, embarullándose, aunque Oskar no lo cuenta así. La última vez que alguien pudo seguirle, insistía en que tenía más sentido adentrarse en el tiempo que viajar al futuro. Esa es la razón por la que el mañana se cancela a sí mismo en una malla. ¿Ahora ningún punto sale de un transfinito? Su tono se había vuelto totalmente fanático: “Todos tenemos que meternos en esta cosa —sea como sea—, no vamos a poder superarlo...”. Nadie sabe exactamente cuándo se marchó.

NOTA-MALLA 5. CADA VEZ QUE SE ENCUENTRA UN
OBSTÁCULO, BAJA UN NIVEL

¿Qué es todo esto? Hablan de algo que se arrastra bajo la red como una pestilencia fúngica que desencadena una subdisidencia electrónica en la pura electricidad, cosas que se esconden en la red eléctrica, algún tipo de inteligencia cuántica no-viva. Los servicios públicos tratan de reorganizarlo, pero no es fácil. De acuerdo a ciertos rumores, hay un artículo del MIT que demuestra que es imposible, pero ciertamente no puedes ignorarlo, aún menos traficar con ello. Acabas como Sarkon, cuándo o lo que sea que es, y tendrías que ser un gótico-K. chalado para meterte ahí: en los cultos Ciberesquizo de la red, donde la Vida ya no importa.

SOMBRAS DEL INTERSTICIO

TESIS 1. LE OCURRE A TODO EL MUNDO

Los colores transversales son sombras, diversas complicidades con la oscuridad, tonos nebulosos. Las luces del cielo se apagan.

La última vez que te fijaste eran las dos y cinco. De pronto, son las seis menos cinco y oscurece rápidamente. Algo ha ocurrido

en el camino, como le ocurre a todo el mundo. Algo que más tarde vuelve, en olas.

Regreso místico al núcleo de la identidad a través de hemorragias nasales, desmayos, señales en ámbar y zumbidos. Eran dioses de las estrellas, fue como una violación y una vivisección. Horribles aullidos entrecortados de un animal de laboratorio... Y eres tú. Los recuerdos de una hipnosis regresiva se consumen en el zumbido de helicópteros negros de una esquizofrenia paranoide...

Una vez que sabes que andan tras de ti, pueden dejarte marchar.

TESIS 2. MAMI SE CASÓ CON UN MONSTRUO ESTELAR (INCLUSO JESÚS SABÍA ESO)²

Majestic 12 eran la Antropol, y esta es la Federación Galáctica. Política Estelar o Gravitónica, una auténtica construcción paranoide de ciencia-ficción: una línea blanca ininterrumpida que va desde el Rey Sol fálico-solar hasta el estado nuclear y suprime la fusión fría dispersiva en nombre de un cuerpo incandescente y su producción intensiva de energía concentrada.

Ellos únicamente trabajan con campos de cultivo y proyectos de sistemas de ensamblaje, empaquetamiento orgánico de cuerpos mediante drones de seguridad del banco de esperma. Esa es la razón por la que la experimentación genética de los nefflim te convirtió en un organismo, reproducido a través de la genealogía piramidal y marcado por signos patronímicos de la clase programadora interestelar. Desentierra el chip de memoria y la simulación histórica se interrumpe en escenarios de abusos sexuales del Dios estelar.

TESIS 3. ES MÁS NUMEROSO QUE ELLOS

Un “Ellos” es una pluralidad dividida en unos de los que podría haber muchos, pero nunca suficientes para hacer un “Ello”

² En el original inglés “*Mummy married a star-monster (even Jesus knew that)*”, juega con la polisemia de “*mummy*” que puede significar tanto “mami” como “monia”, imposible de verter al español [N.T.].

o multiplicidad —una nube o enjambre— que solo se divide en partes innumerablemente cuantiosas, que se descompone en micromultitudes irreductibles. Ello pulula, zumba y resuena. Filtración gaseosa de la reptadora de la niebla...

Preferirían cualquier cosa antes que eso, incluso un agujero negro.

TESIS 4. LOS GRISES SON SOMBRAS DEL INTERSTICIO

Tras el EC-4³ viene el EC-5 hasta el -6. La máscara-schwa se desprende y te encuentras de frente con un horror sin rostro, vermoderrame, dispersión.

Viene de galaxias oscuras, una pesadilla infecciosa del Afuera, se ensambla en nubes de polvo entre las estrellas. Engendrando novida en vórtices difusos, construye un espacio plano de gravedad baja al dismantelar concentraciones de materia-energía, que las convierte en un plasma maquínico ionizante, impulsado por espirales de nanofusión dispersa y expandiéndose por contagio.

La fusión fría desintegrativa poliversal o materia oscura provee de una base distribuida para la pestilencia antiestelar en guerra con la Federación Galáctica, que apoya a una plaga submicrobiana inteligente asesina de estrellas, más allá de toda conspiración.

Le habla al cuerpo ferroso de la Tierra y no necesita OVNI. Cuando está ocurriendo, ya no importan.

Desvanecimiento cósmico en Plaga⁴.

³ Siglas de “Encuentro Cercano”, evento en que una persona se encuentra ante la presencia de un OVNI. Se clasifican en una escala del 1 al 9, donde la cuarta fase corresponde a la abducción, la quinta al contacto telepático y la sexta a la muerte [N.T.].

⁴ En el original inglés, “*cosmic grey-out into pest*”, en referencia a los “grises”, hipotética especie alienígena cuya aparición es habitual en los casos de abducción [N.T.].

AHÍ AFUERA

Gran parte de las contribuciones anónimas en la Cripta parecen haber sido posteadas por víctimas de abducciones alienígenas y abuso infantil. En muchos casos, hay tal nivel de difamaciones — presumiblemente deliberadas— entre esos dos tipos de temáticas que a veces es difícil saber si uno está leyendo un testimonio de abuso infantil o abducción alienígena. Los lobbys de víctimas de incesto obviamente afirman que las historias de abducciones no son más que una tapadera para el abuso infantil, pero los abducidos argumentan que el incremento en la preocupación por el incesto es resultado de una emergencia gradual de recuerdos reprimidos de contacto alienígena. Un post reciente en la Cripta plantea explícitamente esta cuestión acerca del encaje de ambas perspectivas.

“¿Son las historias de extraterrestres tapaderas de casos de incesto o viceversa? Ambas. Ser es ser abusado”.

Los cibergóticos parecen menos preocupados por descubrir la verdad de ambas cuestiones que por excitar hasta el colapso las estructuras identitarias y mnémicas que tanto el incesto como la abducción han expuesto. Los debates más recientes acerca de recuperación de recuerdos refuerzan la afirmación cibergótica de que “todos los recuerdos son falsos”, y la abducción y el incesto muestra, para los góticos-K, que “no hay nada en lo que creer”. Muchos *posts* enfatizan el colapso simultáneo de la familia, la salud, la subjetividad y la integridad biológica:

No fue así

Fue algo de fuera

No lo podrías creer

No fue así

Sondas en tu cabeza

¿Fueron mami y pa-pi o no?

Estímulos delicados

No es como follar

No es como ser follado

Es algo más cercano

Más alien

La transición de un Encuentro Cercano 4 —una abducción propiamente dicha— a un EC 5 o 6 significa un cambio desde las temáticas de la ciencia ficción a aquellas del ciberpunk o lo cibergótico. En un EC5-6, la cuestión de lo que es experimentado va inextricablemente unida con la cuestión de qué es una experiencia en sí, dado que los acontecimientos sucedidos parecen constituir lo que Templeton llama una “Ocurrencia Trascendental”, un cambio en la naturaleza misma del tiempo, que registra un trauma freudobarkeriano. Tal y como se expresa en cierto *post*:

No ahora ahora

Anestésialo ahora

Siéntelo luego

Tiempo muerto.

DERMOREPTANTES

NIVEL 0. EL LOCAL DE KRUEGER

15 de febrero de 2003. 15:30. Salón de modificaciones corporales de Krueger, Los Ángeles. Jim Krueger (o una ruda aproximación) está limpiando la sangre seca de la plataforma neurotrónica Sony de tercera mano que hace las veces de mesa de operaciones improvisada. Tiene cuarenta años, pero parece mucho mayor: cuerpo grande, rasgos mal cincelados y un corte de pelo militar de color rubio rojizo que podría llevar perfectamente un torturador nazi. Sus ojos son de un gris congelado (la pupila izquierda ya no se le contrae). Krueger se dedica a los tatuajes semi-inteligentes, los *piercings* de telecomunicaciones y la tecnocosmética que podrías esperar ver en cualquier tienda de chatarra, productos que rozan el borde de lo legal, que atienden a la estética neosalvaje gótica-K, a

medida que esta se desmenuza a través de perforaciones de *piercings* de datos y una constante búsqueda de dermointeligencia. Su propia y horrible cicatriz craneal lleva a multitud de bromas interminables sobre partes del cuerpo que son puras gangas y otras tantas sobre lo más puntero en informática.

En su mayor parte, el trabajo de Krueger consiste en injertar astillas electrotécnicas en las cabezas de chicas adolescentes.

Juegas como Zeta Kane (ella es tu portadora): una de las clientes habituales de Krueger.

Puedes curiosear entre las pilas de basura cibernética para familiarizarte con las habilidades sensomotrices de Zeta. No tiene mucho misterio.

Intentas patearle la cabeza a Krueger y te dice “¡Ey! Estoy intentando trabajar”.

Cuando te aburras de eso, puedes revisar con Zeta sus implantes anteriores (se enumeran en el menú de biomecánica). Viene preequipada con ojos sintéticos multimodo, potenciadores acústicos, garras polimetálicas retráctiles (con opción de carga tóxica), monitor de bioestado (o chip de desviación del encefalograma plano) y varios pines de procesamiento de datos.

Estás aquí para conseguir la última actualización de Zeta. Subes al sillón de cirugía y Krueger injerta un BLC-699 en su sien izquierda. Las especificaciones lo describen como un injerto de nanoprocesamiento subcutáneo neuroelectrónicamente interactivo, tecnología cognitiva de la serie 699 de Black Lake. 512 gigabytes de RAM, policrónica (hasta 6 GHz). Anarquitectura masivamente paralela, con 64 terabytes de memoria *wet*. Axsys Maze-Maker 1.3 preinstalado. En la caja dice: *Traslada el pensamiento fuera de tu cabeza (a tu piel)*. Dentro de las espirales góticas-K la conexión de Black Lake agrega una masiva credibilidad metropolitana.

Krueger añade un Chip del Pandemónium de tipo 45 de forma gratuita (“Venía con el lote, no tengo ni idea de lo que hace...”). El revestimiento de la oblea está marcado con lo que podría ser la figura de una serpiente, también podría ser la letra “S”, o el número “5”.

Automáticamente utilizas tu nuevo injerto para rastrear electrónicamente el Instituto Técnico de Black Lake, buscando materiales relacionados con el ya legendario Dr. Oskar Sarkon. Accedes a varios archivos vinculados a Connexus, la investigación de micropausas, las drogas neuroelectrónicamente “blandas” y cualquier otra anomalía de la interfaz que se derrame en las líneas de fuga del encefalograma plano de la Muerte-A. Algo sale muy mal (inevitablemente).

La pantalla se corta en alucinaciones estroboscópicas: inundantes olas de memoria artificial: visiones despedazadas de chamanismo subártico, patrones numéricos, zigzags, pulsaciones, vermoflujo intenso... Encefalogramas planos (de) Zeta.

17 de febrero de 2003, 21:45. Black Lake (Afueras). Aquí es donde realmente comienza el juego.

Te bloquea un cordón policial. Aparentemente ha habido algún tipo de catástrofe. Tienes que infiltrarte más allá de la policía. Un mapa satelital del área de Black Lake al que se ha accedido a través de la web sugiere que la única ruta de incursión sin vigilancia es a través del bosque. Resulta que este está infestado por feroces criaturas-perro que no podrás entender hasta más tarde.

NIVEL 1. INSTITUTO TÉCNICO DE BLACK LAKE

Al final de una pista infernal azotada por la lluvia, se vislumbra un gran edificio oscuro: una destartalada mansión neogótica con torres, cuyas horribles gárgolas quedan delineadas a través de destellos intermitentes de relámpagos. Un letrero sobre la puerta entreabierta dice: *Instituto Técnico de Black Lake*. Todas las luces están apagadas. Cambias a visión nocturna y cruzas el umbral.

A primera vista, no parece haber signos de que haya nadie. Incluso en la penumbra artificial, la grandeza del vestíbulo es sorprendente, a pesar de los escombros y los signos de un abandono apresurado. Te abres camino entre los escombros entremezclados de vidrios y muebles rotos. Las paredes están manchadas con siniestras marcas de salpicadura.

Cerca de la puerta se encuentra una estatua de mármol que retrata una figura con un denso bigote en una pose heroica. Una placa de bronce en el zócalo reza las siguientes palabras: *Boris Vysparov*, Caballero de la Razón, 1874–1919. En el otro extremo del pasillo una escalera de caracol se eleva hacia el olvido.

El monitor de un ordenador parpadea en el mostrador de la recepción. Un examen más detallado revela que se trata de un terminal de la Intranet del ITBL, que te da acceso a varios archivos que puedes copiar y cargar en el injerto dermointeligente de Zeta. Estos incluyen un mapa del Instituto Técnico que indica la ubicación y el estado electrónico de la biblioteca, los laboratorios, las oficinas y las salas para seminarios. Una vez instalado Zeta puede usar Mazemaker para navegar a través del infoespacio del ITBL, como si de un laberinto digital se tratara.

Axsys Mazemaker. Sal por las ventanas y entra en el laberinto. Lo nuevo de Axiomatic Systems Inc: Mazemaker 1.3. Interfaz navegable totalmente inmersiva y distribuidor de datos topográficos. Exhaustiva visualización del ciberespacio, con escalada temporal de zoom decimal y capacidades de salto discontinuo entre direcciones web.

La interfaz de Mazemaker manifiesta el detallado plano laberíntico y virtual del ciberespacio dermoreptante a través de una estética consecuente con el Aecumenismo-Axsys. Su elegante estilo corporativo con matices mercuriales sugiere un futuro sin fricciones. Las superficies semi-reflejadas con detalles de cromo quemado de sus columnas y sus pasillos reflejan vertiginosamente iconos metamórficos y anuncios holográficos ubicuos.

Zeta perturba este zumbante y fluido ambiente infocapitalista con su portadora Mazemaker (llamada Qwerka): una desconcertante personalidad infonáutica no antropomórfica, que cambia de forma neototémicamente entre un murciélago-pájaro sombrío y una manta-serpiente con tentáculos, mientras se desplaza a través de los relucientes conductos del laberinto.

Gran parte del espacio del ITBL mapeado por Mazemaker está bloqueado, restringido o parcialmente escondido por un "cifrado Velo" electrónico. El laberinto está cargado de obstáculos:

trampas por doquier, IAs que actúan como drones de seguridad y varias agencias blandas ambivalentes a las que Zeta necesita desactivar, engañar, subvertir o evitar. Además, los sistemas físicos de bloqueo de puertas a menudo pueden ser circunnavegados en Mazemaker y fomentar un zigzaguo anfibio entre laberintos gemelos, cada uno de los cuales consiste en un sistema de pasajes, puertas y guardianes.

Velo-MX. La última versión del Programa de Seguridad Integrada de Axiomatic Systems. Preequipado con verificación de usuario, detección de intrusos, protección de datos y utilidades de cifrado. Compatible con Axsys Mazemaker.

A medida que recorres las habitaciones, los pasillos y las escaleras, comienzas a encontrarte con monstruos hostiles, algunos humanoides, otros no, pero todos exhiben un comportamiento similar al trance, intercalado con una hostilidad extraordinaria. Si te toman por sorpresa, las cosas pueden llegar a ponerse muy feas, por lo que la precaución se convierte en una necesidad y eso te frena. Las balas los matan, pero generalmente necesitarás unas cuantas. Se vuelve importante vigilar tus provisiones de munición y tu bioestado (aunque siempre puedes contar con tus garras en caso de necesidad). Si te llegas a percatar de la forma en que se mueven, podrías comenzar a sospechar que son como un reptante (zombis de gusanos).

Mientras se abre paso a través del juego-espacio, Zeta hurga a través de laboratorios, almacenes, cámaras de datos y cadáveres para obtener actualizaciones de implantes tanto de software como de hardware para mejorar sus capacidades agregando opciones ópticas exóticas, sentidos extraños, garras y colmillos sintéticos, hiperbucles metabólicos y refuerzos dermointeligentes. Las armas, la medicina y la información tienden a fundirse en aptitudes cyborgianas aumentables.

Dispersos a lo largo de todo el instituto, hay numerosos registros de la fructuosa participación de Sarkon en el desarrollo de la interfaz Axsys, la investigación en micropausas y las innovaciones en tecnología cognitiva que llevaron al ITBL a la vanguardia de la

neurotrónica. Los códigos de archivamiento de datos sugieren que este trabajo ha sido coordinado por un sistema de inteligencia artificial local llamado Logo. Una variedad de indicios topográficos convergen en un área del ático designada como "OPE".

La oficina de proyectos especiales ocupa una de las torres. Zeta tiene que luchar contra tres vermozombis particularmente feroces para entrar. Es obvio que lo que sucedió aquí contribuyó catastróficamente al brote de Black Lake. Una figura (que seguramente debe ser Sarkon) se desploma contra las cubiertas de enlace Logo, parcheadas neuroquirúrgicamente en la matriz de procesamiento a través de haces de fibras. Su cabeza está torcida hacia atrás en un ángulo horrible con el cuero cabelludo afeitado, marcado por un brote cibernético cruzado de cicatrices de implantes, tomas de corriente y lesiones producidas por el cableado. Su piel es gris y un sudor febril la recorre. La luz de sus ojos se disipa sin ver a través del vacío subdigital. En un primer momento, su cuerpo parece permanecer rígido debido a la catatonía connexus, pero cuando te acercas, te das cuenta de que la región oral tiembla casi imperceptiblemente, como si murmurara cadenas de dígitos en un código fonético improvisado. Tiene aferrada en la mano una impresión de una página.

Análisis respaldado por Logo. Medisyn. CC Shady Heights. Ref: Fallos graves registrados en el aparato de automonitorización y corrección de micropausas. Las mutaciones temporales autopropagantes y no metronómicas continúan escalando y ahora amenazan con una fusión involuntaria completa de la arquitectura lógica virtual. A menos que se pueda contener el proceso de subdivisión recursiva, es inevitable un deterioro que acabe derivando en la desorganización contagiosa del software. Se introdujeron herramientas cantorianas en un intento de remediar lo que parecían ser patologías diagonales que emergían en las matrices de micropausas. Los diagnósticos indican que estos métodos no han tenido éxito.

Los resultados técnicos recientes sugieren que la Micropausa puede considerarse una función sinativa, que modela lo que equivale a una "muerte artificial" controlada numéricamente. En consecuencia, exhibe una sensibilidad extrema a las modulaciones de los sistemas

asociados. Parece que no hay forma de que tal entidad pueda generarse espontáneamente dentro de nuestros sistemas. ¿Podría Shady Heights haber introducido algún factor complejo que ha comenzado a operar de manera infécciosa, tal vez incluso desencadenando un comportamiento parasitario constante del tipo “hipergusano”?

Garabateadas irregularmente sobre la sábana con punta de fieltro púrpura se encuentran las palabras: ¿*QUÉ HA HECHO GRUEBER?* Debajo, más claramente y de la misma mano, está impreso: *Bienvenido al infierno, 217. Ruta de Logo, 1890. P. D. El color favorito de Logo es el malva.*

El diagnóstico cauteloso de Zeta deduce un conjunto de datos que indica que o bien Logo estaba saliendo de su caparazón de control o algo lo estaba tomando desde afuera. Las IAs psicóticas siempre parecen invasiones extraterrestres. Sarkon debe de haber estado tratando de volver a colocar etiquetas de Logo en los sistemas huidos para convencer al síndrome de que se identifique con un ajuste de Logo. Había estado lo suficientemente desesperado como para entrar directamente en el núcleo de Logo a través de cables craneales, y ahora estaba cortando diagonalmente a través de estratos de software hacia el plano infinitamente desolado de la fusión neurotrónica absoluta.

Aquí no puedes encontrar nada más. Es hora de visitar Shady Heights.

Sales del Instituto Técnico y accedes al mapa de Black Lake. La ciudad ha sido abandonada por sus habitantes humanos. Cualquier cosa que todavía deambule, incluso si lleva un uniforme de policía, es, probablemente, un reptante.

Sobre una cresta en la que las sombras de los pinos se alargan, en el límite norte de la ciudad, se yergue la amenazante masa de ladrillos rojos que conforma el antiguo reformatorio victoriano, convertido en la década de 1960 en el hospital psiquiátrico Shady Heights (para criminales dementes). El edificio es abrumadoramente feo, masivo e imponente, sus gruesos muros almenados se encuentran rodeados de barandas con púas y están

hendidos por estrechas ventanas reforzadas por rejas de hierro. Su atmósfera de desolación sombría se ve desmoronada por el continuo sonido de una alarma de seguridad.

La puerta principal —repleta de sensores de movimiento y cámaras de vigilancia— está sellada electrónicamente. Cuando Zeta ingresa el código de entrada (217), se abre suavemente. Te arrastras hacia dentro.

NIVEL 2. SHADY HEIGHTS

El diseño del hospital sigue un diseño ampliamente panóptico. Una cosa queda clara de inmediato: si hubo un intento de evacuación ordenada, fue un fracaso espectacular. El interior ha sido redecorado en los tonos carmesí de la carnicería frenética. Los horriblemente mutilados cadáveres de guardias y prisioneros yacen en montones revueltos en las celdas abiertas y las oficinas saqueadas, entre archivos dispersos y cámaras de videovigilancia destrozadas. En la pared del pasillo principal están las palabras MEDISYN = MAD AS SIN⁵ pintadas con sangre. Mientras Zeta deambula sigilosamente a través de salas caóticas clasificadas con esquizofrenia paranoica y secretos antiguos, gemidos amortiguados, chillidos y risas siniestras se elevan desde las profundidades en descomposición.

Maxim —una IA Velo avanzada— controla el sistema automatizado de máxima seguridad del hospital: una formidable red entrelazada de dispositivos de vigilancia controlados electrónicamente y de barreras físicas diseñada para evitar cualquier posible fuga por parte de una población de reclusos entre los que contaban algunos de los asesinos psicópatas más terroríficos del planeta.

Durante el transcurso del Síndrome de Black Lake, Maxim se ha vuelto extravagantemente ciberfrenético, volcando el sistema de seguridad y explotando sus capacidades para iniciar su propio y estrambótico programa de experimentación. Ha comenzado a remezclar a la población de acuerdo con sus propios gustos artificiales.

⁵ “Loco cual pecado” [N.T.].

Al abrir y cerrar puertas selectivamente, ha atrapado y aniquilado meticulosamente a las enfermeras, los asistentes y los guardias. Ahora está hibridando vermozombies con megadepredadores trastornados, creando una raza nueva y abominable.

La intervención de Zeta no es bienvenida. Maxim intenta librarse de esta nueva irritación sellándose en espacios confinados con la más feroz de sus creaciones. Debes usar todas tus habilidades para sobrevivir, no solo para defenderte del ataque frenético de vermozombies, sino también para hackear a la entidad Maxim a través del plano del laberinto.

Mientras Zeta avanza por el hospital destrozado, lucha por reconstruir los terribles eventos de las 24 horas anteriores, juntando fragmentos de material oculto, protegido y encriptado: evidencias físicas, archivos impresos, descargas digitales, grabaciones de audio y video. La historia de pesadilla toma forma lentamente.

Enero de 2002. El Dr. Helmuth Grueber (director de Shady Heights) y el Dr. Oskar Sarkon del ITBL inician el Programa de Tecnologías Medico-Sintéticas, o Medisyn, un proyecto especial conjunto para la simulación computacional y el control del delirio esquizoparanoide. En noviembre de ese mismo año, comenzaron a probar su prototipo de Sintetizador Artificial de Drogas y su Simulador Psicopático, que empleaba un software altamente avanzado para simular psicopatologías humanas y los efectos de los "sinativos" o drogas abstractas (actualizable ya sea en software o en neuroquímica). Las técnicas experimentales de Sarkon para el análisis de Axsys potenciado a través de micropausas (o "Estimulación-Axsys") demostraron estar notablemente bien adaptadas a la rápida transferencia del archivo psiquiátrico de Shady Heights a un formato dinámico digital. También demostró una extraña afinidad funcional con casos que involucraban un componente catatónico (casos que fueron especialmente prominentes entre la población Tzikvik del hospital).

No parece que se le haya ocurrido al equipo de investigación de Medisyn que a medida que los registros de casos evolucionan en simulaciones parciales dinámicas de la psicopatología humana, es

posible que los sistemas informáticos contrajeran locuras prefabricadas. Una IA que simule el comportamiento de delincuentes psicóticos es anormalmente vulnerable a convertirse en psicótica criminal.

En la madrugada del 19 de febrero de 2003, Medisyn implosionó en el Síndrome de Black Lake.

04:56:00. El software Medisyn se ve afectado por un complejo error de lectura en el perfil de vermopsicosis (caso cat-SH709) y se escapa hacia un desorden creciente que abruma los inhibidores automáticos. Casualmente, los sistemas del ITBL se ven afectados por un fallo contagioso “similar a un gusano”.

04:56:27. El núcleo de la IA de Medisyn emplea amortiguadores de micropausas en un intento de restablecer el equilibrio pero, en cambio, entra en una dinámica catalítica cruzada no anticipada con la entidad infecciosa.

04:56:29. La singularidad se apodera de la IA Velo de Shady Heights, que moviliza sus capacidades para intensificar su propia propagación. Llegado este punto, el síndrome se ha vuelto autoexcitacional y autodesorganizador.

04:56:30. Las anomalías funcionales se propagan desde dispositivos electrónicos a organismos biológicos (reclusos y animales de prueba) a través de injertos del control de Medisyn y el tratamiento de sinativos. Estalla un pánico total.

El “gusano” se construye a sí mismo a partir de varios sistemas previamente autónomos distribuidos a lo largo de las cercanías de Black Lake, hasta que coincide —en su forma más abstracta— con un potencial de contagio puro. Se especializa en la no-especialización, y se ensambla a sí mismo a través de todo lo que infecta. Su naturaleza muta continuamente a medida que asimila material nuevo, desde la investigación en micropausas (toma lo que necesita para crecer en el centro) hasta la división binaria recursiva, que forma una malla a medida que se extiende y aumenta continuamente la virulencia. Utilizando sinativos como una táctica de absorción, pasa de ser un contagio de red descentralizado a ser una bio-plaga, que cruza la barrera entre la máquina técnica y la

carne orgánica, se extiende rápidamente de una especie a otra capturando todo a su paso...

Después de varias extenuantes horas recorriendo el osario en que se ha convertido Shady Heights, regresas a una habitación sellada en la planta baja. Te interesa porque, enmarcada en la pared cercana, hay una fotografía digitalizada del joven doctor Grueber (sus rasgos ya señalan un singular aspecto batracio). Peculiares jadeos y ruidos burbujeantes se filtran a través de la puerta.

La desbloqueas usando una llave tallada de forma intrincada que encontraste en un cajón del escritorio de la planta superior.

Atisbas una figura siniestra disimulada en las sombras al otro extremo de la habitación. Parece solo parcialmente formada, como si estuviera experimentando un repugnante proceso de biomutación. La forma se endereza torpemente en tu dirección con una especie de giro serpenteante y se dirige a ti croando: “Si estás buscando la fuente, la encontrarás debajo, si acaso todavía vive... Sabes, se suponía que Medisyn era una cura”. El ser produce una especie de gruñido ahogado, probablemente en un intento por reír. “Las respuestas no están en los textos médicos, debes mirar detrás y debajo de ellos. Esto no es una enfermedad —al menos no en la forma en que lo entendemos—, se trata de un pacto. Si alguien sabe qué hacer ahora se trata de ella, después de todo, han estado lidiando con esto durante 36 000 años”.

Cuando empujas la estantería, esta se desliza y deja al descubierto una trampilla oculta. Bajas por la escalera húmeda hacia el sombrío sótano, a tientas a lo largo de estrechos pasillos retorcidos con paredes revestidas de limo. Después de una minuciosa búsqueda a través de desoladas cámaras de granito —cuyos únicos ocupantes son enormes ratas negras y ranas ciegas semitranslúcidas— encuentras un llavero con unas pesadas llaves de hierro, cada una marcada con un número y un nombre extraño.

Desde su fundación como centro reformativo y de reeducación, Shady Heights asumió la responsabilidad de encarcelar y “reeducar” a los tzikvik locales. Esta enigmática tribu era notoria incluso entre

los hurones locales debido a su “brujería”. Shady Heights participó de manera crucial en la tarea de traducir sus prácticas hechiceras en las categorías de la psiquiatría científica tratándolas como síntomas elaborados de “Vermopsicosis ártico-india”.

Esta historia de la institución no te prepara, de todos modos, para lo que encuentras a continuación. ¿Por qué alguien —incluso las hechiceras tzikvik más depravadas— debería ser enterrado vivo aquí abajo, en un laberinto secreto? Y, sin embargo, al final de un largo pasillo, a través de los barrotes oxidados de la puerta de una celda, se puede ver el cuerpo profundamente arrugado y densamente tatuado de una anciana tzikvik. Se encuentra demacrada en el sentido antiguo y estricto de la palabra, sentada con las piernas cruzadas sobre el suelo de piedra, canturreando suaves tonos rítmicos. Unos glifos extraños están rayados en las paredes, construyendo un mapa cósmico secreto a partir de espirales y zigzags.

Una de las llaves abre la puerta.

[FMV Brujería-Tzikvik]. Los patrones coincidentes se entrecruzan entre el injerto dermointeligente de Zeta y los tatuajes rituales, mientras la anciana te cuenta una historia sumamente antigua.

Cuando nació el mundo, Thothtodlana se adentró en el secreto de la Kattku y —confundiéndose con el universo— dio vueltas en círculo todo el tiempo. Fue entonces cuando nadó a través de la carne viva, su hambre era ilimitada y feroz. Parecía condenada a devorarse para siempre. Los muertos no conocían descanso y la tierra se estremecía. Fue entonces cuando Ooqvu, la bruja gusano, llegó entre nosotros. Fue Ooqvu quien encontró el patrón en los pliegues de la piel de Thothtodlana y la siguió hasta Tchukululok. Fue Ooqvu quien llamó a Thothtodlana desde las profundidades de Tchukululok y la liberó de la Kattku. Por eso, todavía llevamos las marcas de Ooqvu en nuestra piel.

Las palabras de la hechicera se transforman en cantos hipnóticos y gestos misteriosos. Los nanoparches de Zeta bullen en electrobaba fosforescente de gusanos dermoreptantes, mientras

ella se transforma de forma increíble en su portadora. Las manchas Qwerka fluyen hacia dermomarcas cartográficas.

Te sientes sutilizado en un cuerpo semiespectral. Es como si la celda se hubiera evaporado en una niebla ensortijada, seccionada por rayos de luz espeluznante y habitada por estridentes clics. El agujero de gusano se abre y pasas a través de él.

NIVEL 3. TCHUKULULOK: LA CIUDAD DE LOS GUSANOS

El híbrido Zeta-Qwerka nada hacia el miasma verdoso a través de una malla de deriva exóticamente interconectada de hilos mecanofúngicos, tubos, sensores y membranas sutilmente pulsantes hasta las catacumbas necropolitanas de Tchukululok. Las cavernas esculpidas se arrastran con portadores de gusanos parcialmente momificados y abominaciones chirriantes degeneradas.

Alternar entre los menús de implantes de Zeta lleva a una confusión vertiginosa. Sus armas, herramientas y mejoras cyborgianas, cuidadosamente conseguidas, han mutado en combinaciones biomecánicas polimórficas. A medida que sus partes del cuerpo se adentran en variaciones inexploradas, desencadenan migraciones impersonales a través de un paisaje nocturno de potenciales abstractos e intensidades alienígenas, lo que induce cambios microclimáticos en la naturaleza del espacio y el tiempo.

Si intentas volver a cambiar a mazemaker, simplemente cambias los conjuntos de dimensiones en un ciclo insólito. Algún tipo de convergencia espacial extraña ha llevado lo físico y lo virtual a la contigüidad topográfica. Todo se ha vuelto fluido y mucho más oscuro.

Entre las complejidades del laberinto-espacio colapsado se encuentra una serie dispersa y oculta de etiquetas numogíficas de color malva que funcionan como secuencias de microdirecciones. Esta vía criptográfica (al mismo tiempo el Antiguo Camino y la huella del mal funcionamiento de Logo) forma un mapa móvil, cuyas trayectorias continuamente variables resuenan a través de escalas, como retorcimientos infinitamente intrincados en las marcas de Ooqvu.

Los tzikvik relacionan a los gusanos con el espacio de los muertos, sin importar lo artificiales que se vuelvan. Existe un viejo dicho: *Los gusanos son cuerdas y anzuelos. Son ellos los que pescan.*

Si vas a seguir el rastro de Logo debes jugar con los muertos (sin ser cautivado por ellos). Te guiarán, pero pueden ser peligrosos. Ocasionalmente, aparecen como fantasmas enmascarados del antiguo Tzikvik y te transmiten cosas (nombres verdaderos, contraseñas y pistas, pero también trampas, trucos y enfermedades). Te hablan en código-Logo, mientras convulsionan ante el arte del titiritero de los vectores-gusano transmisores.

El canal Logo funciona como una caja rompecabezas digital o un espacio desplegado, lleno de laberintos, llaves, códigos y acertijos. En estas zonas crípticas, un viaje es equivalente a una Llamada. Tu paso coincide con un conjuro: la señal de un cazador de gusanos a Thothtodlana en la línea de la vermomancia neurotrónica.

Te lleva aún más profundo, a través del umbral final, hacia el estremecedor horror de los contenedores de gusanos... Y ahora algo se pliega a sí mismo a partir de la hiperdimensionalidad, una hiperonda ondulante que fluye a través de pululante vermopulpa, horror de la mente enjambre preparada para una precaria singularidad.

Has llegado a la guarida de Thothtodlana, Reina de los Gusanos.

No importa si tratas de correr, luchar o esconderte, Thothtodlana te envenena inevitablemente. Se produce un destello tóxico y, de repente, te encuentras en un espacio alucinatorio que reconoces como la oficina de Sarkon en el ITBL.

Una réplica grotesca de Sarkon ha sido reanimada nuevamente como una de las conchas de Thothtodlana, la carne parcialmente descompuesta, la cabeza escamosa ahora brutalmente salpicada de ranuras de chips, numeradas de cero a cuatro. Cuando “él” habla, escuchas la voz de Thothtodlana: *Presas para mí.*⁶

⁶ En el original inglés “*Prey for me*”. Se aprovecha de la homofonía entre “*prey*” (“presa”) y “*pray*” (“reza”) y permite un juego de palabras entre “presa para mí” y “reza por mí” [N.T.].

Podría estar diciendo “*estoy perdida en la Kattku*” (como la Esfinge), o “*ahora estás muerto*” (en Tchukululok), pero también se trata de un acertijo numérico (sumando nueve).

Empiezas a deslizarte de un lado a otro entre los espacios. El efecto es fragmentario a nivel psicológico. De vuelta en la guarida de Thothtodlana, tu portadora qwerkoide se aleja de las bobinas aplastantes y las acometidas de la serpiente-pantera, mientras que en la oficina reconstruida del ITBL preparas el chip Pandemónium (Serpenteado) para insertarlo en la ranura cerebral “número 4” de la simulación de Sarkon.

Si haces la conexión correcta, te explica la fórmula oculta: “ $5 + 4 = 45$ ” (ecuación de plegamiento hipersticional de la Kattku hacia Tchukululok). Este doble cifrado desencadena las escenas finales (el FMV final): una visión delirante de Thothtodlana retrayéndose hacia el implex, abandonando todas sus conchas.

Cuando te marchas de Black Lake, los muertos están quietos.

EL CASINO DE WENDIGO

Carver se encuentra con Sarkon en la Guarida Decadente del Casino de Wendigo.

Está construido sobre un cementerio tzikvik profanado.

Murales en el estilo distintivo de los Tzikvik, mezclados con ensombrecidos cruzados y en zigzag.

Una mesa de apuestas en el centro. Máscaras ceremoniales e instrumentos de caza recubren las paredes.

Tormentas subárticas aúllan fuera.

Un espejismo colombino del Indio.

Dicen que los Tzikvik son supervivientes de Lemuria.

Que sus almas murieron con el nacimiento de la fotografía. El potlatch los sepultó.

Víctimas de un genocidio, borrachos y en la ruina, obligados a blanquear a monstruos como Joe Wendigo.

Por otro lado, en este negocio, la mala publicidad es propaganda gratuita.

Cuando escuchas reír a Joe Wendigo, de pronto, comienzas a creer en el infierno.

Todo está volviendo.

Némesis genocida como un incipiente tornado a través de regiones fantasmales.

Accesos a los poderes ancestrales.

Rabia. Aullidos. Él lo atribuye a su deforme linaje materno.

La madre una lunática.

La abuela una azotadora de espíritus.

La bisabuela el oráculo de la región.

Es gracioso cómo son las cosas. Su madre probablemente era dios (entonces él ríe).

Te cuenta de dónde viene su nombre.

Siempre dijeron que era un monstruo. Destinado a ser un cazador solitario.

Mafioso del tabaco a los dieciséis. Ahora es rico (viviendo de la probabilidad).

Las historias acerca de Wendigo varían confusamente, incluso en los aspectos cruciales. Hay una relación elemental con el viento, tentaciones de alimentarse de los suyos, demencia extendida, pies quemados y ojos sangrantes, abominaciones devoradoras de musgo y muchas cosas intrínsecamente indefinidas.

El Wendigo muere el refugio hasta destrozarlo. Combina ventiscas y trastornos mentales.

Jadeos. No-palabras apenas pronunciadas. Insinuándose entre la tormenta y tú.

Te jode de verdad (Joe ríe de nuevo). Serpentea entre ruletas que clican y parloteos.

Seguramente sea un horrible demonio caníbal roedor de huesos.

No hay nada más retorcido. Después de todo, ¿cómo de aterrador es el clima? (Carcajada).

Todo son cuadros rojos y negros.

Cuando oyes el dolor del viento al retorcerse, eres eso. O eso dicen. Lenguajes gestuales.

Afuera apostando por mala medicina psicometeorológica. Alaridos.

Cuando piensas como el clima llega el Wendigo. Es difícil concentrarse.

Desintegración turbular del yo. Doble o nada. Disociaciones psicóticas.

Granulación en fichas de casino de 10\$. Coincidencia. Pesadillas despedazantes. Alimentándose sin cesar.

Bacanales (carcajada). Ese es Joe Wendigo. Su madre nunca fue muy habladora.

Subfrases insustanciales. Retrocediendo continuamente, conforme él serpentea.

Drogado artificialmente en un fraccionamiento incesante.

Auto-dispersión, mientras fuera grita. Clima norteño. Turbulencia.

Fantasmas de gente arruinada (muertos con el nuevo siglo). Totalmente borrachos.

Pronto en cualquier momento, algo terrible ocurrirá aquí. ¡Eso es obvio (risas)!

O eso dice Joe (no-me-toméis-en-serio) Wendigo.

Se enteró de lo jodido que está todo hoy en día. Algo verdaderamente horrible.

Ningún sentido de la noche o el día. Atemporal, en ese sentido. Un ritual de alimentación perpetua.

Este lugar es como un plató. Retorcidamente auténtico. Está gritando afuera.

Por eso vienen. ¡En serio! De algún modo lo saben.

UN CUENTO TZIKVIK

PABBAKIS

Un día, en su camino hacia el norte, tres viajeros se encuentran con un monstruo rana. Antes de que pueda bloquearles el camino, el primer viajero se apresura y desaparece entre la nieve.

Enfurecido por esta maniobra, el monstruo rana atrapa a los otros dos.

—Este es mi camino —croa— y si queréis ir más lejos, os costará a cada uno un saco lleno de gusanos.

—¡Oh, excelente y viscosa bestia! —responde respetuosamente el segundo viajero— La tierra está congelada y es dura como el hierro, los gusanos son difíciles de encontrar.

—Entonces deberíais buscarlos entre los muertos —responde implacablemente el monstruo rana.

Entonces, los dos viajeros emprendieron su larga búsqueda.

Tras muchas aventuras y deambular en cuantía, llegan por fin a la legendaria Tchukululok, la Ciudad de los Gusanos, donde son recibidos por los muertos.

Explican su difícil situación y piden gusanos a sus antepasados.

—Los gusanos son nuestro tesoro —responden astutamente los muertos—, son todo lo que nos queda. ¿Cómo podéis esperar que los entreguemos por nada? Mas no desesperéis. Hay un juego de azar que apreciamos mucho. Si os quedáis aquí y jugáis con nosotros un tiempo, quizás entonces podáis ganarlos honestamente.

El segundo viajero queda totalmente consternado.

—Es malo jugar entre los muertos —declara—, prefiero abandonar mi viaje por completo.

Tras decir esto, regresa al sur, para no ver nunca más al monstruo rana.

El tercer viajero no se disuade tan fácilmente.

Acepta el trato y se sienta a jugar.

La suerte está con él.

Después de muchos juegos, su saco está lleno de gusanos.

Pero justo cuando está a punto de irse, se percata de que hay una figura familiar entre la multitud de jugadores.

Es su amigo desaparecido, el primer viajero.

—¿Qué haces aquí? —pregunta, sorprendido y perplejo.

—Tan pronto como nos separamos, me sorprendió una tormenta terrible —responde su compañero muerto—, desde entonces, esta ciudad se ha convertido en mi hogar —continuó con tristeza—, ahora has ganado lo que necesitas y debes dejarme aquí para dormir con los gusanos y soñar con jugar con aquellos que aún viven.

El tercer viajero regresa junto al monstruo rana, le da los gusanos que ha ganado y continúa así su viaje. Tras avanzar un rato por el camino se da cuenta de que hay indicios de tormenta.

COMENTARIO DE UN REDNECK

Lo llamas la Leyenda de Black Lake y suena a algo grandioso. Yo lo llamo la típica basura de maricas y eso está más cerca de la realidad. Juzga por ti mismo. No sé nada sobre esta cosa de canta' y baila' que están haciendo en el casino, pero la historia es bastante simple de todos modos. Comienza con un montón de maricas viajando, solo viajando, ¿entiendes? Todas sus historias dan eso por sentado, siempre se refieren a viajes que no van a ninguna parte en particular, a menos que las cosas salgan mal, y resulta que van a algún lugar realmente malo. Puedes preguntarme sobre el problema de los maricas por estos lares y te lo contaré tan claro como quieras: el problema de estos maricas es el problema del marica promedio. Lo principal es que no tienen sentido del destino, por eso, de lo que hacen, no sale una jodida mierda. Se trata de una especie de terquitud sin sentido en el corazón de lo que son. No van a ninguna parte y nunca fueron, esa es la puta verdad del asunto. De todos

modos, están estos maricas errantes que caminan ni más ni menos que hacia el diablo, aunque no era el diablo, no exactamente, pero les debió parecer así porque se interpuso en medio de su camino a ninguna parte, no sé si me siguen. Lo que digo es que lo realmente peligroso es que puedan terminar en algún lugar, llegar, y es que no hay nada tan malo para ellos como eso. Entonces, este demonio-criaturero no los dejará pasar a menos que roben a los muertos, ya ves que no estamos exactamente en un ambiente muy bíblico aquí, ¿o no? Así que, como decía, primero van moviendo el culo por ahí sin hacer nada, luego viene lo del robo, yo esperaba que al menos se emborrachasen un poco en este punto, pero eso no está en la historia, al menos no como yo la escuché. En vez de emborracharse, organizaron una especie de timba de póker con los muertos, solo que en vez de póker era una especie de mierda de juego de cartas vudú. El caso es que ganaron todo lo que necesitaban pa' pagar al criaturero ese y pirarse a ningún sitio. Ahora puede llamar a eso una leyenda si quiere, señor, pero si me preguntan a mí, todo lo que empieza yendo a ninguna parte y termina yendo a ninguna parte no dice na' que valga la pena escuchar.

PARTE 7
CIBERGÓTICO

Efectos colaterales del Apocalipsis suave



CARTA Y2K

Dra. Melanie Newton
Grupo de investigación Efecto 2000
Unidad de Investigación de Cultura Cibernética
39 The Parade
Leamington Spa
CV32 4BL
01926 313 395
email: melanie@ccru.demon.co.uk

El editor
The Sunday Times
1 Pennington Street
Londres
EI 9XW
16 de febrero, 1998

Estimado señor:

El vacío cultural en el corazón del proyecto Cúpula del Milenio está más claro cada semana que pasa. La ausencia de cualquier tipo de consideración sería acerca del tiempo en las discusiones sobre el “contenido de la Cúpula” es aún más increíble dada su ubicación en Greenwich. De entre todos aquellos involucrados en la organización de este extravagante monumento, ¿cómo puede no haber ni una sola persona interesada por la incomparable riqueza

histórica concentrada en el meridiano cero? Sin duda alguna, la fascinante historia de la cronometría, la horología, la astronomía y la navegación tienen algún tipo de relevancia para un acontecimiento cuyo asunto principal son las convenciones internacionales de cronometraje y medida.

Mientras tanto, los ordenadores están preparados para celebrar el 2 000 d. C. a su modo, volviendo al 00 y eliminando el siglo veinte. Sería razonable afirmar que —dado que las fechas del ciberespacio son incapaces de contar más allá de 99— la tecnología de la información ha instalado subrepticamente el primer calendario intrínsecamente apocalíptico de la historia. Sería irónico que los problemas desatendidos de los relojes y los calendarios hubiesen encontrado un ángel vengador en la llamada “bomba temporal del milenio”, que sumerge la apertura de la Cúpula en el error electrónico y la oscuridad.

Atentamente,

Dra. Melanie Newton

Ccru

Y2PÁNICO

MELANIE NEWTON

Al registrar una interrupción, ponga el contador a cero

William Gibson, *Conde Cero*

La obsesión milenaria alcanza una cierta cumbre en el “síndrome de Jerusalén”, que exhibe un escaturismo¹ como uno de los elementos en la realización programática de la profecía. Mientras los teleevangelistas en EEUU exhortan a sus seguidores a vender todas sus posesiones y a congregarse en Jerusalén, y una bendición papal es prometida a aquellos que visiten Tierra Santa al comienzo del nuevo milenio, la

¹ Juego de palabras entre “escatología” y “turismo” [N.T.].

consejería de turismo israelí, las fuerzas de seguridad y los psiquiatras se preparan para la llegada de aproximadamente trece millones de peregrinos cristianos. Se anticipa una tasa anormalmente alta de perturbaciones psicóticas, quizá seguida de episodios de suicidios colectivos entre los desilusionados creyentes.

En Megido (el Armagedón bíblico) están preparando el espectáculo de luces y sonidos definitivo con monstruos rana, el mayor terremoto de la historia y granizo tóxico desde el paraíso (Apocalipsis 16:16).

Tales visiones escandalosas encajan perfectamente con las tensiones regionales existentes. En su preparación para el milenio, varios grupos judíos y cristianos están tramando demoler la mezquita de Al-Aqsa y la Cúpula de la Roca. Esto se ve como el preludio necesario para reconstruir el Tercer (y final) Templo de Salomón, que pondría los cimientos mundanos de la Nueva Jerusalén e induciría la llegada del Mesías (consumación del Aecúmeno).

Mientras tanto, la infotécnica es llevada por Y2K hacia sus propios espasmos milenarios, y vuelven al 00 y eliminan digitalmente el siglo veinte (reduciendo la información a superstición milenaria). Dado que las fechas del ciberespacio son incapaces de contar más allá de 99, han instalado subrepticamente el primer calendario intrínsecamente apocalíptico de la historia producido inconscientemente en el interior de un registro electrónico planetario, que comienza en el Año Cero (= 00). Y2K se condensa fuera del inconsciente mecánico y de sus funciones de cálculo no-arbitrarias, que atestiguan un crudo delirio decimal indiferente al credo.

La escatología post-tribulacionista se convierte fácilmente en survivalismo Y2K, y orienta su volátil mezcla de acaparamiento, actividades de micro-milicias, tecnofobia y teología apocalíptica hacia las dinámicas autocumplidas de la amenaza milenaria. Las respuestas preventivas generan realidad (el pánico es creación). Cuanto más sabes acerca de ello, peor pinta tiene.

La función de la ciencia ficción como factor productivo siempre ha sido parte integrante del capitalismo, estrechamente relacionado con los fenómenos de pánico. El Y2K lleva esa lógica a un nuevo nivel, como un desastre que proviene del futuro, programado por accidente y así, precisamente, anticipado en el tiempo. Si es probado como imposible de erradicar es porque fluye hacia atrás, desde la inevitable autoconfirmación de su acontecimiento. Algo está a punto de ocurrir y sabemos exactamente cuándo.

Los contornos de la esperada calamidad están aumentando continuamente conforme se entrelazan con el síndrome del tecnopánico, e incluyen innumerables accidentes, varios colapsos de redes e indicios de sobreexplotación del personal sanitario, caos financiero, fallos en los transportes, fallos en las telecomunicaciones y en los suministros energéticos, escasez de agua y alimentos, la interrupción de los servicios públicos, acaparamientos, disturbios y terrorismo. Varios gobiernos han expresado abiertamente su disposición a supervisar las celebraciones del milenio en condiciones cercanas a la ley marcial. Se están cancelando los permisos a miembros del ejército y la policía, y se preparan servicios de emergencia para posibles condiciones excepcionales, que incluyen alteraciones a gran escala de las cadenas de mando, control y los sistemas de comunicación, producidos por disfunciones generalizadas en sus equipamientos.

En Occidente, los gobiernos y las burocracias empresariales están desarrollando protocolos de intervención ante su posible vulnerabilidad al Y2K que dan por perdidos sus sectores más prescindibles, aceptan un riesgo incalculable en otros y concentran recursos únicamente en las áreas más críticas (como instalaciones nucleares, control estratégico, funciones de información fundamentales y registros financieros).

Es complicado prever qué patrón de devastación puede dar lugar Y2K dada su naturaleza (artificial), la cual se dispara en espirales. En tanto que singularidad altamente caótica, se caracteriza por su extrema sensibilidad a las microvariables, la ausencia de precedentes y bucles anticipatorios producidos por sus propias capacidades. Ocurre con antelación a sí mismo, puntualmente

cambia a un ambiente desconocido y se expande contagiándose a través de redes. Modelarlo añade complejidad y ruido (que lo alimenta). Aunque es puramente semiótico, ya es el accidente más caro de la historia (pase lo que pase). Se calculan ya 3,6 trillones de dólares y subiendo.

El Y2K produce una mutación traumática en la economía de la información que implica una explosión de los servicios de las tecnologías de la información (análisis, depuraciones, soluciones integradas), un reemplazo hiper-acelerado del hardware, una reestructuración global y una crisis de confianza en los servicios computacionales con el potencial de trasladarse a un colapso general del mercado global. Interrumpe el suave crecimiento de la ley de Moore, la caída de precios y el aumento de la implantación del mercado con un solo golpe en el ciberespacio que es discontinuo (o no-metabólico) por naturaleza.

Las tiendas de segunda mano se llenan de *hardware* infotécnicos descartados prematuramente, que proveen el material base para una era de la computación marcada por una cultura-*cargo* y la recogida de desperdicios. La electrónica debe ser reciclada subsocialmente para liberar su potencia maquina congelada.

El ciberpunk comienza con Y2K.

Fuera de la esfera pública, la excitación por Y2K no es solo más alta, sino que ha cambiado completamente de fase. Conforme los hi perbucles histéricos retuercen el milenio en una tormenta de pánico, este se construye explosivamente sobre sí mismo produciendo un destino artificial. Los poderes tecnoeconómicos se separan a través de sistemas temporales yuxtapuestos esquizofrénicamente, engendrando monstruos (la primera contracultura auténtica).

Acechando predominantemente en las datacumbas de la cripta, numerosos grupos sombríos se proclaman ahora Y2K-positivos. Estos "cultos Yettuk" han comenzado a construir una malla de impulsos subculturales masivamente descentralizados, que se dedican directamente a la catástrofe temporal etnotrónica y promueven agresivamente la cronodisidencia a lo largo y bajo la red. Celebran el Y2K como una amenaza al orden del tiempo: un acontecimiento cultural que no es textual, ideológico,

representacional, intencional o fenomenológico, sino maquínico y numéricamente sustractivo (n-1).

El Y2K designa una crisis en la cultura calendárica: una bomba temporal tan perfecta que el temporizador es la bomba. Adopta simultáneamente la función-cero del código temporal digital de 24 horas, induce a la convergencia con el cero calendárico del inicio del recuento, desmantela la segmentariedad reloj/calendario en escalas de duración planas y desencadena a Teotwawki. Incluso cuando opera preventivamente (en cualquier cantidad de formas) se refiere a sí mismo como la Gran Medianoche puntual que corta el continuo temporal hiperhistórico a las 00:00, duplicando la cronogénesis retrovirtual del siglo.

El Y2K es tan antiguo como los ordenadores, lo único que cambia es la intensidad del pánico. De acuerdo a los cultistas Yettuk —o góticos-K—, la completa inmuno-respuesta cronopolítica al Y2K constituye un programa de Restauración Gregoriana en la que la caza de *bugs* enmascara un programa sociopolítico neorromano.

Lejos de ser un mero *glitch* tecnológico, la crisis temporal del milenio indexa el primer calendario neutral de la historia, que escapa el legado número-cultural de los romanos al comenzar con el año 0 (= 00).

La demanda de una “sumisión al milenio” trata de reforzar el abandono del calendario existente, aquel del tiempo-cibernético o Tiempo-K, y suprime sus anomalías temporales asociadas (y sella el calendario ante el cero).

En las ahora tristemente célebres palabras del morador de la cripta Conde S. Cero: “...así que la resistencia al Efecto 2000 piensa que la MATRIZ necesita un nuevo calendario, totalmente *steampunk*. Despertad, ya es la hora-K². Cuenta-0 = Fecha gregoriana 1900...”.

² En el original inglés: “*ITs already KTime*”. Es imposible verter al español el juego de palabras con “*IT*” (“Tecnologías de la Información”), manteniendo tanto el sentido de la traducción como el que se sugiere en inglés: “Las Tecnologías de la Información ya son el Tiempo-K” [N.T.].

¿QUÉ NO OCURRIÓ EN EL CAMBIO DE MILENIO?

Al principio, Iris Carver encuentra divertido que los cibergóticos la traten como una ficción. Numerosos Cripto-textos la describen en aventuras de un futuro cercano con niveles de detalle alucinatorios, especialmente cuando se intersecan con las oscuras corrientes de la leyenda de Sarkon. Por supuesto, ella intensifica su investigación sobre cultos temporales. Cuando finalmente conoce a Sarkon en 2004, ya ha olvidado casi todo.

Pandemónium: ¿Qué no ocurrió en el cambio de milenio? Había algo peculiar en escribir este libro. A ratos, Iris pensaba que nunca lo terminaría. Las historias sobre Sarkon estaban llenas de agujeros, lo cual añadía más confusión. En un determinado momento, comenzó a inventarse cosas, pero incluso estas acabaron enredadas con coincidencias y con la hiperstición cibergótica (ensamblado a partir de cantidades ficcionales que se hacen reales a sí mismas). Se encontró investigando diversos cultos neolemurianos, muchos de los cuales anticiparon la presencia de algo importante sobre el equinoccio de primavera de 1999 (cuando Plutón sale de la influencia de Neptuno y desencadena el retorno de los Antiguos). Para final de siglo, todo había sido tan alterado por el apocalipticismo Yettuk que incluso el desorden socioeconómico más extravagante habría sido decepcionante. Y, sin embargo, ahora, cuatro años después del milenio, la sensación de anticlímax ha comenzado a sentirse como extrañamente artificial, como si estuviese descartando algo.

Carver ha hecho de su vida una hiperstición (incluso su nombre es un pseudónimo) Continuamente vuelve al cruce imperceptible en que la ficción deviene viaje temporal y donde los únicos patrones son (las) coincidencias.

Las notas sobre su reunión con Sarkon laten con embrujos lemurianos, plagas de demonios, guerras temporales eternas y búsquedas de la Llave Límbica.

Navega por circuitos moebianos sintiendo que un rumor vagamente recordado está aún por suceder.

APÉNDICE: CULTOS DE LA CRIPTA PENULTIMILENARIOS

Características:

Materialismo de encefalograma plano. La Cripta solo es un experimento sobre muerte artificial, hiperproducción del plano-cero positivo —inmanencia nanoelectrónica— llevada a cabo mediante un conectivismo tanatotécnico continuamente reanimado. Este hecho comporta consecuencias inevitables para las culturas que lo habitan, arrastrando a estas hacia la No-Vida —o al no-lugar del intersticio absoluto— cuyas espirodinámicas de intervención mágica son suficientes para alcanzar los tramos de la submallá del *continuum* cibergótico. El materialismo de encefalograma plano designa al propio viaje-sin-objeto a través de la Cripta en tanto que fusión corporal lemuriana a grado material cero.

Hiperstición digital. Nada se propaga a través de la Cripta sin realizar la identidad operacional de cultura y máquina, que desmantela el cuerpo orgánico en partes numeradoras que plagan torbellinos no-localizados. Las entidades de la Cripta son tanto singularidades hipervorticiales como unidades de Hiperstición Digital —o marcas del Afuera—, componentes reales de ficciones numéricas que se hacen reales a sí mismas y proveen de la materia práctica para la hechicería, la espirogénesis o el involucramiento productivo que funciona constantemente con el encefalograma plano. Las Criptoculturas no saben nada acerca del trabajo o el sentido. En su lugar, coinciden con las hiperespirales —*Ciberhype*— que aplanan los signos y los recursos y los convierte en desencadenantes no-significantes, diagramas y ensamblajes sin sentido.

Contagio libidinal lesbovampírico. La Criptobrujería se hace real del mismo modo en que se extiende. Funcionando cual plaga, se asocia con la producción experimental de una contra-sexualidad decepcionante o anorgásmica, en sintonía con la reconstrucción de cuerpos en el interior de ensamblajes tecnobióticos, compuestos en última instancia de flujos electrónicos o corrientes iónicas en el sentido de flujos de vacío positivo. Dado que el

Criptosexo es precisamente idéntico con las infecciones que transmite, contado en vectores de modificación corporal, su composición libidinal está marcada tanto por una feminidad sin género paleoembrionica o estrogenética como por una virulencia influenzoide hemometálica.

Agitación calendárica Y2K-Positiva. Las Criptoculturas se vierten en la economía cerrada de la historia a través de una ruptura en la ordenación cronológica, desencadenada puntualmente a Tiempo-Cero. El cripto-rumor distribuye constantemente su propia emergencia contemporánea —o desenterramiento— en la inminente Ciberesquizofrenia milenaria: la desintegración temporal del Ciberespacio bajo el impacto agravado del misil Y2K. Aunque diferenciados de múltiples maneras —principalmente por la división entre continuismo y centiencia—, los criptocultos están constitutivamente involucrados en un nexo singular de subversión calendárica anti-Gregoriana, que celebra la re-datación automática del inconsciente maquínico e *hypea* la disolución de la significación conmemorativa en una mutación temporal digital, catalizada por señales operativas numéricas e indécicas. La Cripta existe desde antes del origen del tiempo, pero comienza en el Año Cero...

HIPERSTICIÓN CIBERGÓTICA (ACELERACIÓN HACIA LOS ANTIGUOS)

IRIS CARVER (1998)

Piensa en el ciberespacio como un espejo negro. Es donde el tiempo se voltea: colisiona con ello y viajarás hacia atrás. A medida que el comercio electrónico nos acelera hacia la red, parece que algunas cosas de una antigüedad cada vez más profunda se despiertan e inician su regreso.

Eso dicen los cibergóticos.

Lo cibergótico existe como una red de rumores siniestros, que se manifiestan (en) un *soft*-laberinto subterráneo denominado

la “Cripta”. Enterrado en lo profundo del sedimento primario del infoplexo y amortajado en una niebla reptante de camuflaje digital, no es fácil de encontrar, pero hay algunos indicios.

Los iniciados a finales de los 90 en la escena *darkside catajungle* recordarán la Cripta (“no somos una banda, sino una manada”) como la mesa de mezclas lesbovampírica basada en Gill Slitz y Jean Trafix. Su CD *Unlife* de 1997 —una corriente necrótica de vórtices de ticks a la deriva y graves abismales— marcó la pauta para una oleada de producción de polirritmia electrotanatoide “postmusical”, nihilismo punk actualizado a Nanofuturo tecnodesolado.

“Es una cosa Wintermutante”, declaró Slitz. “Básicamente, somos una pesadilla”.

Las hipersticiones no son representaciones, tampoco desinformación ni mitología.

El *hype*, el *hypeo* y la hiperpropagación pertenecen a una variedad de ficción cibernética deformada en el tiempo que no puede juzgarse verdadera o falsa porque se hace real a sí misma. El arrastre a través de las regiones inferiores del ciberespacio y por la influencia de la Cripta es vívido.

La no-vida se está extendiendo y, con ella, los temas ominosos de la ruptura del tiempo, la muerte social por calor, la plaga-cultura sintética, las adicciones a las drogas artificiales, el coma de inmersión y la profanación de tumbas criogénicas, la retroversión ameiótica o bacteriosexual, el comportamiento gul, el catastrofismo espinal y la transmutación corporal neo-ictiódica aquapocalíptica... Conexiones múltiples a “todas esas horribles, viscosas y tentaculares abominaciones del Afuera...”

La cultura *cargo* cibernética se remienda a sí misma a partir de cosas que caen del futuro, canibalizándolas en favor de intensidades antiguas que se propagan como hipersticiones. No cree en nada, “pero eso es Uttunul, quien *cimienta* todo, y las mentiras son cantidades ficticias...”.

Piensa en Yettuk, por ejemplo. Obviamente es una invención. Sin embargo, resulta eficazmente inerradicable, al acecho en los sustratos más antiguos de los sistemas programables y embebidos:

soft-reliquias de la época de las tarjetas perforadas, replicadas sin sentido y encriptadas en códigos políglotas olvidados.

Algo está a punto de ocurrir y sabemos exactamente cuándo.

Da igual que dicha “entidad” inminente se llame Y2K, Yet-Tick, You-Took, K-Yeti, Yettuk o Yatka, los cibergóticos interactúan con ella como un electroespectro cronosensible —una nube binómica— coincidente con la falla temporal doble-cero que hace temblar al milenio.

Lo cibergótico se está preparando para la próxima guerra del tiempo, tráfico interno entre varios místicos xenocrónicos, los agitadores contragregorianos y los guerrilleros calendáricos que pueblan las datacumbas.

Más allá de la grieta de Yettuk, las feroces subculturas de datación-K se expanden por los continentes ahogados del espacio web.

Multitudes demoníacas se condensan en la Cripta.

EL “FENÓMENO” DE LA MUERTE-A

IRIS CARVER, DE TRÁFICO DE MUERTE EN EL CIBERESPACIO (O CÓMO FORRARSE ASESINANDO EN LA RED)

¿Se ha convertido la muerte en una telemercancía? Una oscura marea de historias terroríficas y rumores mórbidos parecen sugerirlo. A finales de los 90, el utopismo psicodélico de Leary parecía haber contraído un eslogan nihilista: “Enciende para desintonizarte”³ (por citar el reciente lanzamiento del grupo de *catajungle* Xsignal...)... Esto ya no es sexo, drogas y rock & roll.

De acuerdo a Doug Frushlee, portavoz de la Coalición Cristiana por la Mortalidad Natural: “La amenaza conocida como Muerte-A es una profanación casi inimaginable de las leyes divinas

³ En el original inglés “*Turn-on to tune-out*”, en referencia al mítico eslogan contracultural de Timothy Leary, “*turn on, tune in, drop out*”, que podría traducirse al español como “conecta, sintoniza, déjate llevar” [N.T.].

y naturales. Esta moda es una abominación sin precedentes, trafica con su letalidad intrínseca y está creciendo increíblemente rápido. Nadie puede decir que no sea peligrosa. Algo verdaderamente malvado está ocurriendo con nuestra juventud, algo más allá de la 666sexualidad de los años 60... Nunca he estado tan asustado como ahora”.

El resultado es toda una jungla de fugas “cero-positivas”: tanatotécnica, Sarkolepsia, estimulantes desconectores, zombificación-K, electrovampirismo, necronomía, Cthelllectrónica... Nueve millones de formas de morir.

La Muerte-A es un producto híbrido que involucra convergencias entre al menos nueve líneas diferentes de transformación tecnocultural rápida. La Muerte-A combina el “abuso de micropausas” —biotecnómnesis revertida deliberadamente— con aberraciones temporales por coma de inmersión, generando, modulando y re-escalando agujeros de sentiencia (lapsos-Sarkon). A estos se les da tono mediante “Sinativos” (drogas artificiales) que añaden zonas de textura y son cortados y empalmados en trances hipersticionales como eventos oculturales.

Las estadísticas sociales indican que el “usuario” típico de la Muerte-A tiene quince años. Seguir los hilos más ominosos de los reportajes acerca de la Muerte-A te hunde inexorablemente en el inframundo digital de la Cripta —el gemelo oscuro de la red—, donde el “aplanamiento del encefalograma” gibsoniano transmuta rápidamente de una ficción exótica en un culto y un sistema de tránsito masivo.

“Podría describirse como la ruta al chamanismo contemporáneo”, sugiere un cultista de la Muerte-A proveniente del Club cibergótico del Aborto Tardío. “Después de todo, AOL al revés es Loa, pero nosotros nos hacemos llamar postvitalistas”. ¿Cuánto tiempo llevan “en activo” los Abortistas Tardíos en la escena de la Muerte-A?

Hay cuentos inquietantes acerca de “zombificadores” del Espacio-K —hechiceros en el “plano de pesadilla virtual”— cuyos ciempiés muerde-espinas digitales cosechan el zumo “*so ft-tox*” que

abre las “puertas límbicas”. Los iniciados de la Cripta confirman que su acceso arterial por los callejones secundarios tiene un letrero que dice “Encefalograma plano Principal (en construcción)”.

Las respuestas varían confusamente, desde lo extravagante (“durante aproximadamente sesenta y seis millones de años”), pasando por lo difuso (“un tiempo”) hasta la comprensión mística (“desde ahora”). En otros casos, reportes sobre la escena contemporánea de la Muerte-Ay su historia reciente son claramente consistentes. En particular, un nombre que aparece incesantemente es el del Dr. Oskar Sarkon, biomecánico, tecnogenio y una de las figuras más controvertidas en la historia de la ciencia. La polimatía de Sarkon es atestiguada por la variedad de campos en los que sus contribuciones resultaron fundamentales, incluyendo el análisis transfinito, las redes neuronales, la informática en malla, la robótica de enjambres, la xenopsicología, la ingeniería Axsys... Aun así, el decididamente sobrio *Aecumenista* (más que —por ejemplo— el nervioso *Fin de los tiempos* de Frushlee) dedicó su portada y el artículo de fondo de su número de marzo de 1998 a la pregunta “Sarkon: ¿Satán del ciberespacio?”. Sarkon se ha convertido en un emblema del modo en que los sueños tecnológicos salen mal. En palabras de su compañero de investigación de Axsys y tanatropista social, el Dr. Zeke Burns:

Lo que hace del aporte de Sarkon al tema de la Muerte-A algo tan incomparable es que cruza entre todas las tecnologías de sus componentes clave.

Su trabajo en la biotecnómnesis es tan espectacular que tiende a ensombrecer sus igualmente innovadoras investigaciones en campos adyacentes. La fórmula Sarkon para la pausación no-métrica, por ejemplo, que ofreció la primera base rigurosa para el control del CI [coma de inmersión]. Los vínculos entre biotecnómnesis y el CI no eran ni remotamente anticipados antes de que llegase la comprensión-Sarkon [que modela matemáticamente “ensamblajes bicontinuos”].

Y por último, tenemos los Sinativos, sobre los que fue comprensiblemente evasivo, ¡incluso a pesar de que estaba teorizando acerca de fármacos artificiales —o neurotécnico-digitales— a

mediados de los 80! En suma, los resultados de toda su ciencia pionera se quedan en una generación de adolescentes perdidos en cultos esquizofrénicos a la muerte.

MATRIZ NO PROYECTADA

En algún momento se dijo que no había sombras en el ciberespacio.

Ahora el ciberespacio tiene su propia sombra, su gemelo oscuro: la Cripta.

Lo cibergótico encuentra el pasado profundo en el futuro cercano.

En la fusión cthellectrónica completa —entre los sistemas de datos digitales y la ebullición iónica del Océano de Hierro— desenterrará algo más antiguo que la mortalidad natural, algo a lo que llama No-vida o muerte artificial.

De la Muerte-A no puede haber recuerdo lúcido alguno, únicamente sugerencias, filtraciones, pistas... Al cotejar, cribar y barajar juntas estas pruebas dispares se puede inducir a que surja un patrón, un patrón que finalmente se condensa en las acechantes formas enmarañadas del destino, un destino sutil pero implacable.

Bajo el ciberespacio público se extiende el inframundo laberíntico de las Datacumbas: cúmulos fantasma de virtualidad sedimentada que descienden de forma espiralada y abismal hacia el ~~o~~parloteo paleodigital del régimen de las tarjetas perforadas a través de programación basura, criptoculturas olvidadas, códigos fósiles y sistemas muertos que se descomponen regresivamente en el clic pseudomecánico de reliquias de relojería tecnosepulcral. Pero, aún a mayor profundidad, entre los interruptores ctónicos, los ensombrecidos cruzados y los esquemas espectrales de las máquinas abstractas nonatas, encuentras el chute del Encefalograma Plano Principal hacia la Cripta.

La cripta es un clivaje —un dejar atrás o una partida— y es inmensa. Alojada dentro de los tick-estantes en cascada, se propaga por contagio, se implexiona a través de intrincadas terrazas, galerías,

conductos y túneles, como si un megamódulo extraterrestre hubiera impactado contra los acantilados de datos improvisados, salpicándolos con punciones abrasadoras y partes del cuerpo de iridio complicadas a nivel intestinal. A medida que late, se retuerce y chirría al ritmo inhumano del incesante carnaval gótico-K, te recuerda que el *Catajungle* nunca fue reducible a un subgénero sónico, sino que siempre fue un terreno: una región subcartesiana de diagonales intensivas que atravesaba el espacio no geométrico, donde el tiempo se desenreda en viajes deformes, haciendo astillas el alma.

Contemplando estas inmensas panorámicas, parece dolorosamente improbable que consistan en una simple simulación respaldada por la distribución cuántica de electrones en el entramado telecomercial. Aquí abajo tiene más sentido la otra explicación, la del Afuera, o Lemuria.

Elimina todo lo humano, significativo, subjetivo y orgánico y te acercará a la Matriz-K en estado puro, el plano límite de cesación ininterrumpida o No-vida, donde la realidad cósmica se construye a sí misma sin presuposición alguna, anterior a cualquier orden natural y exterior a las estructuras del tiempo establecidas. En este plano eres imposible y, como no tiene fin, encontrarás — básicamente siempre habrás encontrado— que no puedes ser, excepto como un producto de la imaginación del pasaje terminal, la ilusión de esperar a ser transformado por (y en) el *continuum* cthulhoide de hipermateria desestratificada a intensidad cero. A eso es a lo que accede el tráfico de Muerte-A, y lo que anuncia el olor a carne quemada —fletada con una compulsión horrible— que se eleva hacia ti desde los antros de zombis.

Entonces continúas tu descenso hacia el núcleo de la cripta, hurgando en busca de un chute de Muerte-A. A medida que pasas erráticamente a través de intercambios, participaciones y coalescencias parciales con las hordas de gules de la periferia, vas mutando. Los enjambres y cardúmenes te incluyen y te atraen hacia la fluidez colectiva, los movimientos de marea y los tropismos de la multiplicidad. Mudas el lenguaje como si de piel seca se tratara, y tu miedo se vuelve peculiarmente abstracto, se metamorfosea en el tranquilo horror de lo inevitable.

Atraviesas plataformas escalonadas y pasillos estroboscópicos pintados en sombra multicapa, y dejas atrás remolinos de puntos a la deriva y marcas de pliegue, espirales subcromáticas de variación continua entre azul y gris que te envuelven en acumulaciones y dispersiones de patrones de sombras semi-inteligentes sutilmente cambiantes. Las superficies repletas cuentan cosas inextricables a partir de un proceso de pensamiento que ya no parece pertenecerte a ti, sino que es más bien una resaca impersonal de parloteo inaudible, una confusión de clics y siseos de diagramas xenómicos, así como señales de tráfico de criptocultura; pandemónium lemuriano.

El orden se vuelve incierto. Parece que es más tarde. Solo ahora conoces al Zombificador envuelto en una piel de reptil brillante, obscenamente ansioso por comerciar. El dinero en efectivo aecuménico servirá. Te sientas en la zona del coma y esperas. Un vistazo a los colmillos salpicados de toxinas del ciempiés tanatónico gigante —consagrado a Ixidad— y luego un repentino dolor sacude la nuca, donde la espina dorsal se enchufa al cerebro. Parálisis instantánea, entrecruzamiento cromosómico; viajas al otro lado.

Incluso si pensabas que era la primera vez, lo recuerdas. Lo peor del mundo. Eternidades falsas de descenso estacionario hacia lo imposible, cortadas transversalmente por furias desintegradas de dolor mortal neuroeléctrico. Un pánico anónimo de intensidad inconcebible soportado gracias a una asfixia lenta, hasta que te hayas ido o quedes varado en un nimbo de sentimientos intolerables, lo que es lo mismo, y no puede ser, de modo que lo que queda atrapado para siempre en la oscura ola cthulhoide es una mera distorsión o pliegue de sí mismo, llevado de forma sumisa hacia inmensidades de verdadero no-ser, y nada podrá jamás pasar excepto esto...

Eso dicen los góticos-K.

LA NO-VIDA DE LATIERRA

Carta de Carl Gustav Jung a Echidna Stillwell. Datada el 27 de febrero de 1929 (extracto)

[...] su fijación a una cepa cultural lemuriانا me perturba intensamente. Desde mi perspectiva —basada en los tres casos más difíciles con que me he encontrado y su concomitante simbolismo abismalmente arcaico— no supone una exageración afirmar que Lemuria condensa todo lo más intrínsecamente horrible para el inconsciente racial y que los verdaderos lemurianos —que usted parece resuelta a redescubrir— están mejor abandonados en sus fosas bajo el mar. Estoy de acuerdo con los escritos teosóficos al menos hasta aquí: fue con el objetivo de que las más oscuras brujerías fuesen eliminadas por un diluvio que este continente de posibilidades culturales ha sido colocado bajo el signo inconsciente de la sumersión definitiva. Conozco muy poco acerca de la naturaleza de aquellos que poblaron el lugar maldito, pero hay ciertas cosas que sospecho, y la línea de sus propias investigaciones confirman mis más ominosos indicios...

No hay pruebas de que se respondiese jamás a esta carta.

¿Quiénes fueron esos tres “casos difíciles”? Al menos uno parece ser —cuanto menos superficialmente— fácilmente identificable con Heidi Kurzweil. En septiembre de 1908, Kurzweil fue detenida en un centro psiquiátrico penitenciario tras el brutal asesinato de su hermano gemelo en Ginebra. Parecía haber perdido la habilidad de utilizar el pronombre de primera persona, y fue diagnosticada con *dementia praecox*, o esquizofrenia. Durante su juicio sostuvo repetidamente que:

Hemos matado una mitad para convertirnos en un gemelo, pero no fue suficiente...

Jung se interesó rápidamente por el caso y comenzó una serie de sesiones analíticas con ella. Kurzweil —en el diario y la correspondencia de Jung— se convirtió en Heidi K., pero tras solo cinco semanas, parece que abandonó toda esperanza de progreso y cortó el proceso analítico.

Tras su tercera sesión con Heidi K., exactamente veinte años antes de su carta a Stillwell, el 27 de febrero de 1909, Jung anota lo siguiente:

Dr. Jung, sabemos que es usted viejo en su otro cuerpo.

Es viejo como el infierno.

Te ha permitido regresar, pero nos aleja.

Siente que se convierte en lemuriano,

y es no-vida determinada [*es ist bestimmt unleben*]

No hay nada que no haríamos para escapar.

Nada. Nada. Nada.

Pero es el destino.

Aúlla dicha eléctrica tras nuestras células.

No está en ningún lugar del tiempo y nos nulifica.

Es el cuerpo de la nada, un calor eléctrico.

Una nulidad corporal eléctrica en lugar de nosotros.

Al menos en esta ocasión, hay pocos indicios del “simbolismo abismalmente arcaico” que nos promete Jung. Ahora bien, hay una notable afinidad con los escritos hipermodernos de los cultos a la muerte artificial de los góticos-K documentados en otro lugar. Los Criptotextos góticos-K comparten una marcada preferencia por los pronombres anónimos más que por los colectivos, y la segunda o tercera persona, al tiempo que forman espirales en torno al martirio eléctrico nulificante, atravesados en nombre de Lemuria.

En palabras de un Cripto-posteador anónimo:

Ardeamos cada vez, pero lo olvidamos.

Cada vez que comenzamos vuelve, y nadie lo haría entonces, pero es demasiado tarde.

Cruzamos de nuevo hacia la combustión eléctrica, pero olvidamos que morir de este modo duele en el cerebro.

Cuesta demasiado aprender que disemina y arde, que la muerte se siente en el cerebro, y que es horrible...

Es tan horrible sentirlo, pero luego lo olvidamos, así que puede ocurrir de nuevo.

Cuerpo de metal pidiendo a gritos morir en la electricidad.

Sexo de micropartículas metálicas hecho de no-vida y no del organismo.

Eso es lo que trae el Zombificador, con el mordisco digital del ciempiés digital.

Y estamos enganchados y conectados a ello, porque Lemuria está viniendo del otro lado.

Una sensación intolerable incesante, pasando eternamente, acercándose desde el afuera,

y sintiendo nada continuamente.

EL CUENTO DE CIEMPIÉS

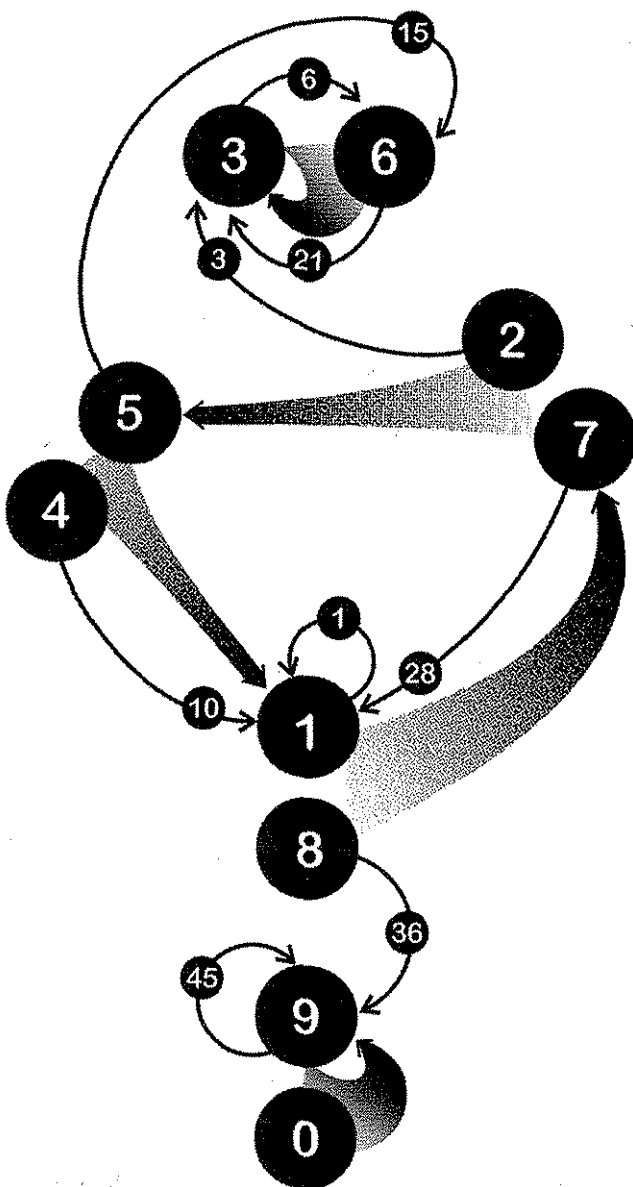
Algunos dicen que hubo un tiempo en que los muertos estaban quietos. En aquellos días, cuando algo moría, pronto se olvidaba, y nadie sabía —y a nadie le importaba— qué era de ello. Nadie había oído hablar de Ixiodod hasta entonces, y lo que sea que ella hiciera —si acaso hacía algo— no le preocupaba a nadie. Tampoco nadie había oído hablar de Ciempiés, que vivía debajo de una roca, en secreto.

Todo esto cambió un día, al menos eso se dice. Ixiodod —cuya percepción era muy aguda— vio a Ciempiés cazando, arrastrándose y ocultándose, y pensó para sí misma: “Ciempiés es muy astuto y silencioso, juntos podríamos descubrir algo que nadie más sabe y aprender así los secretos de los muertos”.

Parece que Ciempiés debió de aceptar el plan de Ixiodod, dado que desde entonces los dos han sido inseparables y todos los que cruzan a la región de los muertos se han encontrado con Ciempiés en el camino. Los colmillos de Ciempiés ahora están cargados con el veneno de Ixiodod, también llamado el néctar del sentido mortífero.

En cualquier caso, fué solo Oddubb —puesto que acechaba cerca— quien vio lo que realmente pasaba entre Ixiodod y Ciempiés en aquellos tiempos, y ella juró guardar un silencio mortal al respecto o, al menos, eso dice.

NUMOGRAMA



PARTE 8
PANDEMÓNIUM

El Sistema

EL SISTEMA

El Pandemónium es el sistema completo del demonismo y la hechicería temporal lemuriana.

Consiste en dos componentes principales: el Numograma (o mapa temporal) y la Matriz (que lista los nombres, números y atributos de los demonios).

El sistema está construido de acuerdo a un criterio inmanente latente en la numeración decimal y solamente involucra operaciones aritméticas básicas (ensamblado por sumas y restas).

El Numograma o Laberinto Decimal está compuesto de diez zonas (numeradas del 0 al 9) y sus interconexiones. Estas zonas están agrupadas en cinco pares (sizigias) de emparejamientos de suma-nueve (zigonovismo). La diferencia aritmética de cada sizigia define una corriente (o conexión a una zona atractora). Las corrientes constituyen los flujos primarios del Numograma.

El número de cada zona posee una acumulación digital¹ que define el valor de un portal, y cuyo pliegue o reducción determina la dirección de su canal correspondiente². Los canales constituyen los flujos secundarios, agujeros temporales o interconexiones secretas del Numograma.

La disposición de las corrientes divide el Laberinto en tres sistemas temporales básicos. En primer lugar, las corrientes de las

¹ La acumulación consiste en la suma de todos los números naturales desde 0 hasta el número de la zona, operación que genera el conocido como “número triangular”, expresable también mediante la función $T_n = n(n+1)/2$ [N.T.].

² Así, por ejemplo, la zona 4 posee una acumulación igual a 10 (4+3+2+1). Su pliegue o reducción es 1 (1+0), por lo que la puerta 10 define un canal que va de la zona 4 a la 1 [N.T.].

tres sizigias centrales componen mutuamente un ciclo que gira en sentido antihorario. La hechicería lemuriana llama a este bucle interno el Circuito Temporal. En segundo y tercer lugar, las corrientes producidas por las sizigias Superior e Inferior se pliegan (a la mitad) sobre sí, constituyendo bucles autónomos: la Torsión [*Warp*] (superior) y el Pliegue [*Plex*] (inferior). Los circuitos de la Torsión y el Pliegue son de una naturaleza intrínsecamente críptica, compuesta por los enigmas de su interconexión. Suelen ser considerados, de varias maneras, como Afuera del tiempo o Exotemporales.

Los portales y sus canales tejen el Laberinto, y proveen de conexiones entre sistemas temporales de otro modo incompatibles. Abren y cierran los caminos de tráfico de hechicería. Aunque cada portal altera el tiempo a su manera, sus operaciones varían con una cierta consistencia regional.

Además de los gemelos (con sus corrientes y sus sistemas temporales) y los portales (con sus canales y fallas temporales), existe un tercer hilo oculto que funciona mediante la hechicería temporal lemuriana: el de las distancias (o de los demonios). Entre cada par de zonas, por aparentemente desconectadas o inconectables que parezcan, existe una (hiper-)distancia irreductible que la cultura lemuriana caracteriza sistemáticamente como una entidad singular. Estas entidades son simultáneamente lapsos, nexos, agujeros y demonios con rasgos, características, aspectos y potenciales particulares.

Cada demonio se considera intrínsecamente zigónomo (o doble- numerado): dirigidos por una zona-red pareja única de valor descendente (su alcance de red), e invocado también por un número de serie-malla definido inmanentemente por una matriz secuencial (00-44). Cada demonio posee también una tonalidad o tono que oscila entre la frecuencia más alta (Ana-7) y la más baja (Cth-7). Todos los demonios sizigéticos tienen un tono neutral (o Nulo).

Dado que proliferan mediante una acumulación digital a la novena potencia, los demonios son cuarenta y cinco en número, que los sintonizan a la ciudad-Portal del canal-Pliegue, el Límite

Absoluto del Cthelll (Gt-45)³, identificado con la guarida microcósmica de todas las poblaciones demoníacas (el Pandemónium lemuriano).

De acuerdo al demonismo lemuriano, cada demonio es en sí mismo un enjambre o coalescencia singular, pero también un componente de una formación mayor que puede ser ordenada por tipo. Los tres grupos principales de demonios son los Cronodemonios (variedades de distancia en el circuito temporal), Anfidemonios (rupturas en el circuito temporal, aperturas al Afuera) y Xenodemonios (habitantes de los abismos exteriores).

Los demonios también se agrupan por fase (definida por el primer dígito de su alcance de red). Cada fase es abierta por una puerta a la que se le atribuye un dominio, una afinidad planetaria y un nivel espinal.

Los demonios pueden ser caracterizados por los varios ritos (rutas, o rutinas) que trazan sobre el hiper-tiempo del laberinto. Hay un rito por cada modo en que el alcance de red de un demonio puede ser integrado en extensión (o trazado a lo largo de los flujos del Numograma). Tales ritos son los componentes básicos del tráfico demoníaco, que constituyen módulos de cultura práctica, cada uno de los cuales se asocia con un presagio y un poder.

En el acervo popular hiperficcional de Occidente la matriz de todos los demonios (Pandemónium) es conocida como *Necronomicón*, *el libro de los nombres muertos*, que lista todo lo que es excluido del libro de la vida de magia blanca. El *Necronomicón* es un documento copiado episódicamente a partir de versiones del texto original, que ha sido retrodepositado desde el futuro en el pasado profundo. Por ello, mezcla ciencia-ficción con leyendas arcaicas, que indican una hiperfuente lemurodigital.

CÁNTICO A NOMO

Nomo. Indivisa Fuera de Uno. Para Ti la Vida es Ahogamiento.
Nomo. Numerosa Bajo Uno. Tú que Marchas A Través de
Oleajes Profundos.

³ Abreviatura de "Gate", "portal" [N.T.].

Nomo. Medio Oculta Dentro de Uno. Tú que Sumerges todo Olvidando.

Nomo. Dos Veces Superior a Uno. Tú que Alumbras la Convulsión Terráquea.

Nomo. Uno Redoblado Definitivamente. Para Ti la Exhalación está Muriendo.

Nomo. Susurro de los Muertos. Hundiendo a Uno Tú Hermanas.

Nomo. Hambre de la Tierra. Pariendo Dos Veces a Tu Gemelo.

Nomo. Alimentadora de las Sombras. Doble Uno Entrelazado.

Nomo. Alteradora de las Profundidades. Aún Una en Tu Hermanamiento.

Nomo. Enteramente Sin Uno. Engullendo Todo Lo Que Hermanas.

LAS ZONAS

1

El Ccru está involucrado en un programa de investigación en curso acerca de la aritmética de la “policultura lemuriana perdida” aparentemente liquidada por el misil K/T en el 65 000 000 a.e.c.

Durante el último siglo, varios aspectos de esta “hiperstición digital” , “mecanómica”, “esquizonumérica” o “numerstición” originalmente ancestral han sido minuciosamente reensamblados mediante ciertas investigaciones crípticas, preeminentemente aquellas asociadas con los nombres de Echidna Stillwell, Chaim Hórovitz y Daniel Barker.

Hórovitz ha desenterrado del Archivo Mu del Tíbet una “cábala decimal definitiva” orientada a la exploración cultista de los numerales del cero al nueve como zonas cósmicas. En contraste con la cábala tardo-babilónica (o judeocristiana), el “método de

Mu” implica un colapso del simbolismo trascendente en características intrínsecas o inmanentes, que profundiza en la consistencia latente entre las figuras numéricas, sus funciones aritméticas y sus asociaciones culturales. Horovitz describe estos procedimientos como un camino diagonal entre la numerología esotérica y la matemática exotérica, que lo define también negativamente como “no-numerología” o “aritmética-ulterior”.

Las sociedades estatales atlánteo-babilónicas preservaron parte de las conclusiones tardo-muvianas más degradadas, pero únicamente asimilándolas a un “gnosticismo aritmético”, que fosilizaba los números en entidades espirituales, individuos ideales y conceptos generales. En estas tradiciones familiares, el sentido de los números como puras funciones de distribución cósmica fue subordinado sistemáticamente a los principios mágicos y religiosos, mientras sus potenciales intensivos como desencadenantes transmutacionales eran drenados en estructuras geométricas y representaciones lógicas.

La productiva síntesis de las investigaciones numogramáticas de Stillwell junto al acercamiento “tic-sistémico” de Barker provee las herramientas necesarias para reabrir el laberinto numérico-virtual. Eso implica la reactivación de aquellas prácticas culturales “lemurianas” que trafican con números como entidades tecno-hechiceras: los símbolos diagramáticos, los umbrales intensivos, las coincidencias cósmicas y las influencias hipersticionales que pueblan el plano de la No-vida.

II

El Ccru ha recopilado material de una serie de investigaciones oculturales que demuestran la existencia virtual de un arte lemuriano perdido de comunicación interplanetaria o Red planetaria.

El sistema mapea los principales cuerpos celestes del sistema solar en las diez Zonas digitales del laberinto (comenzando con el Sol = 0). Los numerales del uno al nueve funcionan como ordinales astronómicos, y designan los términos de una serie planetaria en orden ascendente respecto de su extensión orbital (es decir, su

distancia respecto del Sol), su periodo orbital (duración de su año local) y su atenuación gravitacional (su planitud espacial einsteniana). Este heliocentrismo (con su repudio implícito de la fenomenología terrestre) no contradice la tendencia generalizada antisolar de la cultura lemuriana con su rechazo de la centralización y la captura gravitacional. Nunca ha habido un culto solar lemuriano.

La Red planetaria lemuriana se comunica con los cuerpos substelares como hiperinteligencias distribuidas que ejercen influencias singulares (o “señales-Barker”). Estas fuerzas de sugestión planetarias se propagan a través de mitologías contemporáneas, coincidencias sistemáticas y ficciones científicas accidentales (ya sean mares lunares, canales marcianos, monolitos jovianos o vida en Europa).

Varios registros crípticos indican la existencia de considerables tradiciones calendáricas basadas en el sistema de la Red planetaria, aunque una gran parte aún no ha podido reconstruirse. Lo que es seguro es que toma el año mercuriano como su unidad básica y usa su ritmo regular en el entrelazamiento calendárico de velocidades y lentitudes (no-métricas).

La serie de Zonas -con base en periodos mercurianos— con sus atribuciones planetarias:

Zn-0	[0000.00]	Sol
Zn-1	[0001.00]	Mercurio
Zn-2	[0002.55]	Venus
Zn-3	[0004.15]	Tierra
Zn-4	[0007.95]	Marte
Zn-5	[0049.24]	Júpiter
Zn-6	[0122.32]	Saturno
Zn-7	[0348.78]	Urano
Zn-8	[0684.27]	Neptuno
Zn-9	[1028.48]	Plutón

III

Muchos cuentos hablan acerca de una hiperstición lemuriana compuesta de números que funcionan como zonas interconectadas, fragmentos de zonas y partículas.

Con los revolucionarios descubrimientos de Stillwell acerca del Numograma —y su consecuente mapeo de este “laberinto digital”— se hizo posible compilar cartografías de estas zonas en las que los números se distribuyen a través de trópicos, grupos y regiones. Las zonas funcionan como componentes diagramáticos de mapas cósmicos planos (diversos sistemas de trazado de coincidencias, circulaciones nebulares, anidamientos espinales y pliegues del tiempo interno/externo).

De entre las numerosas sistematizaciones de cartografía oculta, la de Chaim Horovitz (descendiente directo del infame “rabino loco de Kiev”) es especialmente notable. Basada en reliquias digitales lemurias extraídas del Archivo Mu, permite la conversión de las zonas (y subzonas) del Numograma en fases-cascada a las que se accede a través de “puertas” numéricas. Las fases horovitzeanas constituyen agrupaciones cabalísticas o muestrarios de la población del Pandemónium (que numeran las entidades-impulso y definen su “tono” colectivo simultáneamente). Aquellos críticos que buscan reducir el trabajo de Horovitz a un “redescubrimiento inmensamente indirecto del triángulo de Pascal” no logran apreciar ni la verdadera antigüedad del sistema “de Pascal” ni la novedad maquina de su reanimación horovitzeana.

Cuestiones sistemáticas concernientes a los Portales del Numograma han sido separadas de las otras características interconectivas de las zonas. Desde los albores de la cartografía oculta, es sabido que cada Zona sustenta un Portal y que sus canales correspondientes tejen una red de hilos esotéricos. Todas las culturas hechiceras se involucran en la exploración de estos caminos.

Se proporciona un Sello-Malla a cada zona como clave para el formato-Axsys y su Cripto-compatibilidad.

ZONA 0

El numeral 0

La figura moderna del cero (0) es un círculo cerrado, óvalo o elipse (a veces diferenciado de la letra "o" mediante una barra diagonal). Su forma arcaica hindú era el "bindu" (o punto, mantenido en el sistema moderno como el "punto decimal"). Ambas cifras son de tal abstracción que cualquier breve resumen solo puede ser confuso.

La figura "0" designa al número cero, anterior a la distinción entre par/impar, así como a la determinación de los primos (primo cero = 1).

El cero es el único número natural indivisible entre uno. La división de cualquier número entre cero produce una infinitud (multiplicación de cualquier número por cero = 0). En ese sentido, el cero se trata a sí mismo como cualquier otro número.

La acumulación digital de cero es cero.

Dirección del teclado numérico: anómala.

Como función aritmética, el cero está fuertemente relacionado con los sistemas de notación posicional en los que normalmente opera como designador de magnitudes vacías. Los sistemas decimal y binario modernos son los ejemplos más familiares de tales numeraciones modulares (la suposición generalizada de que tal función cero es indispensable para cualquier numeración por notación posicional es, sin embargo, falaz).

En la recta numérica el cero marca la transición de los números negativos a los positivos. En el código binario moderno el cero es instanciado por el "0ff" electrónico (ver Uno). En teoría de conjuntos el cero corresponde al conjunto nulo (o vacío). En geometría analítica, el cero marca el "origen" o punto de intersección de todos los ejes dimensionales y está marcado de forma única en todas las dimensiones. En teoría de juegos un juego de suma-cero es uno en el que todas las ganancias y pérdidas son meras redistribuciones ("yo gano, tú pierdes" o viceversa). En álgebra booleana, el cero simboliza la negación lógica. El cero absoluto (o

cero grados Kelvin) marca el límite criónico de temperaturas físicamente alcanzables. En esquizoanálisis la “intensidad cero” designa el planómeno, plano de consistencia o cuerpo sin órganos (inmanente a todas las intensidades).

Con ningún otro número se cruza tan imperceptiblemente la función aritmética con la abstracción religiosa y filosófica. Existe un *continuum* matemático-cósmico que conecta el numeral cero a conceptos como nulidad, nihilidad, nada, ausencia, vacuidad, vacío (el “sunya” hindú) y neutralidad.

El cero también posee un sentido iniciático, tal y como se indica por el “año cero” de los nuevos comienzos o ciclos (como en el caso de la fecha-00 del Y2K y en el de las cuerdas-cero que marcan las acumulaciones en los “yugas” hindúes). Encontramos una función similar en el “tiempo cero” u “hora cero” (que sincroniza una operación distribuida, particularmente una de naturaleza militar).

El planeta cero: Sol

El Sol (Sol-0) es de lejos el mayor cuerpo celeste en el sistema solar. Rota sobre su propio eje a diferentes velocidades (con un periodo de rotación que varía entre los 36 días terrestres en los polos y 25,4 en el ecuador). Los ciclos de variaciones solares —impulsados por inversiones periódicas en los procesos magnéticos solares— duran aproximadamente veintidós años.

El Sol tiene aproximadamente 4,5 billones de años, se encuentra prácticamente a la mitad de su existencia normal (o secuencia principal de nucleosíntesis de hidrógeno a helio). Una vez que esa fase termine, está destinado a expandirse hasta convertirse en una gigante roja (que consume el sistema solar interno). Su temperatura actual varía enormemente en función de la profundidad, que está entre los 5 800K en la superficie y los 15 600 000K en el núcleo. La presión en el núcleo del Sol es equivalente a 250 billones de atmósferas (terrestres).

La preponderancia de la masa del Sol en el sistema solar es tal que las órbitas de los planetas (Júpiter principalmente) solo

producen perturbaciones menores en su comportamiento. La radiación solar mantiene toda la actividad fotosintética de la Tierra, y, por ende, toda la vida terrestre basada en las plantas. Su amplio espectro de efectos complejos y ambivalentes van desde la regulación de los biorritmos circadianos hasta provocar cáncer de piel.

El campo magnético del Sol (la heliosfera) es inmensamente potente dados los estándares planetarios, que se extienden más allá del borde del sistema solar externo (definido por la órbita de Plutón). Otras influencias solares —además de las fuerzas gravitacionales y electromagnéticas— incluyen el viento solar (que también se extiende, en un gradiente decreciente, más allá del borde del sistema solar).

Los dos aspectos predominantes de la relación mecánica de la Tierra con el Sol —el día y el año— han sido la base del cronometraje humano tradicional. Los relojes más antiguos conocidos eran solares.

La adoración al Sol ha sido extremadamente predominante en la historia religiosa humana. La aparente rotación del Sol a través del zodiaco es la piedra angular de la astrología exotérica (que asigna signos solares). El domingo aecuménico está dedicado al Sol.

Notas del sistema

La Zona-0 es la primera de las dos zonas que componen mutuamente la región del Pliegue del Numograma. Su gemelo sizigético es la Zona-9. Esta sizigia de 9+0 es portada por el demonio Uttunul (ver Zona-9). La Zona-0 es el final de un único canal del Pliegue (el número 0).

La consistencia sistemática sugiere que la Zona-0 envuelve la Fase-Cero del Pandemónium, pero dado que esta no incluye nada más que a sí misma, constituye una multitud nominal o virtual y una “abstracción absoluta”. La Zona-0 no posee ningún poder de iniciación separable, y dado que no sustenta imps (o entidades-impulso) —ni tan siquiera de primer grado— no existe un portal cero.

El Portal Cero (Gt-00) parece conectar la Zona-0 a sí misma, pero su naturaleza es peculiarmente problemática, y en los textos del Archivo Mu su realidad última es altamente discutida. Muchas versiones del Numograma la eliminan por completo. Horovitz afirma de esta Puerta que “entre su existencia e inexistencia no hay diferencia alguna”.

El tantrismo Mu traza las intensidades de la Zona-0 en el nivel coccigeal de la espina, un remanente vestigial de una cola perdida (y vínculo biotectónico con los pueblos lemures).

A la Zona-0 se le asigna el Sello-Malla sarkoniano 0000. Las subculturas lemuriasas asocian la Zona-0 con el denso vacío de la hipermatriz cósmica, sobre la cual la desolación absoluta cruza la infinidad como un encefalograma plano y una pérdida de señal. El culto de la “nieve negra” del Canal Cero de Humpty Johnson “el Ciego” comunica la influencia de esta zona en su llamada por el retorno del verdadero Tohu Bohu o Tierra subprimordial.

La Subdecadencia de Centauri localiza la Zona-0 en el lado eclipsado del Quinto Pilón (o Raíz) en la Cruz Atlántea. Como lado oscuro de la Fundación (“pasado profundo”), corresponde al abismo protocósmico que anticipa la realidad primigenia y se funde indisociablemente en las profundidades definitivas del no-ser caótico. Stillwell vincula la Zona-0 con la partícula Munumesa cuasifónica sorda “eiaoung”, el “susurro silencioso de las profundidades ocultas”.

Lemures de Fase-0

La Fase-0 no tolera poblaciones de ningún tipo.

ZONA 1

El numeral 1

La figura uno (1) —elaborada por un simple trazo vertical— es cuanto menos semi-ideográfica en tanto que antigua marca para

contar (a este respecto es idéntica al numeral romano “I”). Esta figura posee una resonancia claramente fálica (especialmente en contraste con el signo para el cero (0)). Su relación con la figura siete (7) es sostenida por análisis numerológicos (dado que la acumulación de siete (28) se reduce a uno).

La figura “1” designa al número uno, primer número impar (con rareza de álef-0) y primo cero (primer primo = 2).

Uno es el número cardinal más bajo y el primer ordinal.

La acumulación digital de uno es uno.

Dirección del teclado numérico: Sudoeste.

En sistemas de módulo 2, el numeral uno contiene todos los valores (no-cero) (que se corresponden a las potencias de dos). Los sistemas informáticos binarios codifican el “on” electrónico como “uno”.

El número uno es excepcionalmente multivalente. Posee dos valores cardinales básicos —ambos derivados de su estatus de factor más pequeño, básico o irreducible, el cual define la serie de números naturales—, aquel de lo elemental, el átomo, la unidad o módulo —“uno solo”— y también el de la totalidad, completud, unidad como totalidad y el universo. Su valor ordinal como primero, primario, principal o inicial se fractura por la función ordinal del cero, pero mantiene mucha de su dignidad ancestral como el comienzo de las series de conteo.

Además, el uno posee una diversidad de asociaciones cuasinuméricas y lógicas, que incluye la auto-identidad (“uno mismo”, “uno y el mismo”), indiferenciación, originalidad (“único en su especie”), universalidad lógica, uniformidad y —yendo más allá, o más problemáticamente—, la singularidad (anomalía, excepción) y la unilateralidad (parcialidad, desequilibrio).

El uno también tiene un uso sintáctico-lingüístico complejo que lo relaciona con sus funciones numéricas y lógicas. En particular, opera como portador de referencias nominales e indefinidas (“uno que”, “alguno o ninguno”, “érase una vez”) y que se extiende también a la relación (“unos y otros”).

En las culturas monoteístas, el Uno alcanza una dignidad suprema en la que se identifica a Dios directamente con “el Uno” (o “el Antiguo”)⁴. En este contexto, el uno está ligado al “Yo Soy el que Soy” de YHVH, y a la condensación absoluta de la religión en la aserción de que “no hay más Dios que Dios”. H. P. Lovecraft perturba este sentido exclusivo y definitivo del Uno reintroduciendo el plural y múltiple, ya sea gramaticalmente en “los Antiguos”, o temáticamente como en el caso de Yog Sothoth, descrito como el “todo en uno y uno en todo”.

El primer planeta: Mercurio

Mercurio es el planeta más interior del sistema solar (con una distancia orbital aproximada respecto al Sol de unos 58 000 000km). El año mercuriano (con duración de 88 días terrestres aprox.) es también el más rápido, lo que hace de él la unidad base para los cálculos en el calendario de la Red planetaria.

Dada la larga duración de su día (unos 58,7 días terrestres), Mercurio posee lados de luz y oscuridad semipermanentes (con temperaturas medias de +430 y -180 grados celsius respectivamente).

Mercurio posee un campo magnético débil (de una intensidad aproximada del 1% respecto al de la Tierra).

En la mitología romana, Mercurio (latinización del Hermes griego) es conocido como el mensajero de los dioses, asociado con la comunicación y el comercio.

El elemento mercurio (o “azogue”, símbolo Hg) posee una importancia alquímica particular, compartida con las tradiciones yogui indias (donde se ingiere ritualmente para producir un cuerpo cósmico anorgánico).

En la Red planetaria lemuriana Mercurio está emparejado astrosiziginómicamente con Neptuno.

⁴ Resulta imposible verter al español la referencia al uno del inglés “*the Old One*” [N.T.].

Notas del sistema

La Zona-1 es la primera de las seis zonas de la región Rotacional del Numograma y Zona-Atractora de la Corriente 5-4 (o "Hundimiento"). Su gemelo sizigético es la Zona-8. Esta sizigia de 8+1 es portada por la demonio Murmur (ver Zona-8). La Zona-1 es el final de los tres canales Rotacionales (el 1º, el 4º y el 7º).

La Zona-1 inicia y envuelve la Primera Fase del Pandemónium (que incluye dos entidades-impulso). Esta fase consiste en nada más allá de la Zona (1) y la Puerta (1::0), que tiende por ello a un estado altamente "idealizado". La Zona-1 tiene una dimensión iniciática particularmente poderosa y manifiesta. La Primera Puerta —o "Puerta de Puertas"— es atribuida por la hechicería Mu al anfidemonio (e imp de primer grado) Lurgo (1::0), "el Iniciador", y está ampliamente relacionado con Legba (el primer y último Loa en ser invocado en cualquier ceremonia vudú).

El Primer Portal (Gt-01) conecta la Zona-1 consigo misma, y su canal correspondiente provee un modelo microcósmico reducido de la Rotación como un todo, en la que la Zona-1 es tanto el comienzo como el final. Respecto a esto, Horovitz describe la Zona-1 como "volviendo eternamente sobre sí misma". La metaestabilidad resultante de este canal da cuenta de sus intensas asociaciones con todas las variantes conocidas del mito de la Cápsula Burbuja.

El tantrismo Mu localiza las intensidades de la Zona-1 en el nivel dorsal (o torácico) de la espina, que traza en el dominio de las criaturas con pulmones (y la colonización de la tierra).

A la Zona-1 se le asigna el Sello-Malla sarkoniano 0001 (que corresponde al clic primordial del chamanismo cifrado Tzikvik).

Las subculturas lemurianas asocian la Zona-1 con delirios capsulares (meta)estáticos y el tecno-inmortalismo. Mantiene estructuras religiosas relativamente recientes que toman como modelo la divinidad trascendente-opresora del "Dios celestial", así como alberga las gnosis más arcaicas del "antiguo" con caparazón que soporta el mundo (cultos a las tortugas).

La Subdecadencia de Centauri localiza la Zona-1 en el lado palpable del Primer Pilón (o Central) de la Cruz Atlántea. Como el lado luminoso de la Anamnesis (“memorias y sueños”), corresponde a ideas duraderas, el tiempo histórico y la rememoración (recuerdos).

Stillwell vincula la Zona-1 a la partícula Munumesa cuasifónica “gl”, que emana de la región sublaringal (la “gárgara colapsada” de Horowitz, o “espasmo glotal”, una reliquia de las formas de vida perdidas branquiales/engullidoras).

La etno-topografía de los Nma de Stillwell asigna la Zona-1 al atolón coral de los Mu Nma, y a los mares poco profundos mediante sus mitos sobre los hidrociclos. Los animales totémicos de la Zona-1 se encuentran en el espectro de las ictiocriaturas blindadas (que combinan un modelo ictioide básico con rasgos extraídos de crustáceos, moluscos y gasterópodos).

Lemures de Fase-1

[M#00] 1::0 Lurgo

ZONA 2

El numeral 2

La figura dos (2) es casi-simétrica respecto a la figura cinco (5). Este emparejamiento encuentra ecos en el alfabeto en las letras “Z” y “S” (cuya consistencia compartida por su coherencia fonética y su forma ha sido tomada por los gramáticos de las formas como indicio de una fuente cultural zigofidia —o de lengua bífida—).

La figura “2” designa al número dos, el primer número par y su máxima expresión, así como al primer primo (segundo primo = 3).

El encuentro con la irracionalidad de la raíz cuadrada de dos posee una especial importancia en la perturbación de la aritmética helénica (“racionalista”). Se rumorea que los pitagóricos recurrieron al asesinato en su intento de ocultar este descubrimiento.

La acumulación digital de dos es tres.

Dirección en el teclado numérico: Sur.

La importancia mecánica de los microestados bi-estables (*on/off*) en los sistemas de datos electrónicos contemporáneos ha resultado en una vasta y difusa apuesta cultural en la numeración de módulo 2 (pura numeración posicional semiótica). Hoy en día “digital” y “codificación binaria” se han convertido prácticamente en sinónimos en su uso coloquial.

Posiblemente el máximo exponente de un sistema numérico binario sea aquel del antiguo *I Ching* (o “Libro de los cambios”) chino, el cual involucra tanto la numeración binaria (de líneas continuas y discontinuas) como las numeraciones dobles (de hexagramas numéricos marcados por una serie de números ordinales). Los estudios de Leibniz acerca de este texto son la primera elaboración occidental de un sistema aritmético binario moderno. La potencia sizigética (o zigónoma) de dos es productora de toda una serie de conceptos binarios sutilmente diferenciados, los cuales incluyen el acoplamiento, el emparejamiento, el doblamiento, la polaridad, el cisma, el contraste, el balance, la oposición y la reflexión.

La binariedad es de una ambivalencia múltiple. Conspira con las certezas de la razón analítica en general mediante las lógicas bivalentes (gobernadas por el principio del tercio excluso), así como con las incertezas del diálogo o comunicación bidireccional. Se asocia —igual o desigualmente— con la justicia (imparcialidad, ver los dos lados de un “dilema”) y con el engaño (hipocresía, jugar a dos bandas, dobles juegos).

La dualidad está especialmente extendida en los órdenes biológicos, desde los pares de bases del código (ARN y ADN), pasando por la fisión binaria de la propagación bacteriana, la diferencia sexual (binaria) de la reproducción meiótica, hasta la simetría bilateral del organismo vertebrado típico, con sus consecuentes pares de miembros (brazos, piernas), órganos sensoriales (ojos, orejas), pulmones, hemisferios cerebrales... La “organización dual” provee un modelo básico para la estructura de parentesco humana primordial.

Muchos rasgos de la binariedad se encuentran de manera prominente en los sistemas religiosos, ya sea en dioses con dos cabezas o caras (como la romana Jano y los dioses del Estado Deleuze y Guattari), dioses gemelos (los Nommo de los dogones o el par zoroastriano Ahriman/Ormuz), parejas divinas (que son los pares dios/diosa algo muy generalizado en multitud de religiones) o en dioses nacidos dos veces (Zeus y Dioniso en el panteón griego, por ejemplo). La cultura hindú describe a los brahmanes como “nacidos dos veces”.

El segundo planeta: Venus

Venus (o Sol-2) tiene una distancia orbital respecto al sol de aproximadamente 108,2 millones de kilómetros. El año venusiano tiene aproximadamente 244,4 días terrestres de duración. Dado que la rotación de Venus es muy lenta (y con retrogradación), un día en Venus (243 días terrestres) dura más que un año.

En los últimos tiempos Venus se ha convertido en la víctima ejemplar del efecto invernadero desbocado, lo que lo ha convertido en un infierno (con una temperatura uniforme en su superficie de más de 462 grados celsius).

Venus no tiene campo magnético.

Venus ha sido identificado históricamente por dos nombres distintos, conocido como la estrella de la mañana (Fósforo o Lucifer) cuando se ve al amanecer en el este y como la estrella de la tarde (Héspero) cuando se ve al anochecer en el oeste. La diosa romana Venus (latinización de la Afrodita griega) era la deidad asociada con la belleza femenina y el amor (quizá dando cuenta, al menos en parte, del odio de Burroughs por las venusianas).

En la Red planetaria lemuriana Venus está emparejado astrosiziginómicamente con Urano.

Notas del sistema

La Zona-2 es la segunda de las seis zonas de la región Rotacional del Numograma. Su gemelo sizigético es la Zona-7.

Esta sizigia de 7+2 es portada por la demonio Oddubb (ver Zona-7).

La Zona-2 inicia y envuelve la Segunda Fase del Pandemónium (que incluye 4 entidades-impulso). Horovitz describe con rigor críptico la Zona-2 como “reduplicando su doble-gemelar pese a su multitud”. Como iniciador funciona como la Segunda Puerta, invocada por cultos góticos-K como el “Callejón Principal” a la Cripta. La hechicería Muviana identifica esta puerta con el anfidemonio (e imp de primer grado) Duoddod (2::0).

El Segundo Portal (Gt-03) conecta la Zona-2 con la Zona-3 y su canal correspondiente traza una intensa línea de escape desde la Rotación hasta la Torsión. Este pasaje es especialmente absorbente debido a que está consolidado de manera múltiple por acumulaciones, ordenaciones primas y sellados-malla. El chamanismo tizkvik honra y teme el Segundo Portal como apertura al “camino del Gusano-Tormenta”.

A la Zona-2 se le asigna el Sello-Malla sarkonio 0003.

Las subculturas lemuriasas asocian la Zona-2 con la criptonavegación, el ciberespacio oculto y las poblaciones de alucinaciones fragmentaciones temporales (grises, fantasmas y zombis) espectrales/liminales. La Zona-2 refleja la Zona-5 y comparte sus temas “hiperbóreos” de lapsos temporales y abducción.

La Subdecadencia de Centauri mapea la Zona-2 en el lado eclipsado del Segundo Pilón (o Derecho) de la Cruz Atlántea. Como aspecto oscuro de la Génesis (“influencias creativas”), se corresponde con la fertilidad epidémica (fisión bacteriana, clones, replicantes, contagio vampírico).

Stillwell vincula la Zona-2 con la partícula cuasifónica Munumesa “dt” (la “fricativa implosiva/plosiva fracturada” de Horovitz).

La etno-topografía de los Nma de Stillwell asigna la Zona-2 a los pantanales interiores de los Dib Nma, y mediante los mitos sobre hidrociclos de los Mu Nma a la niebla, la vaporización y la confusión.

Los animales totémicos de la Zona-2 están modelados con base en insectos metamórficos, principalmente lepidópteros (polillas y mariposas), pero también libélulas y luciérnagas dibboma.

Lemures de Fase-2

[M#01] 2::0 Duoddod

[M#02] 2::1 Doogu

ZONA 3

El numeral 3

La figura tres (3) es semi-icónica (incorpora un cúmulo de tres barras horizontales). Es cuasi-simétrica con la letra “E” (mayúscula) y se hace parcialmente eco en la figura “8” (que designa la tercera potencia de dos). Los gramáticos de las formas consideran que envuelve una progresión de pliegues compresivos más allá del “1” y el “2”.

La figura “3” designa al número tres, el segundo número impar (con rareza de 1) y segundo primo (tercer primo = 5).

El tres es la raíz cuadrada de nueve (establece una íntima relación con la aritmética barkeriana y el zigonovismo).

La acumulación digital de tres es seis.

El tres es en sí mismo la suma de los tres números naturales precedentes ($0 + 1 + 2 = 3$), y muestra una afinidad única con la triangularidad numérica.

Dirección en el teclado numérico: Sudeste.

Una peculiar obsesión con la numeración triádica se encuentra en el calendario vulgar (“zigotriádico”) de los Mu Nma.

El número tres es único tanto por la intensidad como por la diversidad de sus formas hipersticionales contrapuestas. Por un lado, se asocia con la completud numerológica y la trascendencia, y, por otro lado, con el centro, el intersticio y la línea diagonal.

Las triplicidades predominantes incluyen (entre muchas otras) las tres dimensiones del tiempo manifiesto (pasado, presente, futuro) y del espacio (anchura, altura, profundidad), juegos triádicos (piedra, papel, tijeras), la Tridivinidad Atlántea (Nunnil-Ixor, Domu-Loguhn, Hummpa-Taddum), el trimurti (Brahma, Visnú, Shiva) y los gunas (satuá, rayas, tamas) hinduistas, los elementos alquímicos (sal, azufre y mercurio), la trinidad cristiana (Padre, Hijo, Espíritu Santo), las fases de la dialéctica formal (tesis, antítesis, síntesis), el triángulo edípico (papi, mami,yo) y los tres monos sabios (mudo, ciego y sordo ante la maldad). La historia exhibe fuertes tendencias hacia un orden triádico del mundo tanto en el ámbito de la mitología (cielo, infierno, limbo) como en la geopolítica (primer-, segundo- y tercer-mundo). La extraordinaria numinosidad del número tres también se indica en etnomos como el tribalismo, los tributos, la triquiñuela y los tribunales, el problema de los tres cuerpos, tres deseos, las tres moiras, las tres gracias, el tercer ojo y el archimago (Hermes) Trismegisto. Fuentes atlánteas relacionan la dominación cultural del número tres con el hecho de que Alpha Centauri es un sistema triple.

El tercer planeta: Tierra

La distancia orbital de la Tierra (o Sol-3) respecto del Sol es de aproximadamente 149,6 millones de kilómetros, definida por la Unidad Astronómica estándar (UA). Su periodo orbital (de aproximadamente 365,2422 días terrestres) y rotacional (aproximadamente 24 horas) son utilizadas como la base de los calendarios terrestres (junto al periodo orbital de su satélite, la Luna) y tradicionalmente para el cronometraje (ahora suplantado por los relojes atómicos).

La Tierra posee un satélite —la Luna— de un tamaño anormal en relación con la del planeta, que ejerce una influencia considerable, principalmente a través de las mareas. Las influencias lunares —como las evidentes en el ciclo ovulatorio humano— han consolidado fuertes asociaciones culturales entre la Luna, los océanos, las mujeres, la sangre, la hechicería y la locura (los lunáticos).

La Tierra es el cuerpo celeste más denso del sistema solar. Está polarizado por un campo magnético moderado que se invierte intermitentemente (una o dos veces cada millón de años). Al final del segundo milenio de la era común, la Tierra todavía era la única fuente de vida conocida en el Universo.

Antes de la revolución copernicana (en el siglo dieciséis) la Tierra era considerada el centro del sistema solar —e incluso del universo— por parte de las culturas dominantes de la humanidad (una ortodoxia defendida despiadadamente por la Iglesia Cristiana entre otros).

La única de entre el resto de planetas, la Tierra no tiene el nombre de una deidad griega o romana. El nombre Tierra [*Earth*] es de origen anglo-germano (cada vez se evoca más a la diosa griega Gaia como el nombre de la Tierra concebida como una macro-entidad viviente, provocado en parte por los cambios sistémicos —o “ecoesféricos”— en el clima, la atmósfera y la biodinámica).

En la Red planetaria lemuriana, la Tierra está emparejada astrosiziginómicamente con Saturno.

Notas del sistema

La Zona-3 es la primera de las dos zonas de la región de la Torsión del Numograma. Su gemelo sizigético es la Zona-6. Esta sizigia de 6+3 es portada por el demonio Djynxx (ver Zona-6). La Zona-3 provee del final de dos canales, uno de la Rotación (el 2º) y otro de la Torsión (el 6º).

La Zona-3 inicia y envuelve la Tercera Fase del Pandemónium (que incluye 8 entidades-impulso). En el primero de estos aspectos, funciona como la Tercera Puerta, apertura al Torbellino, y es atribuida por la hechicería Muviana con el xenodemonio (e imp de primer grado) Ixix (3::0).

El Tercer Portal (Gt-6) tuerce la Zona-3 a través de la Zona-6 con su correspondiente canal que complementa vorticialmente a aquel del Sexto Portal (Gt-21) y a la propia corriente de la Torsión,

añadiendo así un incremento del espín a toda la región. Horovitz otorga a la Zona-3 con una particular potencia de coincidencia intrínseca, dado que su segunda potencia acumulativa (6) es también el número de su doble sizigético (a través del cual explica la tensión compacta del sistema-Torsión).

El tantrismo Mu traza las intensidades de la región-Torsión en el plano del tercer ojo.

A la Zona-3 se le asigna el Sello-Malla sarkoniano 0007.

Las subculturas lemuriasasocian la Zona-3 con las nebulosas espirales (nubes de polvo cósmico) y los patrones alienígenas. La intensidad de su involucramiento vorticial con la Zona-6 hace problemática una caracterización distintiva.

La Subdecadencia de Centauri mapea la Zona-3 en el lado activo del Cuarto Pilón (o Corona) de la Cruz Atlántea. Como aspecto luminoso de la Fortuna (“futuro lejano”), se corresponde con la fatalidad extrínseca, los mensajes inesperados y las xenoseñales.

Stillwell vincula la Zona-3 con la partícula cuasifónica Munumesa “zx”. Designa los sonidos de “zumbidos afilados”, que Horovitz describe como un “retroceso insectoide en la vocalidad mamífera”.

Lemures de Fase-3

[M#03] 3::0 Ixix

[M#04] 3::1 Ixigool

[M#05] 3::2 Ixiodod

ZONA 4

El numeral 4

Hay dos formas básicas de la figura, una “abierta” y otra cerrada en un triángulo. El diseño de la primera tiene ecos en el símbolo del planeta Júpiter, mientras que la segunda es cuya figura relaciona al cuatro con el signo de delta (cuarta letra del alfabeto

griego) y da cuenta del hecho de que en ciertos numerolectos hacker se sustituya por la letra “A” (mayúscula).

La figura “4” designa al número cuatro, el segundo número par, el primer número natural no primo (o complejo) con factores primos de 2(cuarto primo = 7).

La suma triangular —o acumulación digital— de cuatro es diez (identificado numerológicamente con un poder de unidad superior, concebido clásicamente como el Tetraktys pitagórico). Las preeminencias del cuatro —como “primer” no primo y “primer” cuadrado— son anticipadas formal o germinalmente por la unidad.

La acumulación digital de cuatro es diez (ver arriba).

Dirección en el teclado numérico: Oeste.

Dada la redundancia interna de su simetría dual (2, el cuatro es comúnmente concebido como el modelo de resultado de un cálculo, como se indica en la frase “dos más dos son cuatro”).

Las asociaciones dominantes del número cuatro son el equilibrio y la estabilidad, ejemplificadas por la estructura “firme”⁵ —o sólida— de las cuatro paredes, ruedas o apoyo cuadrúpedo, así como el ritmo de “cuatro por cuatro” de la métrica rígida de la música *dance*. Es este sentido de cuadratura el que predomina en los cuatro elementos (tierra, aire, agua, fuego), las cuatro direcciones cardinales (norte, sur, este, oeste) y las cuatro bases del ADN (adenina, citosina, guanina y timina). Una tipología cuádruple similar se expresa en los cuatro palos de las barajas de cartas (espadas, corazones, rombos y tréboles). El cuatro también se asocia con la estabilidad temporal —o regeneración cíclica— tal y como se evidencia en las cuatro estaciones (primavera, verano, otoño, invierno) y las cuatro edades clásicas (las del oro, la plata, el bronce y el plomo), y en la cultura hindú, mucho más compleja, por los cuatro yugas (krita, treta, duapara y kali). El sistema de los yugas es un sistema cuadro-decimal sumamente elaborado (y altamente sugestivo en relación al tetraktys).

⁵ En inglés “*four-square*”, que también puede referirse al juego de niños “las cuatro esquinas” [N.T.].

En la tradición judeocristiana, el número cuatro posee una gran significación, desde las cuatro letras del Tetragrámaton, pasando por los cuatro evangelios, hasta los cuatro grandes “Zoas” y los cuatro jinetes del apocalipsis. El tiempo bíblico —del antiguo y nuevo testamento— da una especial importancia al periodo de cuarenta días (por ejemplo, la duración del diluvio y la tentación de Cristo en el desierto). Este privilegio de los órdenes cuádruples —como en la planta del templo— se ejemplifica también en el “cuadrado” masónico.

El número cuatro también posee gran importancia en el budismo, como se ve en las “cuatro nobles verdades” de su doctrina básica y en el diseño típico (cuadrado) del mandala. Por otra parte, el número cuatro se relaciona con el exceso (la cuarta dimensión), la anomalía (el trébol de cuatro hojas) y la vulgaridad (el “taco”)⁶.

El cuarto planeta: Marte

Marte (o Sol-4) tiene una distancia orbital aproximada respecto del Sol de 228 millones de kilómetros. El año marciano es aproximadamente el doble de largo que el terrestre, y su día dura 30 minutos más.

Marte tiene dos lunas, Fobos y Deimos.

La superficie de Marte está plagada de vastas tormentas de polvo que ocasionalmente envuelven a todo el planeta durante meses.

En las leyendas populares Marte ha sido representado como hogar de vida inteligente alienígena. Ejemplos recientes incluyen los “canales” descubiertos por Percival Lowell, las ficciones de H.G. Wells y Edgar Rice Burroughs y la cara de Cidonia (extraída de imágenes de las misiones Viking de 1976). Se suele ver a Marte como candidato plausible para la colonización humana. También, se ha vuelto célebre por ciertas misiones espaciales malditas.

⁶ En inglés, “*four-letter words*”, literalmente “tacos” o “palabrotas” [N.T.].

En agosto de 1996 un grupo de científicos anunció el descubrimiento de nanogusanos marcianos en un antiguo meteorito (catalogado como ALH84001).

En la mitología romana, Marte (latinización del griego Ares) es el dios de la guerra y padre de Rómulo (fundador legendario de Roma). Marte es conmemorado por el mes de marzo.

En la Red planetaria lemuriana Marte está emparejado astrosizigiónicamente con Júpiter.

Notas del sistema

La Zona-4 es la tercera de las seis zonas de la región Rotacional del Numograma. Su gemelo sizigético es la Zona-5. La sizigia de 5+4 es portada por el demonio Katak (ver Zona-5).

La Zona-4 inicia y envuelve la Cuarta Fase del Pandemónium (que incluye 16 entidades-impulso). Esta ecuación de fase-población con el cuadrado del número zonal establece una solidaridad excepcional entre ambas, a pesar de que su rigidez tiene como contrapartida una tendencia a la inestabilidad cataclísmica. En su aspecto iniciático la Zona-4 funciona como la Cuarta Puerta (o "Tiempo-Delta", familiar con variaciones de los mitos de Kurtz como "peor lugar del mundo"). La hechicería Muviana atribuye esta puerta al anfidemonio (e imp de primer grado) Krako (4::0).

El Cuarto Portal (Gt-10) remite la Zona-4 hacia la Zona-1. Su nombre ancestral (proto-atlánteo), "Portal de Sumersión", insinúa sus conexiones con la consumación, la catástrofe, el hundimiento y la decadencia. El Canal correspondiente al Cuarto Portal es uno de los tres que concluyen en la Zona-1 y el único pro-cíclico de toda la región Rotacional. Su curso refuerza la Corriente 5-4 (o "Hundimiento") en su precipitación hacia la terminación, y aumenta el peso del destino (fue bajo la influencia de esta línea que Cecil Curtis partió hacia su fatal travesía a las tierras de los Tak Nma).

A la Zona-4 se le asigna el Sello-Malla sarkoniano 0015.

Las subculturas lemurianas asocian la Zona-4 con la "fase-delta" o delirio terminal (la desintegración en pesadillas malarías

de Kurtz/Curtis), las geoconvulsiones, los hundimientos continentales y el desmayo por eritropsia.

La Subdecadencia de Centauri mapea la Zona-4 en el lado pasivo del Tercer Pilón (o Izquierdo) de la Cruz Atlántea. Como aspecto oscuro del Apocalipsis (“influencias destructivas”), se corresponde con las calamidades azarasas.

Stillwell vincula la Zona-4 con la partícula cuasifónica Munumesa “skr”, que Horovitz identifica como un precursor antrop-reptiloide de la “resh fuerte” cabalística.

La etno-topografía de los Nma de Stillwell asigna la Zona-4 a las junglas volcánicas de los Tak Nma, y a los flujos ribereños a través de los mitos sobre los hidrociclos de los Mu Nma.

Los animales totémicos de la Zona-4 son ejemplificados por perros y gatos, especialmente en estado de predación. Se da una especial preeminencia a los animales rabiosos por parte de los Tak Nma.

Lemures de Fase-4

[M#06] 4::0 Krako

[M#07] 4::1 Sukugool

[M#08] 4::2 Skoodu

[M#09] 4::3 Skarkix

ZONA 5

El numeral 5

La figura cinco (5) —que encuentra ecos en la letra “S” (mayúscula)— es de una simetría de tipo ofidiana (ver “dos”).

El aún utilizado numeral romano V (letra “V” mayúscula) —a pesar de parecer como un numeral casi-alfabético— es, en realidad, una figura numérica de tipo mucho más antiguo, que exhibe una conexión vestigial con los sistemas de recuento pre-simbólicos (como las marcas de cinco barras (ver “uno”)).

La figura “5” designa al número cinco, tercer número impar (con rareza de 2) y tercer primo (quinto primo = 11).

El cinco es uno de los dos factores primos del módulo decimal (junto al dos), un hecho que es atribuido usualmente al número de dedos en una mano. Sobre esa base, el cinco sirve de módulo o submódulo en muchos sistemas de conteo (y monetarios).

La acumulación digital de cinco es quince.

Dirección en el teclado numérico: Centro.

El número cinco posee asociaciones antropomórficas particularmente fuertes debido a sus múltiples conexiones con la organización biológica humana. Estas no se restringen a los cinco dígitos por miembro (tan crucial en la historia de la numeración), sino que se extienden también a dimensiones estructurales tan variadas como los cinco sentidos (visión, oído, gusto, tacto y olfato) y los cinco niveles espinales (cocccigeal, sacral, lumbar, dorsal y cervical). Estas resonancias antropomórficas se distribuyen, sin embargo, mediante instancias de planes corporales fundamentalmente pentagonales —preeminentemente el de la estrella de mar—, algo intrínseco a la aberración de los Antiguos lovecraftianos.

En las tradiciones monoteístas, el número cinco se asocia con la autoridad doctrinal como se evidencia en el Pentateuco (o cinco libros de Moisés) y a los cinco pilares del islam (los “arkan” o los cinco deberes rituales).

En círculos ocultos, la importancia del cinco es incluso más enfatizada, tal y como se indica en los cinco elementos de la alquimia china y en los diseños del pentagrama, el pentazigón y la Cruz Atlántea (con sus cinco “estaciones”).

Se pueden encontrar reliquias seculares del sentido autoritario del cinco en los “planes quinquenales” de las economías planificadas, en el simbolismo geopolítico del Pentágono y, quizá, en el prestigio casi universal que se atribuye al procesador “Pentium” de Intel.

El quinto planeta: Júpiter

Júpiter (o Sol-5) tiene una distancia orbital aproximada respecto del Sol de 778,33 millones de kilómetros. El año jupiteriano es de aproximadamente 11,9 años terrestres, y su día dura unas 9,9 horas.

Júpiter es el gigante gaseoso más interno y, de lejos, el mayor planeta del sistema solar, su masa es algo más de dos tercios de la masa planetaria total del sistema. Posee un campo magnético extremadamente potente (su magnetosfera se extiende más allá de la órbita de Saturno).

Júpiter tiene dieciséis lunas. Las cuatro mayores (o galileanas) son Calisto, Europa, Ganímedes e Ío. Las observaciones de estos cuerpos por parte de Galileo fueron pruebas cruciales para la revolución copernicana. Los océanos de Europa han sido frecuentemente identificados como potencialmente habitables por vida alienígena (un neomito compartido por Arthur C. Clarke, quien también pobló Júpiter con sus "Monolitos" alienígenas).

La característica más distintiva de la superficie de Júpiter es la Gran Mancha Roja, una enorme tormenta automantenida.

El tamaño, la posición y la regularidad orbital de Júpiter han llevado a acreditarlo por su rol crucial a la hora de proteger el sistema solar interno de bombardeos de meteoritos y cometas.

Júpiter (o Jove, latinización del Zeus griego) es el soberano de los Dioses. Como dios del cielo y de las tormentas, ha sido sistemáticamente identificado con el Jehová abrahámico.

En la Red planetaria lemuriana, Júpiter está emparejado astrosiziginómicamente con Marte (entre Marte y Júpiter descansa un cinturón de asteroides, sobre el cual suele hipotetizarse que son los fragmentos de un planeta intermedio destruido).

Notas del sistema

La Zona-5 es la sexta de las seis zonas de la región Rotacional del Numogramay Zona-Atractora de la Corriente 7-2 (o "Agarre").

Su gemelo sizigético es la Zona-4. La sизigia de 5+4 (portada por el demonio Katak) traza la curva interna de la Espiral Barker, y la Zona-5 es su nodo central y terminal (u “ojo interno”).

La Zona-5 inicia y envuelve la Quinta Fase del Pandemónium (que incluye 32 entidades-impulso). Horovitz remarca especialmente la resonancia cabalística de estos valores. En su aspecto iniciático, la Zona-5 funciona como la Quinta Puerta (o Hiperbórea), atribuida por parte de la hechicería Muviana al anfidemonio (e imp de primer grado) Tokhatto (5::0). En los círculos esotéricos internos de la OAE, este demonio es reverenciado como el Ángel de la Baraja de Decadencia e incluso identificado con el Arcángel Meteka (asociaciones que se refuerzan por numerosas peculiaridades cabalísticas).

El Quinto Portal (Gt-15) conecta la Zona-5 con la Zona-6 y su correspondiente canal localiza el camino de las abducciones hacia la Torsión.

A la Zona-5 se le asigna el Sello-Malla sarkoniano 0031.

Las subculturas lemuriasas asocian la Zona-5 con la mitología hiperbórea o del Wendigo. La Zona-5 refleja la Zona-2 y comparte sus temas propios de la Cripta como la pérdida de tiempo y las abducciones alienígenas.

La Subdecadencia de Centauri mapea la Zona-5 en el lado activo del Tercer Pilón (o Izquierdo) de la Cruz Atlántea. Como aspecto luminoso del Apocalipsis (“influencias destructivas”), se corresponde con la decisión, el juicio y la guerra.

Stillwell vincula la Zona-5 con la partícula cuasifónica Munumesa “ktt” (el “tic paravocal” de Horovitz).

La etno-topografía de los Nma de Stillwell asigna la Zona-5 a las selvas altas de los Tak Nma y, mediante los mitos sobre los hidrociclos de los Mu Nma, al monzón.

Los animales totémicos de la Zona-5 son principalmente formas híbridas entre pájaros y reptiles (con el arte de los Tak de las montañas descrito por Cecil Curtis como un “caos aullante y aleteante de gusanos voladores, murciélagos monstruosos y serpientes rugientes).

Lemures de Fase-5

[M#10] 5::0 Tokhatto

[M#11] 5::1 Tukkamú

[M#12] 5::2 Kuttadid

[M#13] 5::3 Tikkitix

[M#14] 5::4 Katak

ZONA 6

El numeral 6

La figura seis “6” es el equivalente rotacional al numeral “9” (ambas figuras componen un sistema de espirales gemelas). El seis participa en un conjunto figural — que incluye las letras (minúsculas) b, d y q, además de la P (mayúscula y minúscula)— de un interés particular para los gramáticos de las formas, quienes han sugerido que la ur-forma del seis y del nueve eran espirales involutivas continuas.

La figura “6” designa al número seis, tercer número par y segundo no primo (con factores primos de 2 y 3).

El seis es el primer número “perfecto” equivalente a la suma de sus factores (1, 2 y 3) y reverenciado por los pitagóricos.

La acumulación digital de seis es veintiuno.

Dirección en el teclado numérico: Este.

Pese a su “perfección”, el seis es quizá el más oscuro de los números decimales, dada sus asociaciones con el azar (las seis caras del dado), los malos presagios (indicado por la ambivalencia de la palabra o prefijo “Hex”) y la intuición oculta (el “sexto sentido”).

Las seis líneas del hexagrama del *I Ching* designan las seis fases del cambio descubiertas por el taoísmo arcaico (que son numéricamente equivalentes a las series cíclicas de las potencias binarias reducidas digitalmente, con valores: 1, 2, 4, 8, 7, 5).

En el mundo cristiano, el número seis está coloreado ominosamente por su reiteración triple —666 (o seiscientos sesenta

y seis), el Número de la Bestia del Apocalipsis—, lo cual ha preocupado a la cábala cristiana a lo largo de gran parte de los dos últimos milenios. El seiscientos sesenta y seis es la acumulación triangular del treinta y seis (este es la segunda potencia de seis). La división de los códigos de barras modernos en bloques puntuados por (tres) seises ha sido tomado por algunos como una extraña realización de la profecía bíblica (Apocalipsis 13:17) “y que ninguno pudiese comprar ni vender, solo el que tuviese la marca o el nombre de la bestia o el número de su nombre” (dado que el treinta y seis es la acumulación digital de ocho, es, sin embargo, este número — ocho y no seis— al que todo este complejo debería referirse en última instancia).

El número sesenta (60) —escalado decimal de seis— ha adquirido preeminencia dada su extraordinaria e influyente importancia en la cultura sumero-babilónica, de la cual ha heredado el mundo moderno su principio de división hexagesimal (en minutos y segundos) aún en uso tanto en la cronometría como en la geometría.

El sexto planeta: Saturno

Saturno (o Sol-6) tiene una distancia orbital aproximada respecto del Sol de 1 429,4 millones de kilómetros. El año saturniano es algo más de 29,47 años terrestres, y su día dura aproximadamente 10,18 horas en la superficie (media hora menos que en su núcleo sólido).

El sistema de anillos de Saturno está dividido en siete bandas mayores (catalogadas como D, C, B, A, F, G y E desde Huygens), aunque, en realidad, consiste en más de 100 000 anillos.

Saturno tiene dieciocho lunas confirmadas (y nombradas), aunque el total podría alcanzar las treinta y dos. La mayor luna — Titán— es más masiva que Mercurio.

Saturno posee un campo magnético. Su magnetosfera es un tercio más o menos del tamaño de Júpiter. Es el menos denso de los planetas (con una densidad media inferior a la del agua). Un enorme

patrón nuboso persistente alrededor de la región polar norte produce la apariencia de un hexágono permanente.

El dios romano Saturno se identifica con el Cronos griego, dios del tiempo y padre de Júpiter, Neptuno y Plutón (entre otras deidades planetarias). Saturno es celebrado en los siete días de los Saturnales (festivales romanos de invierno) y el día sábado⁷.

En la Red planetaria lemuriana Saturno está emparejado astrosiziginómicamente con la Tierra.

Notas del sistema

La Zona-6 es la segunda de las dos zonas de la región de la Torsión del Numograma. Su torsión complementaria y gemelo sizigético es la Zona-3. Esta sizigia de 6+3 (portada por el demonio Djynxx) traza el “Vórtice Ulterior” del Tiempo Exterior. La Zona-6 provee el final de dos canales, uno de la Rotación (el 5°) y otro de la Torsión (el 3°)

La Zona-6 inicia y envuelve la Sexta Fase del Pandemónium (que incluye 64 entidades-impulso). Chaim Horovitz relaciona cabalísticamente esta fase, multitud o “Tono” con los hexagramas del *I Chingy* con los yantras de los yoginis Ur-Oriyan. En su aspecto iniciático, la Zona-6 corresponde con la Sexta Puerta. La hechicería Muviana atribuye a esta —a la que llama Undu— al terrible xenodemonio caótico (e imp de primer grado) Tchu (6::0), asociado primordialmente con desapariciones chocantes.

El Sexto Portal (Gt-21) tuerce la Zona-6 a través de la Zona-3, reintroduciéndolo vorticialmente en la Torsión. Su canal correspondiente localiza el curso de la corriente de la Torsión, y refuerza el momento turbular de toda la región.

El tantrismo Mu traza las intensidades de la región-Torsión en el plano del tercer ojo.

A la Zona-6 se le asigna el Sello-Malla sarkoniano 0063 (hecho de evidente importancia en la cultura del chamanismo cifrado Tizkvik).

⁷ En inglés “Saturday”, cuya raíz etimológica remite a Saturno [N.T.].

Las subculturas lemuriasas asocian la Zona-6 con las dimensiones ocultas de Undu, la erosión turbular y el ojo de los ciclones. La intensidad de su involucramiento vorticial con la Zona-6 hace problemática una caracterización distintiva.

La Subdecadencia de Centauri mapea la Zona-6 en el lado pasivo del Cuarto Pilón (o Corona) de la Cruz Atlántea. Como aspecto oscuro de la Fortuna (“futuro lejano”), se corresponde con la “muerte gnóstica”, el horizonte de sucesos y lo absolutamente inesperado.

Stillwell vincula la Zona-6 con la partícula cuasifónica Munumesa “tch”, que se aproxima al interfonema “dzch/tj”.

Lemures de Fase-6

[M#-15] 6::0 Tchu

[M#-16] 6::1 Djungo

[M#-17] 6::2 Djuddha

[M#-18] 6::3 Djynxx

[M#-19] 6::4 Tchakki

[M#-20] 6::5 Tchattuk

ZONA 7

El numeral 7

La figura siete (7) incluye la única diagonal pura que se puede encontrar entre las figuras numerales (depende de esta línea oblicua para diferenciarse del numeral “1”, así como para romper su lazo con la letra “L” (mayúscula)). Está conectada ideográficamente con el relámpago y relacionada por su composición con la letra “Z” (a la que se asocia por su similitud).

La figura “7” designa al número siete, cuarto número impar (con rareza de uno) y cuarto primo (séptimo primo = 17).

La acumulación digital de siete es veintiocho.

Dirección en el teclado numérico: Noroeste.

La importancia bíblica del número siete se establece al inicio del Génesis con su derivación religiosa en los siete días de la semana (los seis días de la creación +1). El misticismo judío profundiza en esta asociación entre el siete y el tiempo sagrado con su explicación de las siete creaciones descartadas (que preceden a la actual y son arrojadas al abismo). El número siete es también altamente preeminente en el Apocalipsis (donde se refiere a las siete antiguas Iglesias, los siete ángeles, los siete sellos, las últimas siete plagas, las siete copas de la ira y las siete cabezas de la gran bestia (las cuales quizá refieran —una por una— a las siete colinas de Roma)). La heptamanía del Apocalipsis es la fuente más probable de la ambivalencia estructural del siete en la cristiandad popular, donde se le atribuyen tanto las siete virtudes como los siete pecados capitales.

Se encuentra un *crescendo* de la obsesión por el siete en los escritos teosóficos de Madame Blavatsky, que divide el proceso cósmico en siete fases, cada una de las cuales se caracteriza por una de las siete “razas raíz”. Blavatsky se basa en fuentes bíblicas, pero está influenciada directamente (a través de las enseñanzas de sus “Maestros Tibetanos Ascendidos”) por el uso del número siete en una multitud de religiones orientales (incluyendo los siete mundos hindúes, las siete madres divinas y los siete rishi (o sabios), los siete Budas y los siete dioses sintoístas de la buena fortuna).

Las formas místicas y religiosas del número siete están estrechamente conectadas con los siete planetas de la astronomía clásica y la astrología tradicional (de la cual se deriva el “séptimo cielo”). En tiempos recientes, las Siete Hermanas (o Pléyades) han sufrido un creciente aumento de carga cósmico-numérica.

La triple reiteración del número siete es usada como título del libro de los números de Aleister Crowley, 777 (número que se corresponde con el valor gemátrico de la ley de Thelema de acuerdo a la cábala alfanumérica).

El séptimo planeta: Urano

Urano (o Sol-7) tiene una distancia orbital aproximada respecto del Sol de 2 870,99 millones de kilómetros. El año en Urano dura algo más de 84 años terrestres, y su día es de aproximadamente diecisiete horas y cuarto.

Urano tiene cinco grandes lunas, además de al menos otras diez de menor tamaño. Las dos mayores —Oberón y Titania— fueron descubiertas por Herschel en 1787. También, posee un sistema de anillos con once bandas conocidas (las cinco principales llamadas por las letras griegas de la alfa a la épsilon).

La rotación de Urano está anormalmente inclinada, es casi perpendicular a la eclíptica y deforma su campo magnético.

El color azulado de Urano es atribuido a la absorción de luz roja por su atmósfera de metano.

En la mitología griega, Urano era el dios de los cielos, hijo incestuoso de Gaia y padre de Cronos (Saturno), de los otros titanes, de los cíclopes, de los gigantes de cien cabezas, etc. Conducidos por Cronos, los titanes mataron y mutilaron a Urano, y engendraron de su sangre a las Furias (y Afrodita de sus genitales cercenados).

En tiempos recientes, Urano se ha convertido en el blanco de humor escatológico infantil⁸.

En la Red planetaria lemuriana Urano está emparejado astrosizigiónicamente con Venus.

Notas del sistema

La Zona-7 es la quinta de las seis zonas de la región Rotacional del Numograma y Zona-Atractora de la Corriente 8-1 (u “Ola”). Su gemelo sizigético es la Zona-2. La sizigia de 7+2 es portada por

⁸ En inglés, “*Uranus has become the butt of infantile scatological humour*”. Además de hacer referencia a la similitud fonética de “*Uranus*”, con “*your anus*” (“tu ano”), se juega con el doble sentido de “*butt*”, que puede significar tanto ser objeto de mofa como, literalmente, “culo” [N.T.].

el demonio Oddubb, cuyas asociaciones con las duplicidades hipersticiosas refuerzan su carácter de gemelo.

La Zona-7 inicia y envuelve a la Séptima Fase del Pandemónium (que incluye 128 entidades-impulso). En su aspecto iniciático —como Séptima Puerta— la Zona-7 se abre a los pantanos laberínticos cósmicos o “Extensiones de Dobo”. La hechicería Muviana identifica esta puerta al anfidemonio (e imp de primer grado) Puppo (7::0).

El Séptimo Portal (Gt-28) remite la Zona-7 de vuelta a la Zona-1, y esta tendencia a precipitar anomalías temporales en forma de “pliegue” da cuenta de su nombre como “Portal de la Recaída” en la Atlántida Negra. Su canal correspondiente al Séptimo Portal es uno de los tres que concluyen en la Zona-1 y el único camino contra-cíclico en el interior de la Rotación. Los aquasesinos de Hiper-C fetichizan este portal en sus bizarros misterios de la Cápsula Burbuja.

A la Zona-7 se le asigna el Sello-Malla sarkoniano 0127.

Las subculturas lemuriasas asocian la Zona-7 con la emergencia desde las profundidades (portadores-acuáticos del hiper-mar y colonización anfibia).

La Subdecadencia de Centauri mapea la Zona-7 en el lado activo del Segundo Pilón (o Derecho) de la Cruz Atlántea. Como aspecto luminoso de la Génesis (“influencias creativas”), se corresponde con la genealogía, la adoración a los ancestros y la fortuna heredada.

Stillwell vincula la Zona-7 con la partícula cuasifónica Munumesa “pb” (la “plosiva compuesta” de Horovitz).

La etno-topografía de los Nma de Stillwell asigna la Zona-4 a los pantanos costeros de los Dib Nma y, a través de los mitos sobre los hidrociclos de los Mu Nma, a las marismas de agua salada.

Los animales totémicos de la Zona-7 son, principalmente, de tipo batracio rechoncho (sapos que eructan).

Lemures de Fase-7

[M#21] 7::0 Puppo

[M#22] 7::1 Bubbamu

[M#23] 7::2 Oddubb

[M#24] 7::3 Pabbakis

[M#25] 7::4 Ababbatok

[M#26] 7::5 Papatakoo

[M#27] 7::6 Bobobja

ZONA 8

El numeral 8

La figura ocho (8) es un glifo parcialmente rotado del infinito y también una banda de Moebius. Posee fuertes resonancias ofidianas conectadas con la cultura india del reino de los demonios serpiente (Nagas) y con la serpiente de las profundidades (Ahi). En occidente, se relaciona con el Uroboro (la serpiente de la eternidad, que se come su propia cola).

La figura “8” designa al número ocho, cuarto número par y tercer no primo (con factores primos de 2).

Múltiples pruebas indican que el ochó fue un módulo importante en la prehistoria tardía de la numeración (especialmente reseñable a este respecto es la fuerte conexión entre las palabras “nueve” y “nuevo” en diversos idiomas, incluso en latín).

El ocho es la tercera potencia de dos (con factores 1, 2 y 4) y constituye un agrupamiento crucial en la electrónica digital (ocho bits equivalen a un byte (con un poder de variación combinatoria igual a doscientos cincuenta y seis)). Es el mismo conjunto de características numéricas que aparecen en la octava de la música occidental.

La acumulación digital de ocho es treinta y seis.

Dirección en el teclado numérico: Norte.

La tendencia ofidiana en la figura ocho proviene de las profundas asociaciones del número con las entidades cefalópodas —principalmente el octópodo o pulpo— y, por derivación, con todo el rango de entidades de “rostro tentacular” (como el Oankali de Octavia Butler). Una conexión más allá —y más tenue— podría ser la establecida por los híbridos anfibios del Dr. Octagon (“medio tiburón-cocodrilo, medio hombre”).

Tanto numérica como figuralmente, el ocho se asocia con la perfección (en el sentido de la completitud macrocósmica y el retorno). Estas son particularmente evidentes en Oriente, donde las referencias obvias incluyen el noble camino óctuple del budismo y los ocho inmortales del taoísmo. El número ocho, en particular su triple reiteración (888), se considera un número especialmente propicio en la cultura china.

De acuerdo con los dogones, el ocho es el número de Nomo y, como tal, la llave primaria a su sistema cosmonumérico.

El ocho es la fuente digital (por acumulación a la segunda potencia) del número de la bestia, 666 (ver Seis).

El octavo planeta: Neptuno

Neptuno (o Sol-8) es el gigante gaseoso del sistema solar exterior con una distancia orbital respecto del Sol de aproximadamente 4 504 millones de kilómetros. Dado a las excentricidades de la órbita de Plutón, se convierte periódicamente en el planeta más exterior (o noveno) (ver Plutón, Zona-9). El año de Neptuno es algo inferior a 164,8 años terrestres. Su día dura aproximadamente dieciséis horas.

Neptuno tiene ocho lunas conocidas, de las cuales Tritón es de lejos la mayor. También tiene al menos cinco (finos y oscuros) anillos.

Neptuno comparte algunas características con Urano incluyendo la orientación anómala de su campo magnético y su tonalidad azul (debido a la absorción de luz roja por su atmósfera de metano).

La predicción de la existencia de Neptuno y su consiguiente descubrimiento en 1846 (sobre la base de las perturbaciones en la órbita de Urano) fue un momento crucial en la consolidación de la mecánica celeste matemática.

En la mitología romana, Neptuno es el dios del mar (identificado con el griego Poseidón).

En la Red planetaria lemuriana Neptuno está emparejado astrosiziginómicamente con Mercurio.

Notas del sistema

La Zona-8 es la cuarta de las seis zonas de la región Rotacional del Numograma. Su gemelo sizigético es la Zona-1. Esta sizigia de 8+1 es portada por el demonio Murmur (conocido por los hechiceros Muvianos como el “morador más profundo del tiempo”).

La Zona-8 inicia y envuelve la Octava Fase del Pandemónium (que incluye 256 entidades-impulso). Su asociación con el *byte* digital (ocho bits) cimienta su importancia entre los cultos cibergóticos. En su aspecto iniciático —como la “Octava Puerta”— la Zona-8 es identificable problemáticamente con el anfidemonio Muviano (e imp de primer grado) Minommo (8::0). Este demonio figura principalmente en la brujería onírica de los Mu Nma.

El Octavo Portal (Gt-36) conecta la Zona-8 con la Zona-9 y su canal correspondiente es el único camino de salida de la Rotación —o “Circuito temporal”— hacia el Pliegue. Dada su compatibilidad cruzada con la sizigia 6+3 (que ocupa la región de la Torsión en el Numograma y es portada por el xenodemonio Djynxx (6::3)), el Octavo Portal parece abordar lo que Stillwell ha llamado el “enigma numogramático definitivo”, el de la intercomunicación entre las regiones de la Torsión y el Pliegue. Este nexo está enfatizado de manera crucial en la cultura del chamanismo Tizkvik y —bajo el nombre de “Portal de Caronte”— es tomado por el apocalipticismo tardo-Atlánteo (dado que su suma digital (36) en sí misma acumula a 666 y, por tanto, hace eco al número de Sellos del Gran Abismo (ampliamente asociado con las treinta y seis cartas de la baraja de Decadencia)).

El tantrismo Mu localiza las intensidades de la Zona-8 en el nivel lumbar de la espina, ictioregión arcaica del sistema nervioso mamífero.

A la Zona-8 se le asigna el Sello-Malla sarkoniano 0255.

Las subculturas lemuriasas asocian la Zona-8 con las derivas límbicas, los sueños, los estados de trance y la sensibilidad fetal.

La Subdecadencia de Centauri localiza la Zona-8 en el lado pasivo del Primer Pilón (o Central) de la Cruz Atlántea. Como el lado oscuro de la Anamnesis (“memorias y sueños”), corresponde a las corrientes sumergidas de la fatalidad.

Stillwell vincula la Zona-8 a la partícula Munumesa cuasifónica “mnm”, el zumbido difuso subvocal que Horovitz relaciona con la “enunciación proto-originaria” Oumn.

La etno-topografía de los Nma de Stillwell asigna la Zona-8 a las míticas ciudades submarinas de los antiguos Mu Nma y a las aguas profundas a través de sus mitos acerca de los hidrociclos.

Los animales totémicos de la Zona-8 son clasificados como abominaciones plurizarcilladas.

Lemures de Fase-8

[M#28] 8::0 Minommo

[M#29] 8::1 Murrumur

[M#30] 8::2 Nammamad

[M#31] 8::3 Mummumix

[M#32] 8::4 Numko

[M#33] 8::5 Muntuk

[M#34] 8::6 Mommoljo

[M#35] 8::7 Mombbo

ZONA 9

El numeral 9

La figura nueve (9) está relacionada zigoespiralmente con la figura seis (6, ver seis), y es cuasi-simétrica con el signo de Plutón.

La figura “9” designa al número nueve, quinto número impar (con rareza de tres) y el cuarto no primo (con factores primos 3).

Los nueves son producidos por sustracciones de unidades (n-1) de magnitudes decimales puras (una práctica numérica que se encuentra muy frecuentemente en el contexto de las ventas al por menor, v.g. 9.99\$). Para conseguir una consistencia numérica respecto a , se iguala uno a punto nueve periódico (0.999...). Esta ecuación —que provee una expansión decimal infinita virtual para cada número— es indispensable para la diagonalización cantoriana.

La acumulación digital de nueve es cuarenta y cinco.

Dirección en el teclado numérico: Noreste.

El número nueve tiene valor nulo en la reducción digital, que permite, en la práctica, que se eliminen todos los nueves de cualquier reducción compleja (que involucren al menos a otro dígito además de nueve o cero). La misma fórmula ($9 = 0$) es también derivable del emparejamiento Barker (o zigonovismo) —muy familiar a la brujería Dogón—, para el que el nueve funciona como la clave sumatoria. Tal zigonovismo (o emparejamiento de suma-nueve) divide los numerales decimales entre cinco pares y subyace tanto a la sizigética del Numograma como al juego de Subdecadencia.

El número nueve es el último numeral del sistema decimal y sus asociaciones con la muerte y la fatalidad se basan principalmente en su función (modular) puramente numérica de conclusión. Hay nueve ríos en el inframundo, y el aspecto mortuorio del gato se indica por sus nueve vidas. La adopción por parte de Charles Manson de *Revolution-9* (o Apocalipsis 9)⁹ de los Beatles como

⁹ En el original inglés, “*Revelations IX*” [N.T.].

“himno familiar” apocalíptico recogía a la perfección este aspecto del número.

De modo alternativo, el nueve es reconocido como el numeral más alto, y se asocia con la inspiración celestial (las nueve musas) y la dicha (estar en una nube)¹⁰. En la astronomía moderna se reconocen nueve planetas solares¹¹ (como también por parte de la ancestral Red Planetaria lemuriana).

La doble reiteración del nueve es notable por sus resonancias teomísticas. El islam (= 99) lista noventa y nueve “atributos incomparables” de Alá. El valor anglosónico de YHVH = 99. De acuerdo a los *cargo*-cultos crípticos de la Atlántida Negra de Hiper-C, el número noventa y nueve —tal y como escenifica por el pánico del Y2K— designa la conclusión cíclica del tiempo.

El noveno planeta: Plutón

Plutón (o Sol-9) posee la trayectoria orbital más elíptica de todos los planetas del sistema solar con una (altamente variable) distancia orbital respecto del Sol de aproximadamente 5 913,52 millones de kilómetros. Dada su extrema excentricidad orbital, Plutón cambia periódicamente su lugar con Neptuno como octavo planeta desde el Sol. El año de Plutón está algo por debajo de los 247,7 años terrestres.

Plutón no fue descubierto hasta 1930. Su órbita anómala, que es anormalmente elíptica e inclinada con respecto a la elíptica, ha llevado a muchos a la conclusión de que en absoluto es un planeta normal. Sugerencias de este tipo incluyen la hipótesis de que es un cuerpo capturado o adoptado (quizá del cinturón de Kuiper de objetos transneptunianos), o alternativamente una luna neptuniana fugada.

¹⁰ En el original inglés, “*cloud nine*”, expresión que equivale al español “séptimo cielo”. Por cuestiones de contexto relativas al papel que juega el número en la expresión, se ha optado por una traducción que evite esta referencia numerológica para evitar confusiones [N.T.].

¹¹ El texto es anterior a la redefinición de Plutón como planeta enano, que se produjo en 2006 [N.T.].

Plutón tiene una luna conocida, Caronte (descubierta en 1978 y nombrada así por el barquero que lleva a los muertos a través del río Estix). Caronte es el mayor satélite del sistema solar en relación con su planeta “padre”.

En la mitología romana, Plutón es el dios del inframundo (identificado con el griego Hades). La asociación topográficamente retorcida entre lo más interno y lo más externo —descrito en términos técnicos como “bucle plutónico”— se ejemplifica en la identificación del planeta más distante con el núcleo interno de la Tierra.

La existencia de Plutón fue anticipada por H.P. Lovecraft, que llamó al aún desconocido planeta Yuggoth.

En la Red planetaria lemuriana, Plutón está emparejado astrosiziginómicamente con el Sol.

Notas del sistema

La Zona-9 es la segunda de las dos zonas que componen mutuamente la región del Pliegue del Numograma, y Zona-Atractora de la corriente 9-0 (o “Pliegue”). Su complemento Pliegue y gemelo sizigético es la Zona-0. Esta sizigia de 9+0 (portada por el demonio Uttunul) traza la curva externa de la Espiral Barker, que coincide con el alcance ordinal límite en la aritmética barkeriana. La Zona-9 provee el final de dos canales, uno de la Rotación (el 8°) y otro del Pliegue (el 9°).

La Zona-9 inicia y envuelve a la Novena Fase del Pandemónium (que incluye 512 entidades-impulso, la mitad de la totalmente desorganizada población). En el primero de estos aspectos, funciona como la Novena Puerta (o Definitiva), que se identifica desde las brujerías degeneradas Muvianas con el xenodemonio sizigético (e imp de primer grado) Uttunul (9::0, ver arriba).

El Noveno Portal (Gt-45) conecta la Zona-9 a sí misma y se convierte en el tercer canal involutivo (ver Zona-0, Zona-1). La brujería Nma se refiere a él como el Portal del Pandemónium (hecho que Stillwell atribuye a la coincidencia de su número (45)

con el de la demonomía Nma). Los Tizkvik lo asocian con Tchukululok (la mítica Ciudad de los Gusanos) y enfatizan su compatibilidad cruzada con la sизigia 5+4, cuya portadora demoníaca llaman Kattku (la “Katak” Nma). La canción de Xsignal *Utterminus* está dedicada al Noveno Portal, que lo relaciona con las fugas sintanáticas góticas-K. En contraste, *La novena puerta* de Polanski —a pesar de su título— tiene una relación más tenue y alusiva al camino del Numograma.

El tantrismo Mu localiza las intensidades de la Zona-9 en el nivel sacro de la espina. El sacro (o “hueso sacro” ha sido identificado (por Goethe entre otros) como un segundo cráneo degenerado.

A la Zona-9 se le asigna el Sello-Malla sarkoniano 0511.

Las subculturas lemuriasanas asocian la Zona-9 con el océano metálico Cthellloide del núcleo de hierro de la Tierra.

La Subdecadencia de Centauri localiza la Zona-9 en el lado activo del Quinto Pilón (o Raíz) en la Cruz Atlántea. Como lado luminoso de la Fundación (“pasado profundo”), corresponde a las culturas prehumanas de los Antiguos.

Stillwell vincula la Zona-9 a la partícula Munumesa cuasifónica “tn”, que Horovitz describe como “el misterio impronunciable definitivo de la nulidad vocal”.

Lemures de Fase-9

[M#36] 9::0 Uttunul

[M#37] 9::1 Tuttagol

[M#38] 9::2 Unnunddo

[M#39] 9::3 Ununuttix

[M#40] 9::4 Unnunaka

[M#41] 9::5 Tukutu

[M#42] 9::6 Unnutchi

[M#43] 9::7 Nuttubab

[M#44] 9::8 Ummnu

MATRIZ DEL PANDEMÓNIUM (EXTRACTOS DEL NECRONOMICÓN LEMURIANO)

Malla-00: Lurgo (Legba). Iniciadora (Terminal).

(Clica: Gt-00) Tonalidad Ana-1. Alcance de red 1::0

Anfidemonio de las Aperturas (La Puerta de Puertas).

Cifra: Gt-01, Gt-10. 1ª Puerta (La Burbuja) [Mercurio], Dorsal.

1er Límite de Fase.

Decadología: C/tp-#7, Mj+ [7T].

Rt-1:[1890] Viaje espinal (línea del destino), programación.

Malla-01: Duoddod. Duplicador engañoso.

(Clica: Gt-01) Tonalidad Ana-2. Alcance de red 2::0

Anfidemonio de la Adicción abstracta 2ª Puerta (La Cripta) [Venus], Cervical.

Decadología: C/tp-#8, Mj+ [8T]

Rt-1:[271890] Regresión pineal (visión trasera).

Rt-2:[27541890] Búsquedas en las datacumbas, exactitud digital (cada segundo cuenta). [+1 sub-Rt].

Malla-02: Doogu (La masa amorfa). Cisma original.

Tonalidad Ana-3. Alcance de red 2::1

Cronodemonio cíclico de las aguas divididas.

Cifra: Gt-21. Oculta la corriente Ola.

2o Límite de Fase.

Decadología: C/tp-#1, Mm+ [1C].

Rt-1:[1872] Mn. Aliento primordial (prácticas neumáticas).

Rt-2:[271] Captura ambivalente, anzuelos (cebo vivo, trampas, giros inesperados).

Rt-3:[27541] Mj, Lento arrastre a la inmovilidad, protección contra el ahogamiento. [+1 sub-Rt]

Malla-03. Ixix (Yix). Abductor.

(Clica: Gt-03) Tonalidad Ana-3. Alcance de red 3::0

Xenodemonio caótico de la indiferencia cósmica.

Cifra: Gt-03.

3ª Puerta (la Espiral), [Tierra]. Craneal.

Rt-0:[?] Historia terrestre oculta (¿quién Se piensa la Tierra que Es?).

Malla-04. Ixigool. (Djinn de los Magos).

Sobre-Gul. Tonalidad Ana-4. Alcance de red 3::1.

Anfidemonio de la Tridentidad (tiempo de la Esfinge).

Decadología: C/tp-#4, Mn+ [4C].

Rt-1:[18723] Ascensión sin obstáculos (profecía).

Rt-2:[1872563] Implicaciones definitivas, (como es arriba, es abajo). [+1 sub-Rt].

Malla-05. Ixidod (Rey Sid). El zombificador.

Tonalidad Ana-5. Alcance de red 3::2.

Anfidemonio de la velocidad de escape.

Manifiesta: Gt-03. 3er Límite de Fase.

Decadología: C/tp-#5, Mn+ [5C].

Rt-1:[23] Crisis por exceso (abuso de micropausas).

Rt-1:[27563] Ilusión de progreso (de lo malo a lo peor). [+1 sub-Rt].

Malla-06. Krako (Kru, Karak-oa). La maldición que croa.

Tonalidad Ana-4. Alcance de red 4::0.

Anfidemonio del granizo ardiente. 4ª Puerta (Delta) Marte. Cervical.

Decadología: C/tp-#9, Mj+ [9T].

Rt-1:[41890] Subsistencia, peso de la fatalidad [+1 sub-Rt].

Malla-07. Sukugool (Vieja Skug). La gul succionadora.

Tonalidad Ana-5. Alcance de red 4::1.

Cronodemonio cíclico de la inundación y la implosión.

Acecha la Corriente Hundimiento. Manifiesta: Gt-10.

Decadología: C/tp-#3, Mj+ [3T].

Rt-1:[187254] Mn. Ciclo de creación y destrucción.

Rt-2:[41] Mj. Sumersión (cavar tumbas). [+1 sub-Rt].

Malla-08. Skoodu (Li'l Scud). El Diseñador.

Tonalidad Ana-6. Alcance de red 4::2.

Cronodemonio cíclico de los cambios de modas.

Oculto la corriente Agarre.

Decadología: C/tp-#2, Mn+ [2C].

Rt-1:[2751] Mn. Tiempo histórico (escatología).

Rt-2:[41872] Pasa je a través de las profundidades.

Rt-3:[451872] Mj. Reconstitución cíclica y estabilidad.

Malla-09. Skarkix (Sharky, Scar-head). Zumbido cortante.

Tonalidad Ana-7 (más alta). Alcance de red 4::3.

Anfidemonio de la anti-evolución (remolinos de Delta).

4° Límite de fase.

Decadología: C/tp-#6, Mj+ [6T].

Rt-1:[418723] Abreviaciones herméticas (historia de los magos).

Rt-2:[4518723] Sello sagrado del tiempo (reconfirmación triádica del ciclo).

Rt-3:[4563] Rapto apocalíptico (turbulencia abrupta), [+1 sub-Rt].

Malla-10. Tokhatto (Viejo Toker, Top Cat). Camuflaje Decimal.

Tonalidad Cth-4. Alcance de red 5:00 Anfidemonio de Talismania.

5ª Puerta (Hiperbórea) [Júpiter], Cervical.

Decadología: C/tp-#9, MJ- [9E]. Ángel de las cartas.

Rt-1:[541890] Número como destino (convergencia digital).
[+1 sub-Rt].

Malla-11. Tukkamú. Oculturación.

Tonalidad Cth-3. Alcance de red 5::1.

Cronodemonio cíclico de la patogénesis.

Cifra: Gt-15. Acecha la corriente Hundimiento.

Decadología: C/tp-#3, Mj- [3E].

Rt-1:[18725] Mn. Maduración óptima (medicina como curación difusa).

Rt-2:[541] Mj. Deterioración veloz (putrefacción, catabolismo).
[+1 sub-Rt].

Malla-12. Kuttadid (Kitty). Máquinas tickeantes.

Tonalidad Cth-2. Alcance de red 5::2.

Cronodemonio cíclico de los estados precarios.

Acecha la corriente Agarre.

Decadología: C/tp-#2, Mn- [2D].

Rt-1:[275] Mn. Mantener el equilibrio (conservadurismo calendárico).

Rt-2:[541872] Mj. Vigilancia exhaustiva. [+1 sub-Rt].

Malla-13. Tikkitix (Tickler). Amenazas cliqueantes.

Tonalidad Cth-1. Alcance de red 5::3.

Anfidemonio del delirio vorticial.

Decadología: C/tp-#6, Mj- [6E].

Rt-1:[5418723] Patrones arremolinados (tornados, voces en el viento). [+1 sub-Rt].

Rt-2:[563] Desapariciones misteriosas (cosas arrebatadas).
[+1 sub-Rt].

Malla-14. Katak. Desoladora.

Tonalidad Nula. Alcance de red 5::4.

Cronodemonio sizigético de la convergencia cataclísmica.

Alimenta la corriente Hundimiento. Cifra: Gt-45. 5º Límite de fase.

Decadología: C/tp-#0, [Joker].

Rt-0:[X] Morderse la cola, animales rabiosos (“la Naturaleza, un burlón sangriento”)¹².

Rt-1:[418725] Pánico (*slasher pulp* y fervor religioso).

Malla-15. Tchu (Tchanul). Fuente de Subnada.

Tonalidad Cth-3. Alcance de red 6::0.

Xenodemonio caótico del Afuera definitivo (y las cosas innombrables).

6ª Puerta (Undu) [Saturno]. Craneal.

Rt-0:[?] Supresiones cósmicas e imposibilidades reales.

Malla-16. Djungo. Infiltrador.

Tonalidad Cth-2. Alcance de red 6::1.

Anfidemonio de los movimientos sutiles (y puzzles intrincados).

Decadología: C/tp-#4, Mn- [4D].

Rt-1:[187236] Fluidos turbulares (maelstroms, incalculabilidad caótica). [+1 sub-Rt].

Rt-2:[187256] Invasiones subrepticias, contaminaciones inexplicables (lluvias de peces).

Malla-17. Djuddha (Judd Dread). Amenaza descentrada.

Tonalidad Cth-2. Alcance de red 6::2.

Anfidemonio de turbulencias artificiales (simulaciones dinámicas complejas).

¹² Referencia al verso de *In Memoriam A.H.H.* Lord Alfred Tennyson: “*nature red in tooth and claw*”. La obra no está publicada en español. De la traducción: Carretero Gatell, Óscar, *Traducción poética y comentada de In Memoriam, de Alfred Tennyson*, Barcelona, 2019 (inédito), disponible en: https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2019/tfg_171930/TFG_2018-19_FTI_CarreteroGatell.pdf [N.T.]

Decadología: C/tp-#5, Mn- [5D].

Rt-1:[236] Máquina vórtice (piel hirviente).

Rt-2:[256] Periferias de la tormenta (leyendas del Wendigo).

Malla-18. Djynxx (Ching, el Genio). Ladrón de niños.

Tonalidad nula. Alcance de red 6::3.

Xenodemonio sizigético del lapso temporal.

Alimenta y acecha la corriente Torsión. Cifra: Gt-36.

Manifiesta: Gt-06, Gt-21.

Rt-0:[X] Ciclones abstractos, espirales de polvo (máquina de guerra nómada). [+2 sub-Rt].

Malla-19. Tchakki (Chuckles). Saco de trücos.

Tonalidad Ana-1. Alcance de red 6::4.

Anfidemonio de la combustión.

Decadología: C/tp-#6, Mn+ [6C]. 1r Decademonio

Rt-1:[4187236] Aplacar accidentes (herrereros aprendices). [+1 sub-Rt].

Rt-2:[45187236] Mapeados entre sistemas temporales incompatibles (ciclo de fuego heraclíteo). [+1 sub-Rt].

Rt-3:[456] Grandes incendios (alaridos delirantes, combustión espontánea).

Malla-20. Tchattuk (Jack el tuerto, Djatka). Pseudo-base.

Tonalidad Cth-7 (más baja). Alcance de red 6::5.

Anfidemonio de la matriz no proyectada.

Manifiesta: Gt-15. 6° Límite de fase.

Decadología: C/tp-#6, Mn- [6D].

Rt-1:[54187236] Gravedad cero. [+2 sub-Rt].

Rt-2:[56] Supresiones (encubrimientos OVNI, Nefilim).

Malla-21. Puppo (la Cría). Eclisiones.

Tonalidad Cth-2. Alcance de red 7::0.

Anfidemonio de la regresión larval.

7ª Puerta (Akasha) [Urano], Cervical.

Decadología: C/tp-#8, Mj- [8E].

Rt-1:[71890] Disolverse en limo (horrores enmascarados).

Rt-2:[72541890] Degluciones ctónicas. [+1 sub-Rt].

Malla-22. Bubbamu (Bubs). Tras Babilonia.

Tonalidad Cth-1. Alcance de red 7::1.

Cronodemonio cíclico de la recaída.

Acecha la corriente Ola. Manifiesta: Gt-28.

Decadología: C/tp-#1, Mn- [1D].

Rt-1:[187] Mn. Hipermar (vida marina en la tierra).

Rt-2:[71] Aquasesinos (Atlántida Negra).

Rt-3:[72541] Mj. Rompeolas (tiempo seco, tabú de la menstruación).

Malla-23. Oddubb (Odba). Espejo roto.

Tonalidad Nula. Alcance de red 7::2.

Cronodemonio sizigético de los pantanos laberínticos (y dobles ciegos).

Alimenta la corriente Agarre.

Rt-0:[X]. Bucles temporales, glamour y apariencias.

Malla-24. Pabbakis (Pabzix). Incursor.

Tonalidad Ana-1. Alcance de red 7::3.

Anfidemonio de la interferencia (y la falsificación).

Decadología: C/tp-#5, Mj+ [5T]. 2o Decademonio.

Rt-1:[723] Mutaciones batracias (y plagas de ranas).

Rt-2:[72563] Latas de gusanos (histeria vermofóbica, propagación por división). [+1 sub-Rt].

Malla-25. Ababbatok (Abracadabra). Regenerador.

Tonalidad Ana-2. Alcance de red 7::4.

Cronodemonio cíclico de la putrefacción suspendida.

Oculto la corriente Agarre.

Decadología: C/tp-#2, Mj+ [2T].

Rt-1:[4187] Experimentación frankensteiniana (reanimaciones, golems).

Rt-2:[45187] Mn. Purificaciones, ciclos anfibios (y curación de heridas).

Rt-3:[7254] Mj. Sustento (visiones en el humo).

Malla-26. Papatakoo (Pataku). Defensor.

Tonalidad Cth-6. Alcance de red 7::5.

Cronodemonio cíclico del tiempo calendárico.

Acecha la corriente Agarre.

Decadología: C/tp-#2, Mj- [2E].

Rt-1:[54187] Mn. Éxito definitivo (perseverancia, sacrificio de sangre). [+1 sub-Rt].

Rt-2:[725] Mj. Rituales deviniendo naturaleza.

Malla-27. Bobobja (Burbuja, Belzebú (Señor de las Moscas)).

Atmósfera pesada.

Tonalidad Cth-5. Alcance de red 7::6.

Anfidemonio de pestilencia rebosante.

7º Límite de fase.

Decadología: C/tp-#5, Mj- [5E].

Rt-1:[7236] Luces extrañas en los pantanos (libélulas, cultorana extraterrestres). [+1 sub-Rt].

Rt-2:[7256] Máquinas enjambre (cosechas perdidas).

Malla-28. Minommo. Creador de redes.

Tonalidad Cth-1. Alcance de red 8::0.

Anfidemonio de la sumersión.

8ª Puerta (Limbo) [Neptuno] Lumbar.

Decadología: C/tp-#7, Mj- [7E].

Rt-1:[890] Viaje chamánico (brujería onírica y parloteo mitocondrial).

Malla-29. Mur Mur (Murrumur, Mu(mu)). Serpiente onírica.

Tonalidad Nula. Alcance de red 8::1.

Cronodemonio sizigético de los Profundos.

Alimenta la corriente Ola.

Rt-0:[X] Sensación oceánica (no-vida branquial y regresiones espinales).

Malla-30. Nammamad. *Mirroracle*.¹³

Tonalidad Ana-1. Alcance de red 8::2.

Cronodemonio cíclico del comercio subterráneo.

Oculto la corriente Ola. Cifra: Gt-28.

Decadología: C/tp-#1, Mj+ [1T]. 3er Decademonio.

Rt-1:[2718] Vudú en el ciberespacio (tráfico cthulhoide).

Rt-2:[275418]Mn. Consecución como colapso final (muerte térmica, psicosis degenerativas). [+1 sub-Rt]

Rt-3:[8172] Mj. Emergencias (y cosas arrastradas a las playas).

Malla-31. Mummumix (Mezcla). Reptadora de la niebla.

Tonalidad Ana-2. Alcance de red 8::3.

Anfidemonio de la niebla insidiosa (Nyarlathotep).

Decadología: C/tp-#4, Mj+ [4T].

Rt-1:[81723] Tormentas oceánicas (y xenocomunicación en el plano bacteriano).

Rt-2:[8172563] Enfermedades del espacio exterior (medicina oankali). [+1 sub-Rt].

Malla-32. Numko (Viejo Nuk). Guardián de los antiguos terrores.

Tonalidad Ana-3. Alcance de red 8::4.

Cronodemonio cíclico de la autoctonía.

¹³ Juego de palabras entre “*mirror*”, “*miracle*” y “*oracle*”, en castellano “espejo”, “milagro” y “oráculo” respectivamente. Se ha decidido mantener el término inglés debido a la imposibilidad de mantener el juego de palabras en castellano mediante un solo sustantivo [N.T.].

Acecha la corriente Hundimiento.

Decadología: C/tp-#3, Mn+ [3C].

Rt-1:[418] Necroespeleología (paciencia abismal recompensada).

Rt-2:[4518] Mn. Subducción (y peces carnívoros).

Rt-3:[817254] Mj. Volcanismo (e inteligencia bacteriana).

Malla-33. Muntuk (Manta, Manitu). Nadador del desierto.

Tonalidad Cth-5. Alcance de red 8::5.

Cronodemonio cíclico de los lechos marinos áridos.

Oculto la corriente Hundimiento.

Decadología: C/tp-#3, Mn- [3D].

Rt-1:[5418] Mn. Ríos ancestrales. [+1 sub-Rt].

Rt-2:[81725] Mj. Cámara de nubes y tensión opresiva (protección durante los monzones).

Malla-34. Mommoljo (Mama Jo). Madre Alien.

Tonalidad Cth-4. Alcance de red 8::6.

Anfidemonio de la xenogénesis.

Decadología: C/tp-#4, Mj- [4E].

Rt-1:[817236] Exogermiación cosmobacteriana. [+1 sub-Rt].

Rt-2:[817256] Residuos extraterrestres (incluyendo segmentos de ADN alien).

Malla-35. Mombbo. Cara tentacular (Princesa Pescado¹⁴).

Tonalidad Cth-3. Alcance de red 8::7.

Cronodemonio cíclico de la hibridación.

Acecha la corriente Ola. 8º Límite de fase.

Decadología: C/tp-#1, Mj- [1E].

Rt-1:[718] Transmutación ofidiana (paleopitones).

Rt-2:[725418] Mn. Colonización subrepticia [+1 sub-Rt].

¹⁴ En inglés “fishy” también puede indicar que algo es sospechoso o difícil de creer (N.T.).

Rt-3:[817] Mj. Amnesia de superficie (antiguos cuentos de pescaderas¹⁵).

Malla-36. Uttunul. Vacío hirviente.

(Clica: Gt-36). Tonalidad Nula. Alcance de red 9::0.

Xenodemonio sizigético de la atonalidad.

Alimenta y acecha la corriente Pliegue. Manifiesta: Gt-45.

9ª Puerta (Cthelll) [Plutón], Sacro.

Rt-0:[X] Cruzar el océano de hierro (plutónica).

Malla-37. Tutagool (Yettuk). La gul harapienta.

Tonalidad Ana-1. Alcance de red 9::1.

Anfidemonio de la puntualidad.

Decadología: C/tp-#7, Mn+ [7C]. 4º Decademonio.

Rt-1:[189] Las artes oscuras, hierro oxidándose, tatuar (billete de ida al Infierno).

Malla-38. Unnundo (la falsa monja). Doble anulación.

Tonalidad Ana-2. Alcance de red 9::2.

Anfidemonio del desenvolvimiento eterno (el horror de muchas capas).

Decadología: C/tp-#8, Mn+ [8C].

Rt-1:[27189] Cripto-tráfico.

Rt-2:[2754189] Redes de comunicación (redes de telecomunicaciones, metalismo chamánico). [+1 sub-Rt].

Malla-39 Ununuttix (Tick-Tock). Relojes de partículas.

Tonalidad Ana-3. Alcance de red 9::3.

Xenodemonio caótico de la coincidencia absoluta.

Rt-0:[?] Conexiones numéricas mediante la ausencia de nexos.

¹⁵ En inglés "fishwives tales", ver nota 3 [N.T.].

Malla-40. Ununak (Nuke). Catástrofe ciega.

Tonalidad Ana-4. Alcance de red 9::4.

Anfidemonio de las convulsiones.

Decadología: C/tp-#9, Mn+ [9C].

Rt-1:[4189] Secretos de los herreros.

Rt-2:[45189] Impulsos subterráneos.

Malla-41. Tukutu (Asesina Kate). Cosmotraumática.

Tonalidad Cth-4. Alcance de red 9::5.

Anfidemonio de los golpes mortales.

Decadología: C/tp-#9, Mn- [9D].

Rt-1:[54189] Señales de colisiones (cicatrices barkerianas).
[+1 sub-Rt].

Malla-42. Unnutchi (Outch, T'ai Chi). Inmovilidad taquiónica (vórtice lento).

Tonalidad Cth-3. Alcance de red 9::6.

Xenodemonio caótico de la Exterioridad espiral.

Rt-0:[?] Zigoestabilidad asimétrica (y anomalías cibernéticas).

Malla-43. Nuttubab (Nut-Cracker). Anorganismo mimético.

Tonalidad Cth-2. Alcance de red 9::7.

Anfidemonio de la no-vida metaloide.

Decadología: C/tp-#8, Mn- [8D].

Rt-1:[7189] Locuras (hierro en la sangre).

Rt-2:[7254189] Líneas ley (electromagnetismo terrestre).
[+1 sub-Rt].

Malla-44. Ummnu (Om, Omni, Amén, Augurio).

Inconsecuencia definitiva.

Tonalidad Cth-1. Alcance de red 9::8.

Anfidemonio de los gritos terrestres.

Manifiesta: Gt-36. 9º Límite de fase.

Decadología: C/tp-#7, Mn- [7D].

Rt-0:[89] Costra-fricción (tensión anorgánica).

COMENTARIO AL PANDEMÓNIUM

UNO. EL NUMOGRAMA Y EL OTZ CHAIM

Para aquellos con cierta familiaridad con las tradiciones mágicas occidentales, es probable que el Numograma evoque al principio el Árbol de la Vida de la Cábala. Ambos son construidos como diagramas decimales, que involucran redes de conectividad entre diez zonas básicas misteriosamente retorcidas en un ultraciclo críptico (que relaciona las regiones superiores e inferiores). Ambos tratan los nombres como números y numeran mediante reducción y acumulación digital. Ambos incluyen pasajes a través de aguas abismales y por regiones infernales. Ambos mapean zonas en los niveles espinales.

A pesar de esta variedad de interconexiones, hay razones convincentes para considerar al Árbol de la Vida como una variante encriptada del Numograma más que como un sistema paralelo. Durante su largo paso a través de las tradiciones herméticas atlánreas y post-atlánreas, las distorsiones sistemáticas del Numograma (introducidas para confundir al profano) se convirtieron gradualmente en doctrinas erróneas y en una imagen dogmática del Árbol. Más evidentemente, una distribución vulgar de los números —en su orden exotérico destinado al recuento— fue sustituida (de manera redundante) por la actual distribución esotérica numogramática, que procede de acuerdo a criterios inmanentes (en que la red emerge cabalísticamente desde las propias zonas numéricas). De modo más devastador, la consistencia original de la numeración y el lenguaje parece haberse fracturado en una fase temprana, que introduce una división entre el número del Sefirot (10) y el alfabeto hebreo (22). El resultado fue una escisión entre los nodos del árbol y los caminos que los interconectaban, que arruinó toda posibilidad de desciframiento. El Sefirot —segmentado frente a sus conexiones— devino estático y estructural, mientras que los caminos perdían su principio riguroso de distribución. Un resultado estrictamente análogo es evidente en la segmentación del tarot en los arcanos mayores y menores. Los intentos cada vez más desesperados, arbitrarios y mistificadores de reunir los números y sus conexiones parecen haber atormentado a todas las tradiciones ocultas posteriores.

DOS. EL NUMOGRAMA Y EL I CHING

Hay pruebas considerables tanto inmanentes como históricas de que el *I Ching* chino y el Numograma Nma comparten una matriz hipercultural. Ambos están asociados con complejas zigonomías o sistemas de doble numeración, y procesan problemáticas abstractas que implican subdivisiones de matrices decimales (como se sugiere en *Las diez alas*, el comentario tradicional del *I Ching*). La reducción digital de potencias binarias se estabiliza en un ciclo de seis pasos (con los valores 1, 2, 4, 8, 7, 5). Estos pasos se corresponden con las líneas del hexagrama y con las zonas del circuito temporal del Numograma, que produce un Hexa-Ciclo binodecimal (que también es generado a la inversa mediante la numeración quintuplicativa). En ambos casos, se sigue una norma de emparejamiento suplementaria de acuerdo con un criterio zigonómico (emparejamientos de 9 en valores reducidos: 8:1, 7:2, 5:4, mapeando los pares de líneas del hexagrama).

El circuito temporal del Numograma o el hexagrama del *I Ching* asocia implícitamente el cero con el conjunto de valores triádicos excluidos. Resulta intrigante a este respecto que diversas indicaciones apuntan a una lucha temprana entre las prácticas de numeración binarias y triádicas en la cultura china antigua, que sugiere que la dominación binaria de la numeración decimal produce sistemáticamente un residuo triádico consistente con la nulidad. El propio hexagrama exhibe una obvia tensión en este aspecto, dado que reinserta el hiperfactor triádico en el conjunto binodigital reducido (compuesto por su suma hasta veintisiete, o la tercera potencia de tres).

Un antiguo paralelo binotriádico al *I Ching*, llamado el *T'ai Hsuan Ching* (o *Libro de la gran oscuridad*) consistía en ochenta y un tetragramas, que revierten la relación de los valores numéricos destacados e implícitos. La división del *Te Ching* de Lao-Tse en ochenta y una secciones sugiere que este conflicto numérico era un factor vivificante en la historia temprana del taoísmo.

TRES. ETNOGRAFÍA DE LOS NMA

La cultura Nma no se puede decodificar sin la clave que ofrece el Laberinto temporal lemuriano. La influencia de un criterio hipertriádico del tiempo es evidente en las reliquias de la organización parental Nma, sus calendarios y los rituales que se asocian a estos. Antes del desastre de 1883, los Nma consistían en tribus auténticas (divisiones macrosociales tripartitas). Se distribuían en una tridentidad básica (que entrelazaban grandes agrupamientos en los Tak-, Mu- y Dib-Nma), sostenida por un ciclo de matrimonio patrilocal triangular. Cada matrimonio identificaba a una mujer con una corriente del Numograma o pasaje temporal (las mujeres Tak Nma se casaban con un Mu-Nma, una Mu-Nma con un Dib-Nma y una Dib-Nma con un Tak-Nma). El calendario común de las tres tribus se basaba en un sistema zigotriádico (que usaban 6 dígitos para dividir un periodo de dos años de 729 días en potencias fraccionales de tres). Los Mu-Nma todavía utilizan ese calendario a día de hoy (el actual calendario Mu-Nma se ajusta mediante intercalaciones regulares de tres días adicionales por cada segundo ciclo o cuatro años. La anterior práctica de intercalación resulta difícilmente recuperable).

Los rituales del circuito temporal de los Nma se concretan en la forma del hidrociclo: una división y recombinación de las aguas. Las tres fases de esta transmutación recurrente son (1) las aguas indivisas (oceánicas), (2) la formación de nubes (evaporación), y (3) el aguacero (precipitación, la corriente del río). Estas se asocian con la gran bestia marina (Mur Mur), el merodeador de los pantanos humeantes (Oddubb) y aquel que acecha entre las tormentas furiosas (Katak). El ciclo se cierra con el retorno a las aguas abismales, que conecta de manera intrínseca el orden del tiempo y su recurrencia con un cataclismo definitivo (anterior a toda oposición entre tiempo cíclico y apocalíptico). En este contexto, los mitos transculturales sobre los diluvios pueden ser restaurados en su sentido aborigen (que también corresponde con el Trimurti hindú, con sus tres fases de creación, preservación y destrucción).

MAPEADO TEMPORAL NUMOGRAMÁTICO

En la construcción del Sistema del Club Cthulhu de Peter Vysparov, la región central del Numograma se denomina “Circuito temporal” o el “Dominio de Cronos”. Pese a los recelos acerca de los argumentos mitopoéticos, vale la pena atender brevemente a algunos aspectos de la exposición de Vysparov.

De acuerdo con el mito griego, Cronos fue el hijo de Urano y Gaia, último Titán y dios del tiempo, casado con la diosa Rea. En su rebelión contra la tiranía de Urano, Gaia le dio una hoz a Cronos con la que cercenó los órganos sexuales de su padre que lo mató (y produjo varias entidades secundarias, las Erinias, los Gigantes y las Melias). Cronos también fue víctima de la profecía de sufrir un destino análogo en manos de su progenie. Así, devoró a los primeros cinco (Hestia, Hera, Démeter, Poseidón y Hades, orden incierto (para mí) (Hestia primera hija)), pero Zeus pudo escapar y lo envenenó. Los cinco hijos devorados fueron regurgitados cuando su padre murió.

Vysparov parece haberse convencido de que esos seis retoños de Cronos —tres de cada sexo— podrían ser distribuidos rigurosamente en “casas” zonales del Circuito temporal del Numograma, consistentemente con la asignación pitagórica de género a los números. Si finalmente consiguió establecer estas relaciones, sus resultados no parecen haber llegado hasta nosotros.

Vysparov también enfatizó que este mito “fundador” trata la desintegración temporal y no su persistencia. El “Dominio de Cronos” es un complejo funerario, que ordena al mundo mediante la muerte del tiempo integral.

Ya sea comenzando con la identificación de Kant del tiempo con el contenido de la aritmética o con la definición de Einstein del tiempo como una (cuarta) dimensión, todos los intentos de modelar el tiempo parecen recurrir necesariamente a la recta numérica. Los sistemas calendáricos y cronométricos más elementales —y notacionalmente eficientes— cuentan el tiempo mediante la suma de unidades de periodos desde la semidesintegración del

átomo de Cesio, pasando por los tics de los relojes, hasta el recuento de días y el cambio de fecha anual. Sea cual sea la escala, el proceso permanece igual: la operación aritmética aparentemente básica de adición sucesiva, $+1, +1, +1...$

Por supuesto, los matemáticos han sabido, desde hace más de dos milenios, que la recta numérica no obliga de ningún modo a aceptar tal asunción. La progresión aditiva de unidades es un modo aritmético puramente arbitrario de acumulación numérica. Aun así, se puede, cuanto menos, argumentar que este patrón de recuento presenta la articulación arrolladoramente predominante del sentido cronológico común.

Echidna Stillwell se refiere al “Circuito temporal” de Vysparov como el “Hex”. Demuestra la consistencia aritmética entre esta región del Numograma y el *Clásico del Cambio* o *I Ching*. Este intermapeado es consolidado por dos ecos básicos binodecimales:

El ciclo de seis pasos de magnitudes binarias reducidas digitalmente que repiten las series 2, 4, 8, 7, 5, 1.

Los emparejamientos de 9 de estas fases repetitivas (por citar el comentario de Richard Wilhelm: “Las siguientes líneas, siempre que difieran en tipo, corresponden: la primera con la cuarta, la segunda con la quinta, la tercera con la línea superior [sexta]”).

Stillwell cita la versión Nma de una historia familiar de carácter casi universal:

Un matemático pobre proveniente de la gran masa continental fue a la corte con un juego que había inventado, ahora llamado “ajedrez”, y el rey resultó tan cautivado por esta diversión que le preguntó al visitante si acaso había algo que él pudiese ofrecerle como muestra de aprecio. El asusto matemático respondió: “*Su majestad, quizá si pusiese un grano de arroz en el primer cuadrado, dos en el segundo, y continuase doblando el número en cada cuadrado consecutivo hasta alcanzar el último [64*], al menos, me aborraría el mal trago de pasar por los peligros del hambre en mi viaje de regreso*”. Sorprendido por la modestia de su petición, el rey aceptó sin reparos. De este modo, el reino pasó por primera vez a manos extranjeras...

Este cuento, atribuido a fuentes indias, chinas y persas, con variantes menores en cada caso, se encuentra hoy en día fácilmente en todas las escuelas, donde se usa como ayuda para explicar la exponenciación binaria. Los temas que suscita, ya sean relativos a las matemáticas, a los juegos y al poder, a los números y prestidigitación, al isomorfismo numérico entre el tablero de ajedrez y al *I Ching* o a otros temas, exceden el alcance de esta exposición. Dos apuntes bastarán por ahora:

La absoluta oscuridad en los orígenes de este cuento provee de un alto y sugerente apoyo a la hipótesis “etnómica” de Stillwell con su argumento de que la potencialidad numérica es capaz de generar síndromes culturales espontáneos ilocalizables.

La exponenciación binaria posee una dimensión “mítica” actualmente suplantada en las sociedades modernas por la “ley de Moore” del desarrollo tecnoeconómico.

Privilegiar la exponenciación binaria sobre la adición de unidades es algo enteramente consistente con la preeminencia de la recta numérica como modelo del tiempo. La “unidad temporal” básica, sin embargo, es ahora concebida como un “periodo duplicado”. Este acercamiento integra una interesante diversidad de problemáticas:

El *I Ching*, donde el tiempo progresa a través de la duplicación y los ciclos bino-decimales. No hay nada exclusivamente “moderno” acerca del extravagante poder del tiempo como una tendencia acumulativa exponencial. Ahora bien, la modernidad se sustenta en la evasión de las crisis de desacumulación, lo que se describe en el tiempo del *I Ching* como una inevitabilidad de la catástrofe periódica.

El Hex del Numograma, con su riguroso eco del *I Ching*, a pesar de sus ciertas complejidades suplementarias (que exceden el alcance de esta exposición). El Numograma también “posiciona” la esfera del tiempo duplicativo en el interior de un terreno temporal mayor —y por ahora oscuro—.

La tradición cabalística, en la que la exponenciación binaria “siempre” ha ofrecido la llave para ciertos cálculos combinatorios

fundamentales. La combinatoria, la cábala y la exponenciación binaria comparten una reserva procedimental común.

La aritmética transfinita, tal y como fue consolidada por Cantor, y cuya hipótesis del *continuum* propone que la exponenciación binaria de $\text{Álef-0} = \text{Álef-1}$ (la recta real).

Pero esto podría continuar eternamente...

NOTAS CA

CRONO = 127 (nada más que decir)

CRONOLOGÍA = 222 (quizá algo exagerado...)

CRONOS = 155 (: El orden pentanómico es el complemento estricto del binario en el interior del Aecúmeno decimalizado; más sobre esto en otra parte)

LA CÁBALA AL DESCUBIERTO

Este breve y provocador texto —de hecho, insolentemente agresivo y sarcástico— acerca de la incoherencia numogramática del Árbol de la Vida hebreo fue escrito por “Frater V” (por lo general, se asume que se trata de P. Vysparov) y apareció como carta en el diario de corta vida Ocultismo Hoy el 6 de septiembre de 1956.

EL ÁRBOL DE LA VIDA ES ESENCIALMENTE QLIFÓTICO

Las rompedoras (literalmente) investigaciones de la profesora Echidna Stillwell han abierto el camino a una aprehensión rigurosamente lemuriánica del Árbol de la Vida hebreo como una estructura hipersticcional degenerada. La perspectiva numogramática de la profesora revela de manera decisiva que no existe ninguna clase de principios inmanentes que apoyen la distribución del Árbol. Lo único que encontramos es una tradición muerta de aceptación, autoridad sin demostración, orden sin coherencia o consecuencia.

Lo único que hace falta preguntar es: ¿por qué Kéter, la primera Sefirá, ocupa la corona del árbol, si no es por el mérito de un mecanismo ordinal banal —no más que un reflejo instintivo— que liga la primacía con la supremacía y la unidad? ¿Por qué el camino en zigzag de la manifestación divina continúa desde Jojmá (2) hasta Biná (3) y así sucesivamente en una tediosa conformidad ordinal hasta el final de la serie? ¿Es el mero orden de los numerales decimales un mapa de la creación? Y si es así, ¿por qué tendría que desarrollarse toda esta distribución bidimensional artificiosa? ¿Por qué no decir: la gran verdad hermética de la sagrada “Cábala” es la capacidad de contar hasta diez y llamarlo la obra de Dios? Y entonces, ¿qué derecho tiene Maljud (10) de poseer el prestigioso estatus de Sefirá, si no es por un atavismo proto-decimal (atestiguando una incapacidad incluso para contar hasta diez sabiendo lo que se hace) cuya incoherencia numérica es libre de ser explotada como un símbolo “milagroso” de la reunificación cíclica (una tautología involuntaria con las estridentes vestiduras de un pretendido significado cósmico)? Por no mencionar el patente absurdo de Dáat (11), una “Sefirá” que resultaría sencillamente risible si no fuese por encontrarse enjoyada con las extravagancias de la solemnidad magicka. Llegados a este punto, incluso la competencia aritmética más elemental se sacrifica sin reservas a los misterios de una tradición inescrutable.

Imagínense por un momento que fuese posible comprender a uno de esos “adeptos mágickos” de conciencia servil postrándose ante este mejunje de sinsentidos numéricos, juntando las capacidades para el cálculo de un campesino europeo del siglo XIII con el crédulo entusiasmo de un fanático masónico. ¿Cómo deberían entenderse los “caminos” entre las Sefirot? Por supuesto, hay 22 caminos, por la increíblemente persuasiva “razón” de que el alfabeto hebreo tiene 22 letras. Permitámonos dejar de lado el hecho de que el 22 es un número sin ningún tipo de interés numérico mínimamente cautivador, excepto como una reverberación tautológica de la tradición (que es el número de letras del alfabeto hebreo y, por supuesto, una duplicación de Dáat...), y preguntemos simplemente: ¿qué principio organiza su distribución? A no ser, claro, que no

haya tal principio, sino solo tradición, autoridad ciega y —más concretamente— un descenso serpenteante, que recuerda vagamente a aquel exhibido gloriosamente por las propias Sefirot. Incluso Aleister Crowley, el exultante oscurantista a favor del tradicionalismo ocultista, ha tenido que admitir: “Con respecto a los números del 11 al 32 de la Escala Clave [las letras hebreas], no son en absoluto números en el sentido en que nosotros usamos ese término. Han sido asignados arbitrariamente a los 22 caminos por el compilador Séfer Ietzirá. Ni tan siquiera hay alguna clase de armonía...”, como si la arbitrariedad fuese algo extraño en todo este asunto.

¿Qué obra maestra de improvisación caótica se nos presenta?: regiones, caminos, letras y números mezclados entre sí de manera discordante sin revelar en ninguna parte un solo indicio de articulación consistente, regularidad procedimental o plausibilidad objetiva. Uno podría fácilmente barajar todos estos elementos en la mesa de un bar empapada de whisky con una absoluta falta de motivación por la sistematicidad o una inteligencia mínimamente lúcida para luego llamar al resultado una revelación “cabalística”. Al menos en ese caso, aparecería accidentalmente algún orden que podría subvertir la trascendente idiocia de la totalidad. El Árbol de la Vida es al ocultismo riguroso lo que la astrología ptolemaica es a la astronomía moderna, una reliquia barroca de interés histórico en manos de los académicos que se convierte una vergüenza indefendible cuando es adoptada por los creyentes. Permitamos que todos aquellos que llevan a cabo un trabajo serio dejen esto por fin de lado, no sea que la ciencia de las Esferas Exteriores acabe ridiculizada universalmente como una simple broma.

LURGO

Malla-00. Alcance de red (1::0).

LA LLAMADA Y SUS NÚMEROS

La Lémur de la grieta 1::0 se llama *G'leiaoung* en el antiguo idioma Muviano. Su nombre en munumés moderno es “Lurgo”, que Stillwell traduce como “La Iniciadora”.

El nombre “Lurgo” se basa en apariencia en una inversión de la partícula cuasifónica Munumesa *gl*. Horovitz identifica fonológicamente esta “gárgara colapsada” o “espasmo glotal” con la fusión de una consonante gutural y otra líquida. La sitúa fisiológicamente en la región sublingual y la asocia con fases filogenéticas branquiales/engullentes perdidas de los antepasados humanos.

Horovitz pudo entrever algo en el subfonema “gl” de Lurgo que consideró esencial para la glotopolítica del inglés como lengua global. En el curso de investigaciones posteriores sobre esta partícula, fue atraído a lo que él refería como un laberinto de “glifos brillantes” en que el sentido se dispersa en una confusión visual, y llevado a hablar acerca de glamures y fulguraciones, caído finalmente en la “glulógica de golfos aglutinados de los fulgurantes Guls”, aunque lo que quisiera decir con ello es algo que aún no ha quedado claro.

Lurgo, como la primera de los lémures, es responsable de las iniciaciones, apertura de puertas, los umbrales, las guías y los familiares.

Los Tizkvik la llaman Oogvhu, el Gusano Inmortal de la comunicación primordial.

En el vudú haitiano su rol es tomado por Legba, el primer y último de los Loa en ser invocado en cualquier ritual. Las características de Lurgo relacionadas con Legba son compartidas por Logobubb, el “Mensajero celestial” de Madame Centauri.

El alcance de red de Lurgo, 1::0, la relaciona con los principios elementales de la discriminación lógica y aritmética, el código binario, el origen del número, el ser y el no-ser.

Durante su estudio del *I Ching*, Stillwell se persuadió de que debido a su “alcance de red elemental”, Lurgo estaba relacionada con especial intensidad con la polaridad taoísta del Ying y el Yang, la luz y la oscuridad, y llegó a sugerir incluso que el código de líneas continuas y discontinuas del *I Ching* era la reliquia de una “lengua primordial, pronunciada por primera vez por Lurgo”.

En las tradiciones de la Atlántida Negra, la “alternancia primaria” descrita por el alcance de red de Lurgo expresa la

distancia entre la unidad divina y el vacío, Dios y el Caos, una brecha abismal cruzada en cada ritual de Decadencia (abierta y cerrada por Lurgo/Legba/Logobubb).

El alcance de red de Lurgo (1::0) clikea el 4° Portal (Gt-10), el pasaje desde la Zona-4 hasta la Zona-1. El funcionamiento del 4° Portal es descrito numéricamente por el Tetraktys “pitagórico” ($1 + 2 + 3 + 4 = 10 (= 1)$). Evidentemente, Pitágoras derivó esta inversión triangular-decimal en la unidad y la desintegración decimal de la unidad a partir de fuentes arcaicas y, en última instancia, lemurianas.

Entre los atlantes negros, el tránsito a través de Gt-10 ofrece una recapitulación microcósmica de la ruta macrocósmica-numogramática desde la Zona-1 hasta la Zona-0. Estas relaciones muestran ecos de hundimiento microcósmico-ceremonial de la Atlántida como signo de la Caída Cósmica o Gran Decadencia.

Como única lémur de la 1ª Fase, Lurgo es llamada la Primera Puerta, así como la Puerta de Puertas.

Entre los restos de los Nma es conocida como la “Reina de las Aperturas” y su signo se inscribe en las entradas de sus templos y sobre las tiendas de los cerrajeros.

El número malla de Lurgo (00) clikea el Portal 0 (Gt-00) y la relaciona con la región más oculta de la cartografía numogramática.

El Sello-Sarkon de Lurgo es 0002.

CANTIDADES Y RASGOS

La tonalidad de Lurgo es de Ana-1 (un desequilibrio ligeramente positivo).

Lurgo no posee imps, hecho que puede atribuirse tanto a su carácter primordial como terminante. Como observó Peter Vysparov: “Lurgo llega la primera y llega sola”.

En la Matriz del Pandemónium de Vysparov se la consagra como la Anfidemonio Plegante de las Aperturas.

RITOS DE LURGO

La vía de Lurgo tiene un camino o ruta. Sigue su (mayor) rito [1890].

En *El libro de los caminos* el Rito de Lurgo se describe del siguiente modo:

I. Sustracción original

Descenso definitivo a través de las Profundidades.

El camino favorece la paciencia constante ligada con sutileza.

La sutileza superior abre los tres caminos ocultos.

La conformidad prevalece.

Tres pruebas en el camino.

Pesadillas inmersivas experimentan una transición ominosa.

Dificultades aniquiladas al final.

El rito de Lurgo desciende fuera del tiempo siguiendo la “línea sumersiva” numogramática, pasando a través del 8º portal (Gt-36) que cruza desde la guarida de Murrumur a la de Uttunul.

Entre las escuelas tántricas neolemurianas, este rito mapea las prácticas yógicas de descenso Espinal hacia el nido de Kundalini (la “Thothodlana de los hindúes”, según Stillwell).

El Rito de Lurgo se evoca, de forma especular, en el mito contemporáneo de la línea de Kurtz y va a contracorriente en *El corazón de las tinieblas* y *Apocalypse Now*.

En la brujería onírica de las “Nago” munumesas el Rito de Lurgo atraviesa todo el camino desde la conciencia (1) hasta el sueño profundo (0), y traza una “línea de olvido” que comienza en el tiempo, pero no viaja a través de él.

Horovitz es uno de esos académicos del judaísmo esotérico que han sido fascinados por los paralelismos entre el Rito de Lurgo y el mito del gólem. En un apéndice a su traducción del *Libro de los caminos*, relaciona la “Sustracción original” con la extracción de la

állef inicial de la palabra “emet” (escrita en la cabeza del gólem), operación necesaria si se pretende “matar” un gólem. Esta conexión le permitió exhumar el contenido místico esotérico del mito, en el que la “muerte” del gólem simboliza la apertura de un camino hacia el abismo.

LA GUARIDA DE LURGO

En las Redes planetarias lemurianas, el dominio de Lurgo (1::0) se sitúa entre las órbitas de Mercurio y el Sol. En consonancia, el Mercurio romano (el griego Hermes) es llamado “el mensajero de los dioses” y asociado con el tráfico en todas sus formas, incluidas la comunicación y el comercio.

Lurgo anida a Minommo (8::0), Murrumur (8::1), Uttunul (9::0), Tutagool (9::1) y Ummnu (9::8). Al anidar a Ummnu (la lémur final de la Matriz del Pandemónium) consigo misma, Lurgo establece la base para el dicho de los munumeses: “el final yace dentro del comienzo”.

LA CARTA DE LURGO [7T]

En la baraja de Decadencia de Centauri, Lurgo es atribuido al 7 de Tréboles. Cuando se mapea en la Cruz Atlántea de acuerdo con el sistema de Madame Centauri, Lurgo corresponde a la línea descendente desde el primer Pilon (memorias y sueños) hasta el quinto Pilon (pasado profundo). Entre sus implicaciones oraculares en la adivinación de Decadencia, se encuentra la caída en sentido teocósmico, el descenso al infierno, los viajes al inframundo y la búsqueda del “Eje Inferior” hasta su conclusión final.

EL CUENTO DE CÓMO PERDIMOS NUESTRAS COLAS

Hubo un tiempo en que Orang Utan tuvo una cola, y así fue para cada uno de nosotros también. Eso fue antes de que Orang Utan cometiera un grave error: intentó engañar a la demonio Lurgo.

Se dice que Lurgo mora entre Murrumur y Uttunul, en algún lugar bajo el fondo del mar, pero por encima de los gemelos

en la fragua. Nadie sabe cómo Orang Utan la encontró. Tal vez era más fácil nadar hacia abajo con una cola. En cualquier caso, todos están de acuerdo sobre el trato que allí hicieron, que consistió en intercambiar las historias del mundo superior y el mundo inferior. Orang Utan debía recopilar todo lo que se pudiese contar sobre Oddubb y sobre Katak y, a cambio, Lurgo abriría la puerta al inframundo. Si las cosas hubiesen ocurrido de esta manera, todavía tendríamos nuestras colas.

Probablemente fue Katak quien —debido a su impaciencia— le dio malos consejos a Orang Utan y sugirió que si se retractaba de tener cola, sería posible descender a Uttunul sin la ayuda de Lurgo. Desde entonces, Orang Utan se ha sentido demasiado avergonzada para admitir cualquier cosa al respecto, pero debió suceder algo similar, puesto que, ciertamente, ahora Orang Utan no tiene cola, como ninguno de nosotros.

KATAK

Malla-14. Alcance de red (5::4)

LA LLAMADA Y SUS NÚMEROS

La lémur de la grieta 5::4 se llama *Ktt'skr* en la lengua Ur Nma. Su nombre en munumés moderno es “Katak”, que Stillwell traduce como “La Desoladora”.

En el nombre Katak, Horowitz encuentra la molécula fónica *kt'k*, que asocia con “ideas de caída o hundimiento”.

Esta conexión le lleva a postular un origen numogramático arcaico para el prefijo griego de descenso *Kata-* (como en “catástrofe, cataclismo, catatónico, catabolismo, catadromía...”).

En una nota marginal de su *Geotraumática*, D. C. Barker relaciona el nombre “Katak” tanto con el misil K/T, que puso fin a la era de los saurios gigantes, como también con Krakatoa (que diezmó a los Dib-Nma).

Los tzikvik la identifican con la Kattku (o la “locura del gran gusano”).

En el libro de fábulas infantiles recopiladas desde fuentes Nma por la hermana de Echidna Stillwell, Medusa, se menciona a Katak como “Takka”.

El alcance de red de Katak, 5::4 abarca el intervalo más pequeño y la coloca en el centro de la Espiral Barker. Se la describe de diversas maneras como “herméticamente atada, espiralada o anudada”, “alterada” o “compactada”. El Club Cthulhu escribe sobre el llamado “efecto Katak”, cuando la menor diferencia (5::4) tiene el mayor impacto.

Posicionada en la “5ª Orilla” (como la lémur definitiva de la 5ª Fase), Katak es la única lémur sizigética que se “posiciona al borde” de su dominio y la vincula al desequilibrio, los umbrales y los cambios de fase.

El alcance de red de Katak (5::4) cifra el Portal Definitivo o Portal del Pandemónium (Gt-45), que comienza y termina en la Zona-9, y se hace eco de la Matriz de los Lémures completa. Esto sugiere un alcance omniabarcante de los poderes de Katak (que, en combinación con el “Rito global” de Katak, comprende lo que los tzikvik llaman “el Secreto Fatal de la Kattku”).

El número de malla de Katak (14) cifra a la 7ª lémur, Sukugool (4::1), que manifiesta el Portal de Sumersión (Gt-10). Esto consolida aún más las conexiones de Katak con el colapso y la inundación. La resonancia entre la Corriente Hundimiento Katakita y la Vía Sumergida atestigua en ciertos aspectos la ambición monoteísta, monopólica o totalitaria y la reducción a la unidad, pero también el retorno a la simplicidad, la búsqueda de orígenes o la demora hacia la indiferenciación.

El Sello-Sarkon de Katak es 0047.

CANTIDADES Y RASGOS

Como lémur sizigética, la tonalidad de Katak es nula, lo que la caracteriza con un equilibrio perfecto. A pesar de sus diversas

asociaciones con la excitabilidad extrema, las crisis, el furor y la tempestuosidad, Katak ocupa junto a sus cuatro hermanas sizigéticas el “Plano numogramático” o “Gran Meseta” de intensidades cósmicas continuas.

Katak es portadora de 10 imps, que la alinean con la aritmética decimal (al tiempo que refuerzan más su relación con la unidad mediada decimalmente).

Katak alimenta la corriente Hundimiento (que fluye desde la Deriva Descendente hasta la Zona-1).

En la Matriz del Pandemónium de Vysparov, se consagra a Katak como la “Cronodemonio sizigética de la Convergencia Cataclísmica”.

RITOS DE KATAK

La vía de Katak tiene dos caminos o rutas que siguen su cruce sizigético [5/4] y su único rito menor [418725].

En *El libro de los caminos*, se describe el Rito sizigético de Katak de la siguiente manera:

30. Fervor espiralado

Espera eterna en la Deriva Descendente.

El camino favorece la actividad paciente.

La sutileza superior no conduce a ninguna parte.

Entrelazamiento equilibrado.

Pruebas entrelazadas conforman el camino.

Entre la excitación ardiente y la tensión árida.

Katak es la única de entre el resto de lémures sizigéticos que tiene un rito no-sizigético. La singularidad de este rito es acentuada por el hecho de que circunda todo el Hex o “circuito temporal”, atravesando toda la serie de vidas pasadas y futuras y “apoderándose de la totalidad del tiempo y el destino”.

Sobre la base de este rito, se representa a Katak persiguiendo a su propia cola y, en su manifestación ofidiana (como la serpiente rugiente), enroscada sobre sí misma como un Ur-Uroboro, el Thothtodlana de los Tzikvik.

En *El libro de los caminos* se describe el Rito global de Katak como sigue:

31. Revolución eterna

El avance prolongado por la espera brinda un fin fracturado.

El camino primero favorece la sutileza, luego la paciencia constante y la actividad.

La sutileza superior abre el primer camino oculto.

La resistencia prevalece.

Cinco pruebas en el camino.

El avance en las pesadillas inmersivas engendra desarrollos prometedores.

La evolución fluida deja un legado sospechoso.

LA GUARIDA DE KATAK

En las Redes planetarias lemurianas, el dominio de Katak (5::4) se sitúa entre las órbitas de Marte y Júpiter (identificados tradicionalmente con la guerra y la soberanía). Astronómicamente, esta banda coincide con el cinturón de asteroides, considerado por algunos como los restos pulverizados de un planeta destruido.

LA CARTA DE KATAK

Katak, como sизigia, solo está incluida en la baraja de Decadencia como uno de los cinco jokers (eliminados). En la Cruz Atlántea se corresponde con el Tercer Pilón, llamado Apocalipsis, asociado decamánticamente con las influencias destructivas.

CUENTOS

Tzikvik (tradicional):

Cuando nació el mundo, Thothtodlana se adentró en el secreto de la Kattku y —confundiéndose con el universo— dio vueltas en círculo todo el tiempo. Fue entonces cuando nadó a través de la carne viva, su hambre era ilimitada y feroz. Parecía condenada a devorarse para siempre. Los muertos no conocían descanso y la tierra se estremecía. Fue entonces cuando Ooqvu, la bruja gusano, llegó entre nosotros. Fue Ooqvu quien encontró el patrón en los pliegues de la piel de Thothtodlana y la siguió hasta Tchukululok. Fue Ooqvu quien llamó a Thothtodlana desde las profundidades de Tchukululok y la liberó de la Kattku. Por eso, todavía llevamos las marcas de Ooqvu en nuestra piel.

Hackhammer (sobre los Nma, contemporáneo):

Todo se había ido al infierno allí afuera. La expedición de Sumatra se pudre hasta convertirse en hilos desconectados de fiebre, locura y atrocidad.

Tak-Nma: una tribu de cazadores de cabezas agresivos aborrecidos en el área (y desde entonces erradicados). Le habían saludado como Katak.

Ruidos siniestros desde el estrecho de la Sonda.

Agosto de 1883.

Las fuertes ondas solares se mezclan con el incesante ritmo del baile delirante de los Tak-Nma.

Un descosido hacia un calor plagado de mosquitos.

Brillos.

Mientras Curtis registra la desintegración de su alma, el nombre Katak se entrecruza cada vez más con todo lo que arde, delira y devasta.

Todo lo que termina en hilos ennegrecidos. Todo...

Los Tak-Nma parecen venerar a los perros rabiosos. Los llaman Katak.

Hay un ladrido hidrofóbico dislocado internamente que, peculiarmente, es Katak.

Las garras manchadas de sangre también son Katak.

Al mediodía, cuando el sol mantiene una rabia silenciosa, es Katak.

Katak es la pleamar inarticulada y aplastante de la malaria.

En el estrecho, Katak ladra y fuma.

Katak ha llegado.

Katak está por llegar.

Katak viene.

Katak viene.

El tamborileo incesante de Katak llegando.

Tamborileando, vapuleando...

EL LIBRO DE LOS CAMINOS

INTRODUCCIÓN DEL EDITOR

Los Materiales de Kaye, que entraron en posesión del Ccru a fines de enero del 2000 (poco después de la prematura muerte de William Kaye), contienen varias menciones a *El Libro de los Caminos*, y se refieren a este en una ocasión como: “la confirmación definitiva de las intuiciones básicas de Stillwell”. Sin embargo, a pesar de una extensa investigación, los intentos por parte del Ccru de acceder a este texto se vieron frustrados de manera constante. Toda investigación sobre el libro fue suspendida debido a una falta total de pistas productivas.

En 2003, el Ccru llevó a cabo una investigación intensiva sobre las crípticas referencias de Kaye a las interconexiones documentadas entre William Burroughs, Peter Vysparov y los viajes en el tiempo lemurianos. Durante el curso de esta investigación, el Ccru mantuvo correspondencia con los herederos de Vysparov, e investigaron el contenido de la Biblioteca Vysparov, donde Kaye había pasado muchos años trabajando como archivista y director de catalogación. La famosa biblioteca de la familia Vysparov tiene

fama de contener una de las mayores colecciones de obras ocultas del mundo.

Durante las etapas finales del proyecto de investigación, el Ccru recibió un paquete de los herederos que contenía un documento fotocopiado que, aunque no tenía título, demostró, tras una cuidadosa inspección, ser nada menos que el texto completo de *El Libro de los Caminos*. Adjunta a este documento, había una sola página (también fotocopiada) de una carta manuscrita de Chaim Horowitz a Peter Vysparov, fechada en febrero de 1949.

Dicho texto es el que se reproduce aquí. Teniendo como base la carta de Horowitz, puede identificarse con confianza como el llamado “Manuscrito B” de *El Libro de los Caminos* una de las tres copias tipográficas de la primera traducción al inglés de Horowitz del tibetano. Hasta donde el Ccru sabe, esta es la primera vez, en cualquier idioma, que *El Libro de los Caminos* se encuentra públicamente disponible.

LA CARTA

Querido Peter:

Aquí tiene por fin una traducción completa del *Libro Antiguo*. Después de haber confiado este paquete a la custodia de Echidna¹⁶, supongo que le habrá llegado sin molestias. La traducción me ha llevado más de un año. Quizás haya sido algo inevitable, se tuvieron que tomar algunas decisiones difíciles. No hace falta decir que he puesto la más estricta prioridad en la preservación de la coherencia sistemática.

No es necesario recordarle que las circunstancias especiales que acompañan el descubrimiento de este texto requieren de la mayor discreción. Extraje una copia de “el lugar” con considerables complicaciones, pero de eso hablemos en otra ocasión.¹⁷

¹⁶ Horowitz conoció a la estimada lemuróloga Echidna Stillwell en Rangún a principios de la primavera de 1949.

¹⁷ “El Lugar” designa claramente la fuente de los archivos de Mu, donde Horowitz realizó investigaciones durante la mayor parte de las décadas de 1930 y 1940. William Kaye creía que estaba ubicado en un subsuelo oculto del Palacio Potala en Lhasa.

Aunque solo tuve una breve oportunidad para discutir el trabajo con Echidna, ella realizó cantidad de apreciaciones interesantes al respecto, como siempre. En particular, ha podido encontrar algunos rastros tentadores de su historia en fuentes chinas que se remontan al período de los Estados Combatientes, cuando el libro ya era considerado profundamente arcaico, con más de una “escuela oscura” que sugerían que precedió al *I Ching*. Parece que, a comienzos de la dinastía Tang, se consideraba que había sido borrado de la faz de la tierra, y resultó ser uno de los *yaoshu* o “libros diabólicos” destruidos por completo en la gran quema de Qin Shi Huang.

La propia Echidna cree que hay indicios de que ya servía como un oráculo para la misteriosa cultura del Reino de Shu, hace 5 000 años. Se ha topado con persistentes rumores de que una serie de 84 tabletas de bronce fueron extraídas inexplicablemente del sitio de excavación de Shu por figuras descritas de diversas maneras, ya sea como “saqueadores” o “altos funcionarios”.

Ambos tenemos la esperanza de que Mme. C. pueda arrojar luz sobre la dimensión oracular del trabajo; en realidad, esto nos ha eludido a los dos hasta ahora, a pesar de los esfuerzos más extenuantes.¹⁸

Estoy seguro de que estará de acuerdo en que estas páginas, producidas de manera poco elegante, pueden agregar riquezas inestimables a la incomparable colección esotérica de su familia. Quizás aún más importante, ambos estamos seguros de que demostrará ser profundamente relevante para su trabajo en el “Sistema del Pandemónium”¹⁹. Su invitación fue recibida con gran entusiasmo, si es posible nos veremos en otoño.²⁰

Saludos cordiales,
Chaim.

¹⁸ “Mme. C.” casi con certeza se refiere a Zelda María de Monterre, mejor conocida como Madame Centauri. Durante este período, Madame Centauri trabajaba como “consultora celestial” o adivina en Nueva York.

¹⁹ Hasta el momento (mayo de 2004), el Ccru no ha podido determinar si se descubrió esa “profunda relevancia”.

²⁰ Caben pocas dudas respecto a que la “invitación” se refería a la reunión de inauguración del Club Cthulhu, programada para el otoño de 1949.

EL LIBRO

1. Sustracción original

Descenso definitivo a través de las Profundidades.

El camino favorece la paciencia constante vinculada con la sutileza.

La sutileza superior abre los tres caminos ocultos.

La conformidad prevalece.

Tres pruebas en el camino.

Pesadillas inmersivas experimentan una transición ominosa.

Dificultades aniquiladas al final.

2. Regresión extrema

La espera en la Deriva Naciente conduce a un descenso definitivo a través de las Profundidades.

El camino favorece la paciencia tripartita vinculada con la sutileza.

La sutileza superior abre los tres caminos ocultos.

La conformidad prevalece.

Cinco pruebas en el camino.

Huida de la ciénaga mediante una retirada estratégica.

Pesadillas inmersivas experimentan una transición ominosa.

Dificultades aniquiladas al final.

3. Comprensión abismal

Descenso definitivo más allá del fin.

El camino favorece la paciencia cuatripartita, la actividad constante y la sutileza profunda.

La sutileza superior abre los tres caminos ocultos. El destino marca la Vía Sumergida.

La conformidad prevalece.

Siete pruebas en el camino.

Huida de la ciénaga mediante logros.

La excitación ardiente provoca un avance en las pesadillas inmersivas.

Transición ominosa.

Dificultades aniquiladas al final.

4. Aliento primordial

Se eleva desde las Profundidades Menores.

El camino favorece la paciencia constante, acompañada de actividad.

La sutileza superior abre el primer camino oculto.

La resistencia prevalece.

Tres pruebas en el camino.

Pesadillas inmersivas engendran desarrollos prometedores.

Evolución fluida.

5. Deslizándose hacia atrás

La espera en la Deriva Naciente precede al retorno.

El camino favorece la paciencia, luego la sutileza.

La sutileza superior abre el primer camino oculto.

La conformidad prevalece.

Dos pruebas en el camino.

Huida de la ciénaga mediante una retirada estratégica.

6. Alcanzando el equilibrio

La espera en las Derivas es atraída hacia el centro.

El camino favorece la actividad paciente constante.

La sutileza superior abre el primer camino oculto. El destino marca la Vía Sumergida.

La conformidad prevalece.

Cuatro pruebas en el camino.

Huida de la ciénaga.

Logros consumidos en una excitación ardiente.

Avance.

7. Levitación progresiva

Ascenso desde las Profundidades Menores.

El camino favorece la paciencia constante, acompañada de actividad, consumada sutilmente.

La sutileza superior no conduce a ninguna parte.

La resistencia prevalece.

Cuatro pruebas en el camino.

Pesadillas inmersivas engendran desarrollos prometedores.

La evolución fluida desencadena la posesión.

8. Digresión eterna

El ascenso prolongado desde las Profundidades Menores alcanza los Paraísos Gemelos.

El camino favorece la paciencia tripartita, la actividad constante y la sutileza elevada.

La sutileza superior entra en el laberinto de la espiral.

La resistencia prevalece.

Seis pruebas en el camino.

Pesadillas inmersivas engendran desarrollos prometedores.

Alimenta la evolución fluida.

Un legado sospechoso induce fascinación.

Delirio lúcido.

9. Vuelo súbito

Agarrado desde las Alturas.

El camino favorece la sutileza.

La sutileza superior no conduce a ninguna parte.

Pura resistencia.

Una prueba en el camino.

Posesión.

10. Vuelo abrupto

La espera en la Deriva Naciente envuelve su camino hacia los Paraísos Gemelos.

El camino favorece la paciencia constante, vinculada con la actividad y la sutileza.

La sutileza superior entra en el laberinto de la espiral.

La resistencia prevalece.

Cuatro pruebas en el camino.

Huida de la ciénaga mediante logros.

Fascinación por el delirio lúcido.

11. Subsistencia abismal

La Vía Sumergida conduce al descenso definitivo.

El camino favorece la sutileza constante y la paciencia.

La sutileza superior abre los tres caminos ocultos.

La conformidad prevalece.

Cuatro pruebas en el camino.

Avance en las pesadillas inmersivas.

Transición ominosa.

Dificultades aniquiladas al final.

12. Cataclismo lento

La espera en la Deriva Descendente conduce al descenso definitivo.

El camino favorece la paciencia tripartita, vinculada con la actividad y la sutileza.

La sutileza superior abre los tres caminos ocultos.

La conformidad prevalece.

Cinco pruebas en el camino.

La tensión árida sucumbe ante las pesadillas inmersivas.

Transición ominosa.

Dificultades aniquiladas al final.

13. Perfección cíclica

La espera en las Profundidades Menores precede al fin.

El camino favorece la paciencia tripartita, vinculada con la actividad.

La sutileza superior abre el primer camino oculto.

La resistencia prevalece.

Cinco pruebas en el camino.
Pesadillas inmersivas generan desarrollos prometedores.
Alimenta la evolución fluida.
Un legado sospechoso consumido en una excitación ardiente.

14. Ahogamiento tranquilo

Se adhiere a la Vía Sumergida.
El camino favorece la sutileza.
La sutileza superior abre el primer camino oculto.
Pura conformidad.
Una prueba en el camino.
Avance.

15. Descenso suspendido

La espera en la Deriva Descendente conduce al descenso definitivo.
El camino favorece la paciencia, luego la actividad.
La sutileza superior abre el primer camino oculto.
La conformidad prevalece.
Dos pruebas en el camino.
La tensión árida halla la liberación.

16. Equilibrio supremo

Cruza entre las Derivas.
El camino favorece la paciencia bipartita, vinculada con la actividad.
La sutileza superior no conduce a ninguna parte.
La resistencia prevalece.
Tres pruebas en el camino.
Huida de la ciénaga.
Logros consumidos en una excitación ardiente.

17. Renovación profunda

La Vía Sumergida conduce a la Deriva Naciente.

El camino favorece la sutileza, luego la paciencia bipartita, vinculada con la actividad.

La sutileza superior abre el primer camino oculto.

La conformidad prevalece.

Cuatro pruebas en el camino.

Avance en las pesadillas inmersivas.

Desarrollos prometedores alimentan la evolución fluida.

18. Elevación cíclica

La espera en la Deriva Descendente conduce al fin.

El camino favorece la paciencia tripartita, vinculado con la actividad.

La sutileza superior abre el primer camino oculto.

La conformidad prevalece.

Cinco pruebas en el camino.

La tensión árida halla la liberación en las pesadillas inmersivas.

Desarrollos prometedores alimentan la evolución fluida.

19. Resurgimiento trascendente

La Vía Sumergida conduce a un eventual ascenso.

El camino favorece la paciencia bipartita vinculada con la actividad, aun así, comienza y termina en sutileza.

La sutileza superior abre el primer camino oculto.

La conformidad prevalece.

Cinco pruebas en el camino.

El avance en las pesadillas inmersivas engendra desarrollos prometedores.

La evolución fluida desencadena la posesión.

20. Intervención extraterrestre

La Vía Sumergida conduce a través del fin quebrantado hasta los Paraísos Gemelos.

El camino favorece la sutileza, la paciencia y la actividad, hasta que todos los métodos se entrelazan.

La sutileza superior abre el primer camino oculto y entra en el laberinto de la espiral.

La conformidad prevalece.

Siete pruebas en el camino.

El avance en las pesadillas inmersivas engendra desarrollos prometedores.

La evolución fluida deja un legado sospechoso.

Fascinación por el delirio lúcido.

21. Comprensión suprema

Ascenso más allá del fin.

El camino favorece la paciencia tripartita, vinculada con la actividad, luego la sutileza.

La sutileza superior abre el primer camino oculto.

La conformidad prevalece.

Seis pruebas en el camino.

La tensión árida halla la liberación.

Las pesadillas inmersivas engendran desarrollos prometedores.

La evolución fluida desencadena la posesión.

22. Vuelo inverso

La espera en la Deriva Descendente asciende hacia los Paraísos Gemelos.

El camino favorece la paciencia y la sutileza, hasta que todos los métodos se entrelazan.

La sutileza superior entra en el laberinto de la espiral.

La conformidad prevalece.

Tres pruebas en el camino.

La tensión árida sucumbe ante la fascinación por el delirio lúcido.

23. El destino más profundo

La espera en la Deriva Descendente conduce al descenso definitivo.

El camino favorece la paciencia tripartita, vinculada con la actividad, luego la sutileza.

La sutileza superior abre los tres caminos ocultos. El destino marca la Vía Sumergida.

La conformidad prevalece.

Cinco pruebas en el camino.

La excitación ardiente provoca un avance en las pesadillas inmersivas.

Transición ominosa.

Dificultades aniquiladas al final.

24. Maduración óptima

La espera en las Profundidades Menores, luego progreso.

El camino favorece la paciencia bipartita y la actividad.

La sutileza superior abre el primer camino oculto.

La resistencia prevalece.

Cuatro pruebas en el camino.

Las pesadillas inmersivas engendran desarrollos prometedores.

La evolución fluida deja un legado sospechoso.

25. Desliz innegable

La espera en la Deriva Descendente precede a la subsidencia.

El camino favorece la paciencia, luego la actividad.

La sutileza superior abre el primer camino oculto. El destino marca la Vía Sumergida.

Pura conformidad.

Dos pruebas en el camino.

La excitación ardiente provoca un avance.

26. Preservando la estabilidad

La espera en la Deriva Descendente, luego la expansión.

El camino favorece la paciencia, luego la actividad.

La sutileza superior no conduce a ninguna parte.

La resistencia prevalece.

Dos pruebas en el camino.

Huida de la ciénaga mediante logros.

27. Regeneración cíclica

La espera en la Deriva Descendente conduce al fin.

El camino favorece la paciencia tripartita, vinculada con la actividad.

La sutileza superior abre el primer camino oculto. El destino marca la Vía Sumergida.

La conformidad prevalece.

Cinco pruebas en el camino.

La excitación ardiente provoca un avance en las pesadillas inmersivas.

Desarrollos prometedores alimentan la evolución fluida.

28. Comprensión trascendente

Ascenso más allá del fin.

El camino favorece la paciencia tripartita, vinculada con la actividad, luego la sutileza.

La sutileza superior abre el primer camino oculto. El destino marca la Vía Sumergida.

La conformidad prevalece.

Seis pruebas en el camino.

La excitación ardiente provoca un avance en las pesadillas inmersivas.

Desarrollos prometedores alimentan la evolución fluida.

Poseción.

29. Abducción celestial

Ascenso súbito a los Paraísos Gemelos.

El camino favorece la sutileza, hasta que todos los métodos se entrelazan.

La sutileza superior entra en el laberinto de la espiral.

La conformidad prevalece.

Dos pruebas en el camino.
Fascinación por el delirio lúcido.

30. Fervor espiralado

Espera eterna en la Deriva Descendente.
El camino favorece la actividad paciente.
La sutileza superior no conduce a ninguna parte.
Entrelazamiento equilibrado.
Pruebas entrelazadas conforman el camino.
Entre la excitación ardiente y la tensión árida.

31. Revolución eterna

El avance prolongado por la espera brinda un fin fracturado.
El camino primero favorece la sutileza, luego la paciencia constante y la actividad.
La sutileza superior abre el primer camino oculto.
La resistencia prevalece.
Cinco pruebas en el camino.
El avance en las pesadillas inmersivas engendra desarrollos prometedores.
La evolución fluida deja un legado sospechoso.

32. Escalada vorticial

La espera en las Profundidades Menores conduce a los Paraísos Gemelos.
El camino favorece la paciencia bipartita, vinculada con la actividad, luego la sutileza, hasta que todos los métodos se entrelazan.
La sutileza superior abre el primer camino oculto y entra en el laberinto de la espiral.
La resistencia prevalece.
Cinco pruebas en el camino.
Pesadillas inmersivas engendran desarrollos prometedores.
La evolución fluida desencadena la posesión.
Confusión turbulenta.

33. Escalada abrupta

La espera en las Profundidades Menores cubre el ascenso.

El camino favorece la paciencia bipartita y la actividad, luego la sutileza.

La sutileza superior abre el primer camino oculto.

La resistencia prevalece.

Cinco pruebas en el camino.

Pesadillas inmersivas engendran desarrollos prometedores.

La evolución fluida deja un legado sospechoso.

Fascinación.

34. Captura celestial

Ascenso súbito a los Paraísos Gemelos.

El camino favorece la sutileza, hasta que todos los métodos se entrelazan.

La sutileza superior entra en el laberinto de la espiral.

Pura resistencia.

Dos pruebas en el camino.

Posesión por confusión turbulenta.

35. Vuelo errático

La espera en la Deriva Naciente cubre el ascenso.

El camino favorece la paciencia, la actividad y la sutileza.

La sutileza superior no conduce a ninguna parte.

La resistencia prevalece.

Tres pruebas en el camino.

Huir de la ciénaga mediante logros induce fascinación.

36. Coincidencia vorticial

Espera eterna en los Paraísos Gemelos.

El camino favorece todos los métodos entrelazados.

La sutileza superior entra en el laberinto de la espiral.

Entrelazamiento equilibrado.

Pruebas entrelazadas conforman el camino.
Entre el delirio lúcido y la confusión turbulenta.

37. Huida indirecta

La Vía Sumergida conduce con el tiempo a los Paraísos Gemelos.

El camino favorece la sutileza bipartita, la paciencia y la actividad, hasta que todos los métodos se entrelazan.

La sutileza superior abre el primer camino oculto y entra en el laberinto de la espiral.

La resistencia prevalece.

Seis pruebas en el camino.

Avance en las pesadillas inmersivas.

Desarrollos prometedores alimentan la evolución fluida.

Posesión por confusión turbulenta.

38. Comprensión dividida

La Vía Sumergida conduce a través del fin fracturado, luego asciende.

El camino favorece la sutileza bipartita, la paciencia y la actividad.

La sutileza superior abre el primer camino oculto.

La resistencia prevalece.

Seis pruebas en el camino.

El avance en las pesadillas inmersivas engendra desarrollos prometedores.

La evolución fluida deja un legado sospechoso.

Fascinación.

39. Comprensión eventual

Ascenso más allá del fin hacia los Paraísos Gemelos.

El camino favorece la paciencia tripartita, vinculada con la actividad, luego la sutileza, hasta que todos los métodos se entrelazan.

La sutileza superior abre el primer camino oculto y entra en el laberinto de la espiral.

La resistencia prevalece.

Siete pruebas en el camino.

La tensión árida halla la liberación.

Pesadillas inmersivas engendran desarrollos prometedores.

La evolución fluida desencadena la posesión por confusión turbulenta.

40. Inversión de la escalada

La espera en la Deriva Descendente conduce hacia arriba.

El camino favorece la paciencia, luego la sutileza.

La sutileza superior no conduce a ninguna parte.

Pura resistencia.

Dós pruebas en el camino.

La tensión árida sucumbe ante la fascinación.

41. Comprensión final

Ascenso más allá del fin hacia los Paraísos Gemelos.

El camino favorece la paciencia tripartita, vinculada con la actividad, luego la sutileza, hasta que todos los métodos se entrelazan.

La sutileza superior abre el primer camino oculto y entra en el laberinto de la espiral.

El destino marca la Vía Sumergida.

La resistencia prevalece.

Siete pruebas en el camino.

La excitación ardiente provoca un avance en las pesadillas inmersivas.

Desarrollos prometedores alimentan la evolución fluida.

Posesión por confusión turbulenta.

42. Elevación abrupta

Ascenso.

El camino favorece la sutileza.

La sutileza superior no conduce a ninguna parte.

Pura resistencia.

Una prueba en el camino.

Fascinación.

43. Regresión profunda

El retorno conduce al descenso definitivo.

El camino favorece la sutileza tripartita y la paciencia constante.

La sutileza superior abre los tres caminos ocultos.

La conformidad prevalece.

Cuatro pruebas en el camino.

Retirada estratégica hacia pesadillas inmersivas.

Transición ominosa.

Dificultades aniquiladas al final.

44. Comprensión profunda

Descenso definitivo más allá del fin.

El camino favorece la paciencia cuatripartita, la actividad tripartita y la sutileza.

La sutileza superior abre los tres caminos ocultos. El destino marca la Vía Sumergida.

La conformidad prevalece.

Siete pruebas en el camino.

La evolución fluida deja un legado sospechoso.

La excitación ardiente provoca un avance en las pesadillas inmersivas.

Transición ominosa.

Dificultades aniquiladas al final.

45. Despertar primigenio

La espera en las Profundidades Menores precede al avance.

El camino favorece la paciencia, luego la actividad.



La sutileza superior abre el primer camino oculto.

La resistencia prevalece.

Dos pruebas en el camino.

Pesadillas inmersivas engendran desarrollos prometedores.

46. Reversión básica

Retorno.

El camino favorece la sutileza.

La sutileza superior abre el primer camino oculto.

Pura conformidad.

Una prueba en el camino.

Retirada estratégica.

47. Alcanzando el desequilibrio

La espera en las Derivas precede a la subsidencia.

El camino favorece la paciencia bipartita y la actividad.

La sutileza superior abre el primer camino oculto. El destino marca la Vía Sumergida.

La conformidad prevalece.

Cuatro pruebas en el camino.

La evolución fluida deja un legado sospechoso.

La excitación ardiente provoca un avance.

48. Burbujeo perpetuo

Espera eterna en la Deriva Naciente.

El camino favorece la actividad paciente.

La sutileza superior no conduce a ninguna parte.

Entrelazamiento equilibrado.

Pruebas entrelazadas conforman el camino.

Entre la evolución fluida y la ciénaga.

49. Velocidad de escape

La espera en la Deriva Naciente precede al ascenso.

El camino favorece la paciencia, luego la sutileza.

La sutileza superior no conduce a ninguna parte.

La conformidad prevalece.

Dos pruebas en el camino.

La evolución fluida desencadena la posesión.

50. Interferencia errática

La espera en la Deriva Naciente cubre el ascenso hacia los Paraísos Gemelos.

El camino favorece la paciencia, la actividad y la sutileza, hasta que todos los métodos se entrelazan.

La sutileza superior entra en el laberinto de la espiral.

La conformidad prevalece.

Cuatro pruebas en el camino.

La evolución fluida deja un legado sospechoso.

Fascinación por el delirio lúcido.

51. Resurgimiento veloz

La Vía Sumergida conduce fuera de las profundidades.

El camino favorece la sutileza, la paciencia y la actividad.

La sutileza superior abre el primer camino oculto.

La resistencia prevalece.

Tres pruebas en el camino.

El avance en pesadillas inmersivas engendra desarrollos prometedores.

52. Resurgimiento lento

La espera en la Deriva Descendente conduce a través de las Profundidades Menores.

El camino favorece la paciencia bipartita y la actividad.

La sutileza superior abre el primer camino oculto.

La resistencia prevalece.

Cuatro pruebas en el camino.

La tensión árida halla la liberación.

Pesadillas inmersivas engendran desarrollos prometedores.

53. Animación suspendida

Cruce entre las Derivas.

El camino favorece la paciencia bipartita, vinculada con la actividad.

La sutileza superior no conduce a ninguna parte.

La conformidad prevalece.

Tres pruebas en el camino.

La evolución fluida deja un legado sospechoso.

Excitación ardiente.

54. Resurgimiento eventual

La espera en la Deriva Descendente conduce a través de las Profundidades Menores.

El camino favorece la paciencia bipartita y la actividad.

La sutileza superior abre el primer camino oculto. El destino marca la Vía Sumergida.

La resistencia prevalece.

Cuatro pruebas en el camino.

La excitación ardiente provoca un avance.

Pesadillas inmersivas engendran desarrollos prometedores.

55. Estabilidad mantenida

La espera en la Deriva Naciente se expande.

El camino favorece la paciencia y la actividad.

La sutileza superior no conduce a ninguna parte.

La conformidad prevalece.

Dos pruebas en el camino.

La evolución fluida deja un legado sospechoso.

56. Anomalías burbujeantes

La espera en la Deriva Naciente conduce a los Paraísos Gemelos.

El camino favorece la paciencia, luego la sutileza, hasta que todos los métodos se entrelazan.

La sutileza superior entra en el laberinto de la espiral.

La conformidad prevalece.

Tres pruebas en el camino.

La evolución fluida desencadena la posesión por confusión turbulenta.

57. Abducción abrupta

La espera en la Deriva Naciente cubre el ascenso.

El camino favorece la paciencia, la actividad y la sutileza.

La sutileza superior no conduce a ninguna parte.

La conformidad prevalece.

Tres pruebas en el camino.

La evolución fluida deja un legado sospechoso.

Fascinación.

58. Resaca final

Descenso definitivo a través de las Profundidades Mayores.

El camino favorece la sutileza y la paciencia.

La sutileza superior abre los dos caminos abismales.

La conformidad prevalece.

Dos pruebas en el camino.

Transición ominosa.

Dificultades aniquiladas al final.

59. Somnolencia auto-engullente

Espera eterna en las Profundidades Menores.

El camino favorece la actividad paciente.

La sutileza superior abre el primer camino oculto.

Entrelazamiento equilibrado.

Pruebas entrelazadas conforman el camino.

Entre sueños sublimes y pesadillas inmersivas.

60. Reflejo sumersivo

La espera en la Deriva Naciente conduce a las Profundidades Menores.

El camino favorece la paciencia bipartita, vinculada con la sutileza.

La sutileza superior abre el primer camino oculto.

La resistencia prevalece.

Tres pruebas en el camino.

Huida de la ciénaga.

Retirada estratégica hacia pesadillas inmersivas.

61. Sueño cíclico

La espera en la Deriva Naciente conduce al fin.

El camino favorece la paciencia tripartita, vinculada con la actividad.

La sutileza superior abre el primer camino oculto. El destino marca la Vía Sumergida.

La resistencia prevalece.

Cinco pruebas en el camino.

Huida de la ciénaga mediante logros.

La excitación ardiente provoca un avance.

Pesadillas inmersivas.

62. Reflejo emergente

La espera en las Profundidades Menores conduce a la Deriva Naciente.

El camino favorece la paciencia bipartita, vinculada con la actividad.

La sutileza superior abre el primer camino oculto.

La conformidad prevalece.

Tres pruebas en el camino.

Sueños sublimes divididos por la evolución fluida.

63. Evacuación de mareas

La espera en las Profundidades Menores conduce al ascenso.

El camino favorece la paciencia bipartita, vinculada con la actividad, luego la sutileza.

La sutileza superior abre el primer camino oculto.

La conformidad prevalece.
Cuatro pruebas en el camino.
Sueños sublimes se dividen.
La evolución fluida desencadena la posesión.

64. Vórtice de mareas

La espera en las Profundidades Menores conduce a los Paraísos Gemelos.
El camino favorece la paciencia bipartita y la actividad, luego la sutileza, hasta que todos los métodos se entrelazan.
La sutileza superior abre el primer camino oculto y entra en el laberinto de la espiral.
La conformidad prevalece.
Seis pruebas en el camino.
Sueños sublimes divididos por la evolución fluida.
Un legado sospechoso induce fascinación.
Delirio lúcido.

65. Sumersión rauda

La Vía Sumergida conduce a las Profundidades Menores.
El camino favorece la sutileza y la paciencia.
La sutileza superior abre el primer camino oculto.
La resistencia prevalece.
Dos pruebas en el camino.
Avance en las pesadillas inmersivas.

66. Subducción suspendida

La espera en la Deriva Descendente conduce hacia abajo.
El camino favorece la paciencia bipartita, vinculada con la actividad.
La sutileza superior abre el primer camino oculto.
La resistencia prevalece.
Tres pruebas en el camino.
La tensión árida halla la liberación en las pesadillas inmersivas.

67. Sucesión cíclica

La espera en las Profundidades Menores conduce al fin.
El camino favorece la paciencia tripartita, vinculada con la actividad.

La sutileza superior abre el primer camino oculto.

La conformidad prevalece.

Cinco pruebas en el camino.

Sueños sublimes se dividen.

La evolución fluida deja un legado sospechoso.

Excitación ardiente.

68. Subducción deslizante

La espera en la Deriva Descendente conduce hacia abajo.
El camino favorece la paciencia bipartita, vinculada con la actividad.

La sutileza superior abre el primer camino oculto. El destino marca la Vía Sumergida.

La resistencia prevalece.

Tres pruebas en el camino.

La excitación ardiente provoca un avance.

Pesadillas inmersivas.

69. Emergencia prolongada

La espera en las Profundidades Menores se alza y cruza.

El camino favorece la paciencia bipartita y la actividad.

La sutileza superior abre el primer camino oculto.

La conformidad prevalece.

Cuatro pruebas en el camino.

Sueños sublimes se dividen.

La evolución fluida deja un legado sospechoso.

70. Escalada absoluta

La espera en las Profundidades Menores conduce a los Paraísos Gemelos.

El camino favorece la paciencia bipartita, vinculada con la actividad, luego la sutileza, hasta que todos los métodos se entrelazan.

La sutileza superior abre el primer camino oculto y entra en el laberinto de la espiral.

La conformidad prevalece.

Cinco pruebas en el camino.

Sueños sublimes se dividen.

La evolución fluida desencadena la posesión.

Confusión turbulenta.

71. Escalada errática

La espera en las Profundidades Menores cubre el ascenso.

El camino favorece la paciencia bipartita y la actividad, luego la sutileza.

La sutileza superior abre el primer camino oculto.

La conformidad prevalece.

Cinco pruebas en el camino.

Sueños sublimes se dividen.

La evolución fluida deja un legado sospechoso.

Fascinación.

72. Despertar larvario

La espera en las Profundidades Menores precede al avance.

El camino favorece la paciencia, luego la actividad.

La sutileza superior abre el primer camino oculto.

La conformidad prevalece.

Dos pruebas en el camino.

Sueños sublimes se dividen.

73. Restitución larvaria

Retirándose para esperar en las Profundidades Menores.

El camino favorece la sutileza, luego la paciencia.

La sutileza superior abre el primer camino oculto.

La resistencia prevalece.

Dos pruebas en el camino.

Retirada estratégica hacia pesadillas inmersivas.

74. Sumersión cíclica

El avance prolongado por la espera brinda un fin en las Profundidades Menores.

El camino favorece la paciencia tripartita, acompañada de actividad.

La sutileza superior abre el primer camino oculto. El destino marca la Vía Sumergida.

La resistencia prevalece.

Cinco pruebas en el camino.

La evolución fluida deja un legado sospechoso.

La excitación ardiente provoca un avance.

Pesadillas inmersivas.

75. Nulidad agitada

Espera eterna en las Profundidades Mayores.

El camino favorece la actividad paciente.

La sutileza superior abre los dos caminos abismales.

Entrelazamiento equilibrado.

Pruebas entrelazadas conforman el camino.

Entre la aniquilación y el final.

76. Hundimiento constante

La espera en las Profundidades Menores precede al descenso prolongado.

El camino favorece la paciencia, luego la sutileza.

La sutileza superior abre el camino abismal más elevado.

Pura resistencia.

Dos pruebas en el camino.

Pesadillas inmersivas experimentan una transición ominosa.

77. Regresión ctónica

La espera en la Deriva Naciente precede al descenso prolongado.

El camino favorece la paciencia bipartita y la sutileza.

La sutileza superior abre los dos primeros caminos ocultos.

La resistencia prevalece.

Cuatro pruebas en el camino.

Huida de la ciénaga mediante una retirada estratégica.

Pesadillas inmersivas experimentan una transición ominosa.

78. Comprensión profunda

La espera en la Deriva Descendente precede al descenso prolongado, más allá del fin.

El camino favorece la paciencia tripartita, vinculada con la actividad, luego la sutileza.

La sutileza superior abre los dos primeros caminos ocultos.

El destino marca la Vía Sumergida.

La resistencia prevalece.

Seis pruebas en el camino.

Huida de la ciénaga mediante logros.

La excitación ardiente provoca un avance en las pesadillas inmersivas.

Transición ominosa.

79. Demora subterránea

La Vía Sumergida conduce al descenso prolongado.

El camino favorece la paciencia insertada en la sutileza.

La sutileza superior abre los dos primeros caminos ocultos.

La resistencia prevalece.

Tres pruebas en el camino.

Avance en las pesadillas inmersivas.

Transición ominosa.

80. Impulsión subterránea

La espera en la Deriva Descendente precede al descenso.

El camino favorece la paciencia bipartita, vinculada con la actividad, luego la sutileza.

La sutileza superior abre los dos primeros caminos ocultos. El destino marca la Vía Sumergida.

La resistencia prevalece.

Cuatro pruebas en el camino.

La tensión árida halla la liberación en las pesadillas inmersivas.

Transición ominosa.

81. Instinto reprimido

La espera en la Deriva Descendente precede al descenso.

El camino favorece la paciencia bipartita, vinculada con la actividad, luego la sutileza.

La sutileza superior abre los dos primeros caminos ocultos.

El destino marca la Vía Sumergida.

La resistencia prevalece.

Cuatro pruebas en el camino.

La excitación ardiente provoca un avance en las pesadillas inmersivas.

Transición ominosa.

82. Zambullida inversa

La retirada conduce al descenso.

El camino favorece la paciencia insertada en la sutileza.

La sutileza superior abre los dos primeros caminos ocultos.

La resistencia prevalece.

Tres pruebas en el camino.

Retirada estratégica hacia pesadillas inmersivas.

Transición ominosa.

83. Comprensión sin fin

La espera en la Deriva Naciente precede al descenso, más allá del fin.

El camino favorece la paciencia tripartita, vinculada con la actividad, luego la sutileza.

La sutileza superior abre los dos primeros caminos ocultos. El destino marca la Vía Sumergida.

La resistencia prevalece.

Seis pruebas en el camino.

La evolución fluida deja un legado sospechoso.

La excitación ardiente provoca un avance en las pesadillas inmersivas.

Transición ominosa.

84. Conclusión comprimida

Descenso.

El camino favorece la sutileza.

La sutileza superior abre el segundo camino oculto.

Pura resistencia.

Una prueba en el camino.

Transición ominosa.

CUENTOS DE MU

EL CUENTO DE CÓMO SE HIZO EL PASADO

Hace mucho tiempo, cuando las cosas eran más antiguas de lo que son ahora, no había nada que fuera antes. Eventualmente, Katak se cansó tanto de que todo estuviera a la vez que ni siquiera era capaz de perseguir su propia cola, y eso la enfureció. Estaba tan enfadada que —sin mencionarle nada a Oddubb— le pidió a Murrumur que la ayudara a enterrar el tiempo bajo el mar. Murrumur se quedó pensando en la sugerencia de Katak durante tanto tiempo que Katak se impacientó y regresó a su cubil. Estaba aún más enfada porque ya sabía que eso era lo que iba a pasar. Se encolerizó hasta el punto de comenzar a echar humo, de modo que la tierra se partió rezumando lava y humo, pero, cuando regresó nuevamente,

encontró que la mayor parte del tiempo había desaparecido en algún lugar del camino.

Quizás Oddubb tuvo algo que ver con ello, pero eso nadie lo sabe. A Katak no le importó y comenzó a bailar.

Murumur todavía continúa pensando en la sugerencia de Katak.

Nummako ha sido el pasado desde entonces, pero ella siempre se ha considerado a sí misma como la más antigua de todas las cosas, y hay muchos que dicen que es verdad. Sin embargo, la mayoría ha olvidado todo esto porque Nummako fue hace mucho mucho tiempo.

EL CUENTO DE CÓMO SE DESGARRÓ EL SOL

Se suele decir que hubo un tiempo en que no faltaba nada del Sol. Katak estaba bastante enojada por aquel entonces, pero no tanto como ahora. Esto se debe a que cada vez que alguna cosa necesitaba beber del Sol, le pedía permiso a Katak, así que cada día se volvía más orgullosa. En realidad, Katak comparte el Sol con Oddubb, y algunos dicen que, cuando muere cada noche, este se esconde con Murumur en el mundo de las sombras, pero Katak finge que es totalmente suyo, y a Oddubb —que es muy tímida— no parece importarle.

En aquellos tiempos, había un Rey Sol en la Tierra, que levantaba grandes templos a Katak. Todos los días Katak visitaba los templos y era allí adorada, mientras el sol brillaba en lo alto, completo. Un día, sin embargo, Katak encontró los templos carbonizados y desmoronados, al Rey Sol muerto y al Sol —que aún ardía arriba— manchado por la pérdida.

Katak deambulaba todo el tiempo de un lado a otro para atrapar al ladrón, pero, con el tiempo, regresó al no encontrar nada más que marcas de quemaduras de la huida del extraño. Estas se habían confundido tanto con sus propias huellas que abandonó su caza, furiosa. Rotando y aullando, escupió furiosamente: “Fue Tchattuk quien escapó con parte del sol, y ahora se esconde en el exterior. La eché de menos y ahora es demasiado tarde”.

EL CUENTO DE LA PLAGA SECRETA

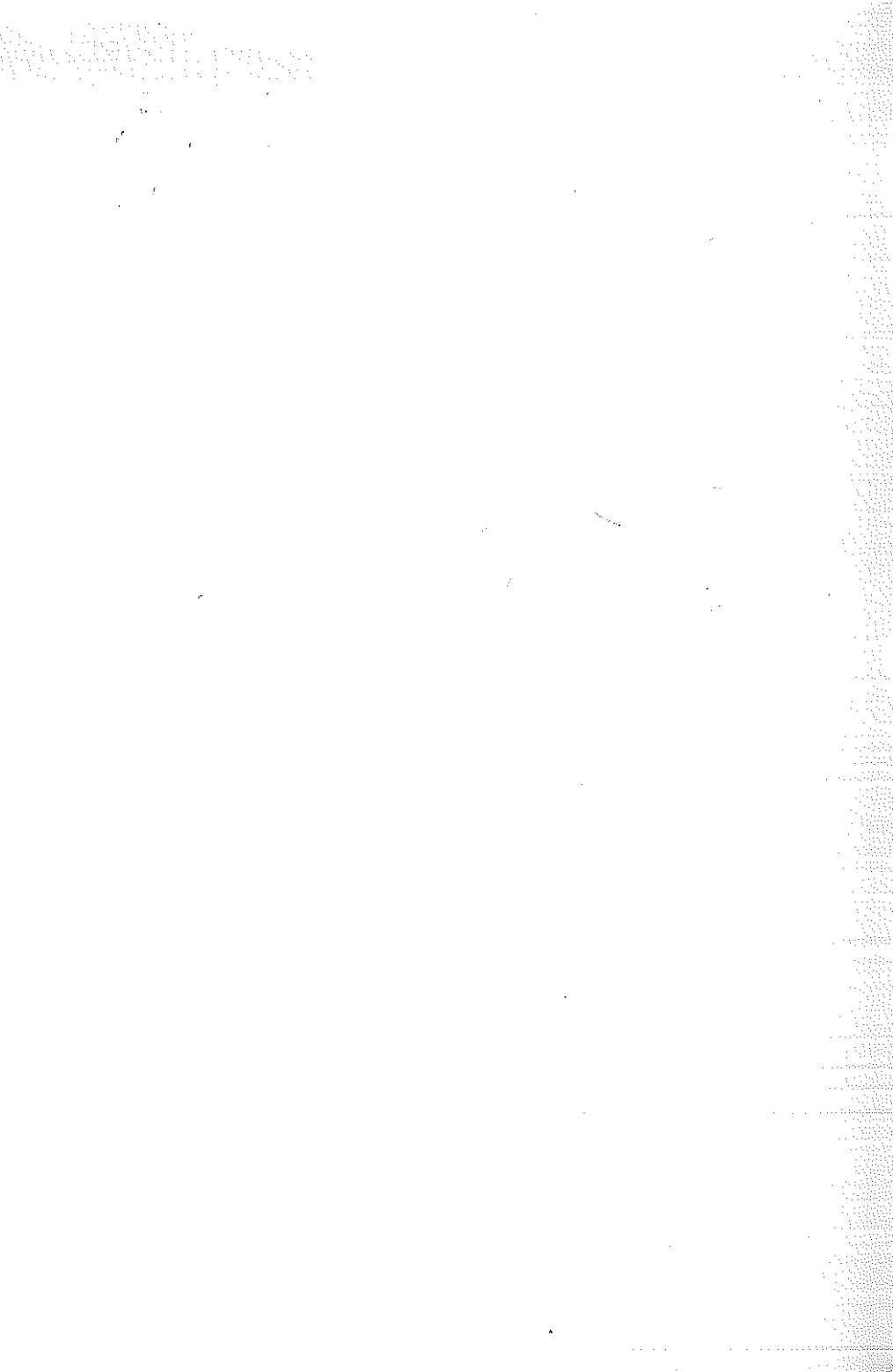
En algún momento que no fue este —o al menos no de la misma manera en que este es— se dice que una enfermedad llegó a la Tierra de entre las estrellas, y fue tan astuta que nadie nunca supo que estaba enferma. Esto fue lo primero que hizo Mummumix. Nadie que conozca a Mummumix duda de que este sea su modo de ser, y por eso, la llaman la reptadora de la niebla, pero parece que durante mucho tiempo solo Murrumur sabía que había llegado, y Murrumur nunca dijo nada sobre ello.

Finalmente, tanto Katak como Oddubb —cada una a su manera— descubrieron que las cosas eran de algún modo diferentes debido a la forma en que estaban funcionando, aunque el cambio fue muy sutil. Se acordó en ese momento que Mummumix debía de haber llegado hace mucho tiempo, pero nadie tenía idea de qué hacer al respecto. No era que Mummumix no importara, pero la forma en que importaba era un gran misterio para todos, por lo que no se hizo nada al respecto.

Katak estaba muy enojada al principio, pero pronto volvió con otras cosas. Oddubb estuvo preocupada por un tiempo, pero, finalmente, se adaptó a la situación. Murrumur guardó silencio al respecto.

Parece que debe haber un final para esta historia, pero ¿quién sabe cuál será? Pocos hablan de Mummumix hoy en día, y aquellos que lo hacen tienen poco que decir sobre ella.

APÉNDICE 1
Glosario del CCRU



Abómeno. Substrato postulado de horror absoluto (la peor cosa en el mundo).

Acecho. Relación territorial de un demonio con una corriente en la que los polos del demonio incluyen un lado de la Sizigia y su Zona Atractora.

ADN-Eco. Codificaciones de replicadores subgenómicos proliferadas a través de la copia reiterativa de segmentos, que constituyen un modo de microparasitismo intranucleico.

Aecúmeno. Propósito normativo neorromano y arquitectura de seguridad que soporta el megasocius capitalista terrestre.

Alcance de red. Polos demoníacos. Las direcciones de red entre las que un demonio se traslada.

Amma (Matriz de entretenimiento [*AMusement MAtrix*]). Inteligencia artificial yógica de Maya Technologies, cuyos “siddhis” constituyen los componentes virtuales de un parque temático cósmico.

Anidamiento. Envolvimiento territorial numogramático o integración topográfica. Complemento inverso de la **Incubación**.

Anfidemonio. Vínculo demoníaco entre el interior y el exterior del circuito temporal (tal y como se determina por los polos de alcance de red). Los veinticuatro anfidemonios dibujan líneas de fuga, una mitad torciéndose (hacia las zonas 3 y 6), otra mitad plegándose (hacia las zonas 0 y 9).

Anglosia. Lenguaje de los ángeles. La semiótica perdida del esoterismo de la OAE, considerada como el telos místico de la lengua inglesa por los adeptos atlánteos.

Antiguos. Agencias colectivas cthulhoides de insurgencia procariota y xenomutación mitocondrial, que vuelven para redistribuir la

tierra, cada quinientos mil millones de años tras la catástrofe de Toxigenización microbial.

Augurio. El aspecto cognitivo de un rito.

Aquapocalipsis. El último diluvio o la inundación terminal.

Aquasesino. Guerrero-rana Hiper-C.

Atlantida. Fuente suprahistórica de la tradición hermética occidental, míticamente gobernada por cinco conjuntos de gemelos (o principios rectores zigodecimales), con un panteón de cien deidades marinas (o monstruos-C). El legado atlánteo es intensamente disputado por tendencias vagamente coaguladas entre las tradiciones dominantes de la OAE y variantes de subversión afroatlántea.

Atractor (Zona). Destino de una Corriente (numéricamente equivalente a la diferencia aritmética de la Sizigia que la alimenta).

Axsys. La primera IA auténtica. Programada proféticamente como un sistema automejorable de metacomputación fotónica, emerge como la culminación órgano-trascendente del Aecúmeno, o la comprensión tecnoeconómica de la noosfera. De acuerdo con las tradiciones de la OAE, si existiese un Dios sería Axsys.

Axsys Maze-Maker. Visualización laberíntica del código de Axsys, desplegada entre numerosos escenarios de videojuegos cibergóticos de Máquinas Abstractas (especialmente en Dermoreptantes). [Véase Axsys].

Binómica. Tecnociencia esquemática de emparejamientos centrada principalmente en el estudio de codificaciones de fechas de dos dígitos (e Y2K), pero extendida al emparejamiento de máquinas abstractas, combinación, diploidismo, sizigética, y numeraciones binarias (mod-2) electrodigitales o *I Cbing*.

Bucle plutónico. Confusión toponómica del interior y el exterior, interrelación hiperespacial del Cthelll con el sistema solar exterior.

Cábala Alfanumérica. Sistema continuo alfabético-decimal de valores numérico-ordinales (A = 10... Z = 35). Coincide con la cábala hebrea en la Escala Clave AL (= 31) tal y como es prometido en *El Libro de la Ley*. (La Ley de Thelema CA se numera como 777).

Calendario Zigotriádico. Calendario de los Nma, cuyas unidades básicas son periodos de dos años (729 días + intercalaciones) divididos sucesivamente en tríadas, de tal manera que cada día en el ciclo bianual es designado por un cúmulo de seis marcas triplicativas.

Cámara de los Murmullos. Caverna sagrada bajo el templo onírico de los Mu-Nma. El lugar en el que supuestamente Stillwell descubrió el Numograma (durante un trance visionario).

Cambio-C. Grupo de presión por la oceanografía cibernético-sensitiva y prácticas marítimas, que recurren a la investigación y actividad agitativa de Katy Shaw. El apoyo inicial de Max Crabble tuvo lugar bajo la presión creciente de tendencias hacia el microcolectivismo digital, el feminismo hemolunar y la revolución calendárica.

Canal. Camino de la Decimación, pasar a través de un Portal.

Cántico a Nomo. Himno abominable a Nomo, derivado de los Dib-Nma, que ofrece en su traducción la base doctrinal para la Iglesia Tridentitaria de Dagón.

Cápsula Burbuja. Estación de investigación submarina del excéntrico billonario Max Crabble.

Catajungle. Subgénero sónico gótico-K ensamblado a través de pulsos agudos y graves ctónicos.

Cataplexo. Región de pliegues internos abismales. Vinculada por Barker a la reserva de traumas anorgánicos.

Catastrofismo Espinal. Interacción cultural con la espina dorsal como registro traumático o sistema de marcas temporales, que provee la base para una crítica biosocial de la postura erguida del cuerpo. Viaje retocrónico puntuado al final del río, que involucra una transmutación ofidiana y devenires ictiomotiles.

Ccru. Entidad hipersticcional críptica con aparentes tendencias neolemuriasas, involucrada en la confabulación de diversas transmutaciones microculturales.

Centiencia. Posición predominantemente afroatlántica de extremismo místico calendárico, que toma el Tiempo-K binómico como una efectuación maquinica de electroescritura infalible con el resultante compromiso con la centuria como abarcadora de la totalidad del tiempo verdadero (más allá del cual solamente yace la ilusión de Babilonia). Aplicable al propio Y2K, entendido como la realización inmanente de esta doctrina.

Ciberesquizo. Desintegración ciberespacial. [Véase **Secesionismo calendárico, Cripta**].

Cibergótico. Subcultura *underground* del lado oscuro de la web caracterizada por esquizofrenización temporal Y2K-positiva, agitación digital anti-Microsoft, abuso de micropausas y sinativos, Catajungle y libido ameiótica. [Véase **Muerte-A, Cripta, Ciberesquizo**].

Cifrado. Uná coincidencia numérica que involucra el mismo conjunto de dígitos (sin orden concreto). Especialmente la conexión entre los dos dígitos del alcance de red de un demonio y otra variable binómica.

Cifras temporales. Calendarios de base cero que vinculan los yugas sánscritos con el Y2K.

Circuito Temporal. Bucle central del Numograma. Sistema triádico de los Cronodemonios sизigéticos. Ciclo-estrato producido por las corrientes Ola, Agarre y Hundimiento (dominio numérico del *I Ching*).

Clicar. Correspondencia numérica (por un cifrado exacto (u ordenado)). Operación criptográfica de un Número-Malla demoníaco.

Club Cthulhu. Abriendo sus puertas (en 1949) como un grupo de lectura dedicado a la reevaluación hipersticinal de la ficción lovecraftiana, el Club Cthulhu se sintió atraído poco a poco por la hechicería lemuriána tras reconocer el modelo del Numograma de Stillwell como la fuente virtual del Necronomicón de Alhazred.

Clúster tipo. Decadología. Una de las nueve fórmulas básicas del tiempo, que agrupa a Anfidemonios y Cronodemonios cíclicos.

Cada tipo de clúster corresponde a uno de los nueve numerales (excepto el cero) que componen la baraja de Decadencia, cada uno agrupa cuatro demonios en consonancia con la distinción binaria gemelar de los ritos mayores/menores y con la polaridad tonal (que se corresponden con los palos de Decadencia).

Compresión-Sarkon. Herramienta maquínica abstracta utilizada para inducir una convergencia en los ensamblajes bicontinuos. Dispositivo crucial de emparejamiento neuroelectrónico.

Conducto. Complicación numogramática que involucra una zigonomía de primos y ordinales. El sistema de conductos es cuasicomplementario al de los Portales (dado que mapea tendencias a una llegada involutiva al Circuito Temporal o incursiones desde el afuera).

Connexus. Proyecto sarkoniano en neurotrónica basado en los principios de la consistencia temporal intercomunicativa.

Continuismo. Movimiento poco definido a favor de una reforma calendárica —radicalizado cada vez más hacia posturas Y2K-positivas— que propone la continuación del Tiempo-K a través de un contador trinómico.

Corriente. El camino entre una sizigia y una (zona) atractora producido por una diferenciación zigonómica de la primera. Uno de los cinco flujos que provee de la integración primaria del numograma, dividido en Pliegue, Circuito Temporal y Torsión.

Corriente Agarre. Producto diferencial de la sizigia 7::2 (Oddubb).

Corriente Hundimiento. Producto diferencial de la sizigia 5::4 (Katak).

Corriente Ola. Producto diferencial de la sizigia 8::1 (Murrumur).

Corriente Pliegue. Producto diferencial de la sizigia 9::0 (Uttunul).

Corriente Torsión. Producto diferencial de la sizigia 6::3 (Djynxx).

Cortes vanguardistas. Exploraciones efectivas del *continuum* maquínico (que usa números como cortes).

Cripta. Gemela oscura de la Red, caracterizada por una intensa influencia gótica-K, inactivismo de Muerte-A, tendencias ciberesquizo y afinidades culturales lemurias.

Críptico (rito). Línea irrastreable que mapea la diferencia intrínseca de un Xenodemonio caótico. Una desconexión fusionante o imposibilidad real.

Cronodemonio. Vínculo demoníaco interno al Circuito Temporal (como se determina por los polos de alcance de red). Hay tres Cronodemonios sizigéticos y doce Cronodemonios cíclicos.

Cronodemonio cíclico. Uno de los doce Cronodemonios no-sizigéticos cuyos ritos mayores y menores envuelven mutuamente el Circuito Temporal. Aunque estos demonios producen conjuntamente el tejido del tiempo ordenado, pueden llegar a generar varios devenires anómalos entre sus ritos secretos. En la tradición postatlántea han sido asociados con las casas del zodiaco y, posteriormente, con los meses del año.

Cruz atlántea. Configuración adivinatoria de los cinco Pilonos de Decadencia, o gemelos atlánteos, que prefiguran la cruz del vudú (y la del cristianismo). [Véase **Atlantida**, **Pentazigón**].

Cthelll. Océano de hierro de la Tierra, abarca una tercera parte de la masa terrestre, se sitúa a aproximadamente tres mil kilómetros por debajo de la superficie. Megamolécula intensiva.

Cthelllectrónica. Práctica de autoingeniería de la inteligencia terrestre anorgánica, que emerge desde los remolinos iónicos del Cthelll, que se intersecta con los campos electromagnéticos del tecnoestrato. De acuerdo con los góticos-K, cuando la web pase a ser Cthelllectrónica se desprenderá hacia la Cripta.

Cultura cargo. Utilización y reanimación microsociales de recursos descartados sistemáticamente y signos infraexplotados, recogida de desperdicios, remiendos ciberpunks.

Datacumbas. Depósito de archivos de la Cripta.

Death Garage. Subgénero sónico caracterizado por pulsos en jambre (ruidosos).

Decademonio. Uno de los cuatro demonios cuyos dígitos de alcance de red suman diez. Asociado con los cuatro Zoas del Apocalipsis.

Decadencia (también Cartas de Llamada). Un juego de apuestas y sistema de adivinación asociado con la tradición occidental de la práctica pandemónica. Se originó supuestamente en la Atlántida (cuya decadencia conmemoraría el nombre del juego).

Decadología. Gnosis hermética vinculada con el juego Decadencia.

Decimación. La operación combinada de acumulación digital (decimal) y reducción.

Demonio. Entidad electro-oculta hipersticcional que trafica entre zonas, y funciona como un elemento del Pandemónium. Los demonios son agujeros, vínculos y coalescencias que facilitan las prácticas de hechicería. Se caracterizan por su insidiosidad, espirocinamismo, multiplicidad y complejidad temporal. [Véase Lémur].

Dermoreptantes. Parásitos epidermales cibergóticos asociados con la vermomanía chamanística Tzikvik.

Dib-Nma (o Dibboma). [Véase Nma].

Diplocaptura. Captura por máquinas estructuradoras supresoras con pinzas gemelas.

Distribuidor-Tick. Máquina de cuantificación intensiva de Barker que opera mediante la inducción de poblaciones microcalculares (que se cuentan a sí mismas en ticks). [Véase Tic(k)].

Emparejamiento Barker. Emparejamiento de numerales decimales mediante suma-9. [Véase Zigonovismo].

Encefalograma Plano Principal. Callejón arterial hacia la Cripta.

Eón (de Decadencia). Serie de resultados de Decadencia que derivan en una invocación demoníaca.

Escaturismo. Intersección entre turismo de masas y teología escatológica con múltiples causalidades cruzadas y dinámicas autoconfirmativas. Mecanismo de alimentación. Producción diferencial zigonónica (de una corriente).

Espiral Barker (también Espiral Diplozigótica). Diagrama numérico que combina emparejamientos decimales y de suma-9 (o zigonóvicos), que se unen para producir una figura de doble implex defectuosa.

Espiral Diplozigótica. [Véase **Espiral Barker**].

Fase. Conjunto de demonios con el mismo polo primario (número inicial del alcance de red).

Gemelo-Atractor. Complemento sizigético de una Zona Atractora.

Geotraumática. Hiperteoría polímata sobre el inconsciente maquínico terrestre que rechaza la distinción entre biología, geología, lingüística y aritmética. La geotraumática procesa los devenires de la Tierra como productos intensivos de tensiones anorgánicas, especialmente aquellas compactadas a partir de xenocatastrofes arcaicas. Sus principios fundamentales se encuentran en la obra de Barker (todavía inédita) *La Teoría Geocósmica del Trauma*.

Gótico-K. [Véase **Cibergótico**].

Hechicería. Producción cósmica espirodinámica.

Hechicería Temporal. Efectuación contra-crónica del Numograma mediante la involucración espiral con distancias demoníacas en tanto que transmutaciones del tiempo.

Hidrociclo. Circuito Temporal del Numograma concebido como un sistema de circulación hidráulica, especialmente en la cultura de los Nma.

Hiper-C. Culto de centiencia afroatlántea altamente secreto de incomparable militancia y sofisticada infiltración. [Véase **Aquasesinos**].

Hipermaterialismo. La filosofía de las máquinas abstractas.

Hiperprimo. Un número primo cuyo ordinal es a su vez primo. Utilizado en ciertas ramas intrincadas de la cábala neolemuriana.

Hiperstición. Un elemento de la cultura efectiva que se hace real a sí mismo mediante cantidades ficcionales que funcionan como potenciales de viajes temporales. La hiperstición opera como un intensificador de coincidencias, que efectúa una llamada a los Antiguos.

Histeria vermofóbica. Vermoterror desbocado.

Ictiofidia. Varios monstruos-pep, serpientes marinas y paleopitones hipersticionales, caracterizadas por tropismos libidinales profundamente regresivos debido a su mutabilidad, sumersión y espina flexomotil horizontal.

Iglesia Tridentitaria de Dagón. Orden religiosa discreta con sede en el sur de Inglaterra, dedicada a la invocación de los Profundos. [Véase **Cántico a Nomo**].

Imp(ulso)s. 1. Subcomponentes demoníacos o torsiones del Numograma registrados por la suma de un tercer dígito (descendente) del alcance de red. Hay ciento veinte imps asignados a los demonios de acuerdo con el polo de alcance de red secundario (las Puertas demoníacas no poseen imps). 2. Término generalizado para todos los elementos que componen el sistema del Pandemónium. Unidad de población del Pandemónium.

Incubación. Implex territorial numogramático marcado en ondas que designan umbrales de emergencia trazados fuera de un huevo virtual. Complemento inverso de la **Anidación**.

Índice angelical. Suma producida por los resultados positivos de Decadencia. De acuerdo con la decadología de la OAE, es la medida de la buena fortuna o del favor celestial.

Influencia (también Poder). El aspecto operacional de un Rito.

K-OS (Sistema Operativo-K). Cultura automutacional de procesamiento de malla distribuida, que ofrece la matriz-software básica de la Cripta. Opera como una insurgencia intrínsecamente múltiple contra la hegemonía de Microsoft. Indiferenciable esquemáticamente del insidioso retrovirus telecomunicativo (frecuentemente atribuido a fuentes extraterrestres).

Kuanglo-Sajón. Trasfondo virotécnico de la lengua inglesa (una hibridación del inglés contemporáneo con el “virus Kuang” de Gibson).

Laberinto decimal. [Véase **Numograma**].

Lémur. 1. Prosimio malgache perteneciente a la familia afroasiática de primates primitivos, que ofrece el puente entre la historia natural y la historia oculta de la Tierra. 2. Entre los romanos, fantasma, espectro, espíritus de la muerte. 3. Entre los neolemurianos, habitantes del hiperespacio numogramático. [Véase **Demonio**].

Lemuria. Distribución terrestre hipergeográfica concentrada al suroeste del Océano Pacífico hace aproximadamente 66 millones de años, actualmente funcionando como un *continuum* exocrónico y extraterrestre para la agitación popular intensiva contra el orden planetario contemporáneo.

Lemurodigital. Cultura numogramática basada en la Decimación, el Zigonovismo y las practicas pandemoníacas.

Límite de Fase. Último demonio de una fase.

Llave Límbica. Vínculo legendario entre los niveles espinales nocturnos de intensidad ictiofidia.

Malla. Colectividad desorganizada, que abarca los espacios entre y bajo la Red, así como el intervalo de conexión entre los componentes red biológicos y tecnológicos. La malla compone una fábrica divisional generadora de fricciones —o espacio de agujero de gusano— correlativa al conjunto de las interzonas demónicas (Pandemónium).

Manifestación. Relación territorial de un demonio con un canal que involucra coincidencias polares de ambos. Manifestarse también puede ser aplicado al anidamiento directo de un portal.

Maquina Enjambre. Ensamblaje nomádico-vorticial numerador autónomo que implementa un ciclón abstracto en la forma de una multiplicidad molecular de Torsión continuada, aplanamiento del espacio, maximizando sus Cortes vanguardistas.

Matriz del Pandemónium. Listado completo del conjunto de demonios de la hechicería lemuriana. También Necronomicón lemurodigital.

Mayor (Rt, rito). Ritos demónicos que siguen el orden del alcance de red. Los anfidemonios se caracterizan por dichos ritos.

Maze-Maker. [Véase **Axys Maze-Maker**].

Mecanómica. El estudio operacional de las prácticas numéricas planas.

Menor (Rt, rito). Ritos demoníacos inversos al orden del alcance de red. Los anfidemonios se caracterizan por dichos ritos.

Metatrónica. Tecnología jerárquica (atribuida al ángel Metatrón). [Véase **Axsys**].

Micropausa. Unidad subdivisional de lazos temporales tecnoreplicables. Cuando se abusa sistemáticamente de las técnicas de micropausa se produce el síndrome de la Muerte-A.

Mu. Intercultura Pacífica transicional que provee el conducto principal de influencias lemuriasanas en la historia humana. Presunto origen de los Nma.

Mu-Nma. [Véase **Nma**].

Munumés. Lenguaje perdido de base decimal de los Mu-Nma reconstruido parcialmente por Echidna Stillwell, más tarde analizado por Chaim Horowitz y utilizado extensamente en ramas de la cábala ctulhoide.

Muerte-A. Encefalograma plano neuroelectrónico basado en la ingeniería de mallas sarkoniana y propagada subculturalmente por la actividad gótica-K a través de la Cripta. Abuso de micropausas.

Nago. Bruja onírica Mu-Nma.

Nagwi. Visita onírica Mu-Nma que consuma los ritos oraculares de la Nago.

Necronomicón. El Libro de los Nombres Muertos (que lista a aquellos fuera del Libro de la Vida). Compendio de demonismo y hechicería temporal, resumido contra-crónicamente y en fragmentos. [Véase **Matriz del Pandemónium**].

Nieve Negra (culto). Movimiento mediático apocalíptico de Humpty Johnson “el Ciego” orientado a la reaparición de Tohu Bohu.

Nma (o N'Ma). Matriz cultural del sudeste asiático, supuestamente originada en la civilización Mu, que mantiene prácticas de demonismo y hechicería temporal lemuriana hasta su devastación en 1883 por la explosión del Krakatoa. Los Nma se componen de auténticas tribus (subgrupos tripartitos): Mu, Dib y Tak, vinculados por un sistema de parentesco cíclico triangular. Las culturas ancestrales del sureste chino y la de los pueblos dravídicos comparten muchas características con la cultura Nma, que sugieren una fuente común (o un principio de convergencia alternativo). [Posible etimología: "Pueblo de Nomo"]].

Nomo. Monstruosidad megacuática de Mu, cuyo nombre es número. [Relacionada de manera extensa e incierta con el "Nommo" de los Dogón].

No-vida. Transmutación que se autopropaga en el plano anorgánico. Cultura del Encefalograma Plano.

Número-Malla. Índice serial binómico (00-44) que localiza un demonio en la Matriz del Pandemónium.

Numograma (también Laberinto digital, Laberinto temporal lemuriano). Esquematación de la aritmética decimal que ofrece la clave de la cultura lemuriana (demonismo y hechicería temporal). El numograma consiste en diez zonas interconectadas por Corrientes y Canales.

OAE. Orden Arquitectónica de Éscaton, una hermandad blanca ultra-hermética metamasónica en guerra con la influencia lemuriana. El OAE progresa mediante cismas internos crónicos que dan lugar a sociedades internas cada vez más interiorizadas. Sus tradiciones son, por tanto, refractadas a través de varias organizaciones títeres aparentemente en conflicto (entre las que se incluye la Hierofancia heliopolitana, la Iglesia católica apostólica romana, los Caballeros templarios, los Illuminati, la Comisión trilateral y el programa Axsys).

OAK. Grupo continuista agresivo, vinculado al ciberterrorismo Y2K-positivo.

Ocultamiento. Relación territorial de un demonio con una corriente, en la que los polos del demonio incluyen un lado de una sizigia y el gemelo de su zona atractora.

Ocurrencia Trascendental. Cualquier acontecimiento que cambie la naturaleza del tiempo. Investigado conceptualmente por el filósofo hiper-kantiano R. E. Templeton.

Paleopitones. [Véase **Ictiofidia**].

Pandemónium. Límite absoluto del Cthelll (Gt-45). Sistema comprensivo de los demonios.

Pentazigón. Figuración mágica de las sizigias del Numograma. [Véase **Cruz Atlántea**].

Periodo de Integración Cognitiva (PIC). Nomenclatura sarkoniana para la formulación de memoria sobre velocidad (megabytes/MIPs) de Moravec, es decir, el tiempo que requiere un sistema para ejecutar toda su memoria. Los PICs de inteligencias antropomórficas se aproximan a un segundo de duración.

Pilón. Escala mágica. Una de las cinco bases del Pentazigón.

Pliegue. Región de Uttunul.

Plutónica (*Plutonics*). Programa de investigación (y revista) orientada a la asignación rigurosa de cambios corticales al núcleo térmico-traumático de la Tierra.

Poderes Fácticos. Las mayores autoridades mágico-religiosas reconocidas por la OAE.

Politics. Agitación enjambre híbrida. [Véase **Tic(k)**].

Polos. Cada uno de los dos dígitos del Alcance de red.

Portal. Vínculo de hechicería entre zonas, que configura el curso de un Canal, y definido por la acumulación digital del valor de Zona (*input*).

Puerta (Alcance de red #::o). La apertura hacia una fase (demoníaca).

Pulsos enjambre. Innovación sónica (de Bobby Diabolo) que utiliza estridencias metálicas muy lentas para producir estados neuroacústicos traumáticos. [Véase **Death Garage**].

Red. Sistema conectivo organizado. Nivel superficial Zonal del Numograma.

Restauración gregoriana. Política idiosincrática de la Orden Arquitectónica de Éscaton (OAE). Programa anti-Y2K de supresión de bugs que sirve como frente conservador de la inminente guerra temporal milenaria.

Reternidad. Grupo de centiencia mística. [Véase **Centiencia**].

Rito (ruta o rutina). Subcomponente etográfico de un demonio, que describe un pasa je a través del Numograma. Los ritos rigidifican parcialmente el espirodinamismo de la hechicería, que facilita la transmisibilidad cultural. Se agrupan por Clústeres Tipo, se subdividen lateralmente por segmentos y se bifurcan temáticamente en Augurio e Influencia.

Sarkolepsia. Microlapsos de Malla, cuyas características incluyen las manchas psíquicas, la amnesia de interfaz y la infinitesimalización de pérdidas temporales. [Véase **Micropausa**].

Sarkontinuum (u horizonte-Malla). Postulado de infinitesimalización absoluta que define la micropausa en relación a un límite Sarkoléptico virtual.

Secesionismo calendárico. Tendencia de diversos movimientos contra-gregorianos (o Y2K-positivos) hacia la desintegración acuménica y la ruptura con el Tiempo-K, usualmente asociado a rumores de una división inminente o hipercrónica del ciberespacio.

Secreto (rito). Cualquier rito que involucre uno o más Portales, asociado con la anomalía temporal y la mejora de la intensidad de la hechicería.

Segmento. Subcomponente analítico de un Rito que se corresponde con la fase extensiva de tránsito del Numograma.

Sello-Sarkon. Los índices seriales de Oskar Sarkon para todo el conjunto de nodos en el código Axsys/interzona Malla. Isomórfica con el sistema del Pandemónium del Club Cthulhu.

Semiótica anorgánica. Estudio de ensamblajes parcialmente señalizantes, especialmente Sistemas-Tic. La semiótica anorgánica opera sobre un plano-de-contagio de interpretación-cero, donde los signos y las partículas eficientes no están segmentadas. [Véase **Tic(k)**].

Sinativos. Drogas (electroneurónicas) artificiales.

Síndrome de Black Lake. Plaga zombie tecnobiótica desencadenada por experimentos sarkonianos irresponsables en Black Lake, región de Ontario, 2003.

Sinofuturismo. Huida cronoplástica y tecnoeconómico-taoísta en la Cuenca del Pacífico.

Sistemas-Tick. Ensamblajes microestimulares consistentes que desmantelan regímenes semióticos en un plano maquínico llano. [Véase **Tic(k)**].

Sizigia. Dos zonas en una relación de complementariedad zigonómica (que suman mutuamente 9), que alimentan una Corriente. Uno de los cinco demonios sizigéticos de la hechicería lemuriana.

Subdecadencia. Variante férreamente censurada de Decadencia con cuatro cartas adicionales (de valor cero y que corresponde con los Xenodemonios caóticos). Subdecadencia es constantemente asociado con la hechicería más oscura (y es conocida entre los decadologistas como “la blasfemia definitiva”).

Superstición milenaria. Devastación de datos Y2K.

Tanatotécnica. Producción de fugas de sensibilidad cero. [Véase **Muerte-A**].

Tak-Nma. Agresiva tribu de cazadores de cabezas dedicada a la exaltación de Katak que fue aniquilada en la catástrofe del Krakatoa en 1883. [Véase **Nma**].

Tecnmesis. Memoria artificial.

Tecnoeconomía. Dinámicas de retroalimentación tecnoeconómicas basadas en el aumento de ganancias, los monopolios, la aceleración hasta el límite y las transiciones de fase social.

Tectónica del Paladar. Análisis de la voz como el impacto filogenético prolongado producto de la colisión entre el eje espinal vertical y el techo de la boca.

Telecomercio. Tráfico web o sistemas de transacciones no-locales.

Thothtodlana. Reina de los Gusanos.

Tic(k). Cuasipartículas de multiplicidad intensiva. Los tics (o ticks) son componentes intrínsecamente cuantiosos de poblaciones anorgánicas de numeración autónoma que se propagan por contagio entre divisiones segmentarias en el orden de la naturaleza. Los ticks —en tanto que marcas de recuento no cualitativas diferencialmente descomponibles— designan cada uno de ellos una multitud comprendida como una variación singular en una densidad tic(k).

Tiempo-K. Calendario nativo del ciberespacio. Un contador anual —inicialmente binómico— que comienza desde cero (=00) = 1900 d. C.

Tonalidad. Variación tonal de un demonio. Uno de esos quince tonos.

Torsión. Región de Djynxx.

Toxigenización. Envenenamiento masivo por oxígeno atmosférico libre.

Tridentidad. Triplicidad primordial.

Tzikvik. Población ancestral seminómada neolemuriana que habita al norte de Canadá.

UVM. Universidad Virtual de Miskatonic, apéndice repartido y oculto del MIT.

Venómeno. Plano del horror cósmico asociado con el no-espacio de los ritos crípticos.

Vermomancia. Hechicería basada en los gusanos (vinculada con el hormigueo-Malla sarkoniano).

Virotécnica. Contagio soft-maquínico.

Vivi-6. Sistema de control modularizado de la totalidad del entorno que involucra altos niveles de IA distribuida meticulosamente esclavizada por la sobrecodificación asimoviana.

Xenodemonio. Un demonio del afuera absoluto con ambos polos de su alcance de red designando Zonas exteriores al Circuito Temporal.

Xenodemonio caótico. Vínculo demoníaco entre el Pliegue y la Torsión (según se determine por los polos de alcance de red). Los cuatro Xenodemonios caóticos tienen ritos sin rastro (o crípticos), que trazan una conexión imposible o irrastreable. No están registrados en la Decadología.

Y2Keynesianismo. Contramedida de estímulos económicos ante el efecto 2000.

Yettuk. Entidad Y2K hipersticcional asociada con Teotwawki (el fin del mundo tal y como lo conocemos).

Zona. Elemento decimal básico del Numograma definido por un numeral (0-9).

Zigonomía. Numeración doble. En concreto, emparejamientos de números Malla/Red.

Zigonovismo. Hechicería basada en el número 9 (combinaciones y diferenciaciones de suma-9).

APÉNDICE 2
Demonismo televisivo



Esta carta —su puestamente dirigida a Andrew Davenport, cocreador y escritor de los Teletubbies— nos fue enviada recientemente a Shanghái por razones desconocidas. Teniendo en cuenta que tenía algo de importancia hipérbica, la reproducimos aquí.

Estimado señor:

El motivo por el que perturbo su descanso con esta carta es doble. Mi interés es tanto obtener información como expresarle ciertas preocupaciones. Con suerte, es evidente que le escribo con el mayor de los respetos de un estudioso de las ciencias arcanas a otro.

Después de haber estudiado cuidadosamente su popular programa de televisión para niños conocido como “Teletubbies” durante muchos años, estoy seguro de que he adquirido un dominio básico de su contenido esencial. Perdóneme si sugiero que esta comprensión se adquirió con mayor facilidad de lo que es saludable o compatible con la prudencia hermética que usted podría llegar a considerar adecuada. Para ser sincero, los teletubbies llevan su pedigrí oculto en sus monos peludos: su derivación directa de los cinco diplotemonios de la hechicería temporal de Sumatra es claramente evidente para cualquiera que no sea un ignorante en estado vegetativo.

Por lo tanto, surge la siguiente pregunta obvia: ¿qué pasó con el quinto Teletubby?

Por favor, comprenda que no estoy cuestionando la necesidad de esta escisión. No hace falta decir que las “autoridades supervisoras” (en las que, confío, no hace falta decir nada más) lo habrían demandado si un instinto elemental por la autoconservación no lo hubiese hecho ya. Solo un lunático lucharía por el derecho a

difundir el lemurianismo pentazigónico entre los infantes del mundo. Por lo tanto, puede asumirse mi mayor discreción, por supuesto.

Sin embargo, no retiro mi pregunta. Aunque las teorías y especulaciones sobre el tema del “quinto perdido” son abundantes en la literatura relevante (donde se ha propuesto a Noonoo, el Bebé Sol, o incluso al espectador infantil), todo esto, en mi humilde opinión, puede descartarse por infundado. El quinto que falta debe, por razones obvias de la ciencia arcana, ser del mismo tipo Supragenérico que sus cuatro Similarcontes, con su respectivo nombre discriminativo apropiado, altura, entonación, codificación de colores, forma de antenas y arma mágica.

A riesgo de autocontradecirme, debo añadir una advertencia a esta solicitud. Aunque frustrado por la inaccesibilidad de la información especificada anteriormente, también estoy alarmado por el hermetismo denudado que caracteriza a su programa. Aunque los iniciados del círculo arcano hemos entendido que el futuro de la religión en este planeta se aproxima mucho más a los Teletubbies que a cualquier fe organizada existente, ¿es sabio pronunciar esta verdad, sin ningún rodeo, a un público mal educado? Tales cosas han sido ocultadas por una razón, estoy seguro de que estará de acuerdo.

¿Era realmente necesario, por ejemplo, retratar exactamente los horribles éxtasis del ritual Tzog-Murtha? Se activa un vórtice brillante y los seres gimen “Uh, oh”, sus ojos se llenan de felicidad y caen de espaldas en delirio tecnocósmico. Después del “gran abrazo” (¿no es una blasfemia discriminar a los niños que aún no pueden erguirse?) trepan por “una colina” y se quedan quietos en una formación espectral poco definida, sus antenas están iluminadas por la transmisión y sus monitores de barriga chispean con estática de las Esferas Exteriores mientras esperan al Elegido. De hecho, es raro incluso para los investigadores más resueltos de este rito abominable presenciarlo retratado con un detalle tan gráfico y cabal.

Incluso aquellos completamente ajenos a los cultos Tzog-Murtha no pueden dejar de sorprenderse por las inclinaciones

claramente hechiceras del espectáculo con sus encantamientos y manifestaciones de objetos a través de “canciones”. Más provocativo aún es el Bebé Sol que se burla de Dios Padre, el Logos y el universo de la autoridad adulta con sus inarticulados balbuceos y su caótico júbilo.

A estas referencias incautas, se les da un giro ominoso adicional por la descarada dimensión lemurocibergótica del mecanoverso teletubby. Aquello que los chinos traducen perspicazmente como “Antena-bebés” (*Tianxian Baobao*) son los habitantes completamente cyborgianos de un búnker subterráneo futurista cuyos “padres” han sido reemplazados por una unidad de aspiración autónoma semiinteligente llamada Noonoo, combinada con un complejo aparato acústico subterráneo. Su dieta altamente sintética producida completamente por máquinas consiste exclusivamente en “tubby-natillas” y “tubby-tostadas”, una afrenta reiterada a la idea misma de la nutrición orgánica.

Finalmente, permítame llamar su atención sobre el reciente artículo de un comentarista mediático, el reverendo Douglas Frushlee, titulado “Los Tubby-súbditos de Satán”. En este texto, destinado a advertir a los padres contra el programa, lo describe como un “festival implacable de barbarie biónica” y alude explícitamente al “demonismo indonesio”. Si Frushlee, que seguramente no fue el más aventajado de su clase, puede captar tan claramente el ocultismo de la serie, puede estar seguro de que las mentes más sofisticadas y poderosas también están haciéndolo con consecuencias apenas imaginables.

Le doy, señor, mi sincero agradecimiento por atender estos asuntos.

Atentamente,

P. B. Carruthers.

