

Mylene Maelinhon & Liri Kavvira

Galdacraft

Графическая магия

*Посвящаю эту книгу моему дорогому человеку
Саману Нураи, который приносит и приносит
в мою жизнь много света и новизны.*

*И Дмитрию Мефистофелю,
моему самому лучшему другу и поддержке.*

Mylene Maelinhon

*Посвящаю эту книгу силе всех стихий, отдаю
в объятия времени, благословляю именем Тьмы
и Козябликовых Шушпанчиков.*

*Да хранят ее неусыпно мадагаскарские
хорьки и великий Ктулху! Ибо!*

Liri Kavvira



Издательство Велигор
Москва 2019

УДК 133.52+141+339

ББК 86.42

Д -96

Mylene Maelinhon и Liri Kavvira

Galdracraft Графическая магия- М.: ТД Велигор, 2019. – 190 с.: ил.

Данная книга - авторское исследование по различным типам рун, глифике и другим разделам графической магии, написанное исключительно по собственным магическим практикам.

В книге представлены абсолютно уникальные материалы, многие из которых до сегодняшнего дня нигде не были официально опубликованы. Представлены рунические ряды, которые только входят в моду, или описаны очень кратко и только на тематических сайтах – исландские, турецкие, венгерские и кельтские руны, скандинавский строй, глифы, магическая графика Тибета и другие. Информация о рядах, их описание и приемы практической работы, полностью написаны авторами, без привлечения посторонних источников. Также представлены авторские рунические и глифические работы.

Книга может быть интересна не только профессиональным практикам, но и новичкам в магии, так как весь материал изложен в краткой и доступной манере с четкими пояснениями, как применять графические ряды и создавать собственные графические заклинания.

ISBN 978-5-88875-637-9

Подписано в печать 10.01.2019 г.

Формат 60х90/16. Печ.12 л. Бумага офсетная №1 70гр.

Тираж 150 экз. Заказ №

Издательство Велигор

г. Москва., м. Кожуховская., 6-я Кожуховская ул, дом 24
первый этаж, офис 4

тел:+7(495) 784-06-61 +7(985) 784-08-16 E-mail: veligor@veligor.ru

Интернет-магазин – WWW.VELIGOR.RU

© Дюпинская А.И., Кравчук.-Хухрик Я.Л. – полные права

© Торговый Дом Велигор – права 2019 г

Содержание

0. Начало. Графическая магия, как направление работы мага	4
1. История графической магии.....	12
2. Методы работы с рунами и графикой.....	15
Считка (ченнелинг) графики	15
– нанесение.....	18
– оговор.....	20
– активация работы, связь с Луной.....	26
– Малый Ритуал	29
3. Нортумбрийский (англосаксонский) рунический строй.	32
4. Исландские руны: черный и белый ряд.....	59
5. Венгерские (Мадьярские) руны.....	72
6. Тюркские руны.....	89
7. Руны Ненниуса (староанглийский рунический строй)	103
8. Кельтские и Эльфийские руны.	107
– Работа с эльфунами.....	119
9. Работа с перевернутыми и зеркальными рунами.....	125
10. Внеалфавитные руны.....	132
11. Основы глифической магии. Стихийные глифы.....	136
12. Шестнадцать глифов Арахны.....	141
13. Тибетская консонантно-слоговая графическая система.	148
14. Практическая работа. Рунические формулы в разных сферах жизни. Построение и разбор формул.	155
15. Авторская гальдрастафика	169
21. Несколько слов	184

Глава 0

Начало. Графическая магия, как направление работы мага (ММ, СК)

*Нет в мире вещей, которых следует бояться.
Есть вещи, которые следует изучить.*

Мария Кюри

Первым арканом Таро по праву является аркан Мага, человека-лидера, способного перевернуть мир, если на то его воля. Несмотря ни на какие ограничения, запреты, проблемы и мнение других.

И это, по сути, лучшее определение магии – изменение себя и мира вокруг, согласно своему желанию. Что же из себя представляет магия, как наука? Мнений существует огромное множество, от профессиональных и тонких, до стереотипных и негативных. Обобщив общее представление профессиональных магов, можно утверждать: магия – это искусство и наука познания мира во всех его проявлениях и работа с энергиями мира и людей на всех планах бытия.

В зависимости от вида практической работы, выделяют магию **звука, жеста и знака**. Которые в свою очередь, уже делятся на ритуальную, церемониальную, шаманскую и многие другие традиции. Но каким бы методом не влиял маг на мир, между ним и миром нет посредников – маг работает, грубо говоря, собой. Не ставит выше всего разум (как наше современное общество), сердце и чувства (как религии). Маг опирается на все, данное ему природой, старается развить это, стать хозяином самому себе. И уже после этого влиять на мир.

Магия – искусство, бывшее на пике славы, затем запрещенное, после – ставшее считаться ложным. Но, не смотря ни на что, магия была, есть и будет. И будут люди, называющие себя магами.

Магия знака – одно из самых древних направлений в этом тонком искусстве. Человечество всегда рисовало и писало, зашифровывая и отображая на поверхности всё – самого себя, окружающий мир, тексты, имена, магическую науку...

Первобытные люди рисовали на стенах своих жилищ окружающий мир, запечатлевая происходившие вокруг них события. Шаманы рисовали (и рисуют) обереги и магические знаки на дверях, вещах и даже людях. Жрецы многих религий записывают свои тайнознания особыми знаками, передавая их потомкам и ученикам.

До сегодняшнего дня, ни один документ не может считаться легальным, пока человек собственной рукой не подпишет его, отобразив свое имя в соглашении.

Хорошо известно, что даже бессмысленные каракули, которые человек машинально рисует на бумаге в задумчивости, несут много информации о его психологических характеристиках. И могут показать, о чем человек думает, в каком он эмоциональном состоянии, показать его характер и склонности. То есть пустых, абсолютно ничего не значащих изображений и знаков не бывает в природе.

Весь окружающий мир, со всеми его обитателями, культурами, красками, трагедиями и радостями, всегда можно отобразить на поверхности, чтобы каждый читающий после вас мог снова и снова видеть вашу мысль. Мы привыкли читать книги, смотреть видео и слушать музыку. А ведь это тоже **знаки** – буквенные и цифровые символы, благодаря которым вы слышите мысли, идеи и творчество людей, которых никогда не знали.

На любом видео (скажем, записи старого концерта), построенном из цифровых знаков, мы снова и снова видим людей, которых уже давным-давно нет с нами. Но мы видим их живыми, улыбающимися, поющими или рассказывающими что-то. По моему, это и есть истинная магия знака, способная даже ненадолго вернуть нам умерших дорогих людей.

Словом, знаки всегда были и будут вокруг нас.

Но человечество уже давно приноровилось использовать такую запись в своих целях. Тысячи лет назад уже были созданы алфавиты, в которых каждая буква имела свое сакральное значение.

Их использовали и используют, чтобы поправить свое положение или здоровье, приобрести нужное, открыть денежные каналы, отомстить обидчику... Часто прибегают к ним, когда хотят воспламенить чувства нужного человека, или найти свою вторую половину. Все это делается опять же посредством знаков – отображения силовых конструкций, идей и мыслеформ в двухмерном пространстве. Зафиксированное в виде некоего набора линий, значение которых известно посвященным.

Это и есть графическая магия.

Если говорить в общих чертах, прелесть графической магии заключается в том, что раз изобразив энергетическую сигнатуру чего бы то ни было (потока, существа, идеи, мыслеформы), вы всегда можете обратиться через это же изображение к ним, можете черпать из них силу, направлять их для свершения каких-либо действий. По такому принципу работают, например, иконы и сакральные знаки (скажем, янтры).

Создать графический символ, несущий заряд той или иной энергии, стихии, любого явления, вы можете, войдя в нужный вам объект, слившись с ним, предварительно поставив себе цель найти графическое отображение в подобной медитации и запомнить его, воспринять явление, на которое вы медитируете в двухмерном пространстве. Создание таких инструментов, по сути – это графическое отображение мыслеформ, так как сама по себе мыслеформа вне пространства и рамок. И имеет огромный заряд энергии.

Вы создаете мыслеформу вашей цели, представляете себе ее достижение, ощущаете радость от нее... И переносите это

на бумагу. Поступив так, вы создадите глиф, который будет служить ключом к этому явлению и будет заряжен его энергией. Если вы попытаетесь воспринять так некое существо, то у вас получится сигнатура этого существа. Через нее вы сможете воздействовать на существо, позвать его. Если вы проведете с этой сигнатурой нужные манипуляции, вы сможете силой его призвать в любое нужное время.

Если вы желаете какую-либо мыслеформу оформить в одномерном пространстве – у вас получится **акустическое заклинание**, в двухмерном – **графическое**, в трехмерном – **жест**.

Думаю, тем, кто листал известный труд Лемегетон, такие сигнатуры знакомы. Сигилы демонов, ангелов и прочих личностей разной природы и степени скверности характера, присутствуют там в изобилии. По этому же принципу вы можете задаться целью создать инструмент графической магии, который будет работать с определенными видами энергии и будет предназначен для достижения определенных целей и только их.

То есть, готовые ряды рун, литер, глифов и пиктограмм – это магические инструменты, такие же, как жезл в церемониальной магии или акустические заклинания. Точно так же, как и любой инструмент повседневной жизни, они имеют свое назначение и специфику применения.

Графическую магию в свою очередь можно разделить примерно на такие группы:

1) Наборы инструментов, элементы которых совмещаются между собой и с элементами других графических рядов. Из них специалисты делают, так сказать, готовый продукт. Новичок сам, без предварительного изучения, успешно ими пользоваться не может.

2) Готовые инструменты графической магии, созданные либо из элементов графических рядов, либо с чистого листа, которые имеют четкий спектр действия и которыми можно пользоваться, руководствуясь «инструкцией» – бери и применяй.

Так же графическую магию можно разбить таким способом:

1) Инструменты мастера для создания готовых графических работ (Футарк, к примеру).

2) Графические ключи. Как правило, это глифы, отображающие суть стихии, эмоции, явления. Они пропитаны их энергией, они открывают вход в стихию, вызывают эмоцию, которую отображают. В связке с другой графикой, могут служить питающим элементом, вносят свою специфику в манеру действия гальдрастафа.

3) Сигилы – сигнатуры различных существ.

Это общая характеристика символов.

Рассмотрим их применение.

Символы для нанесения на объект и достижение цели, можно условно поделить на циклические и постоянные.

Постоянные символы – это глифы, амулетные композиции, молитвы, священные символы, и т. д. Одним словом, всё, что можно носить на себе долгое время, иногда и годы и десятилетия, не прекращая работы и не снижая уровня влияния.

Циклические же символы зависят от фаз луны – к ним можно отнести руны и гальдрастафы/гальдрамюнды почти всех видов. Эти символы работают подобно маятнику: раскручиваются в максимум в одну сторону, притормаживают на секунду и так же быстро летят в обратную (прилив/отлив).

От этого принципа зависит и нанесение готовых графических работ.

Если мы наносим знак в виде амулета, скажем, наносим слог ОМ на кулон, то его можно наносить и оговаривать не так подробно, как гальдрастаф. Потому что эти символы запрограммированы на определенную работу в течение долгого времени.

Глифы по достижении результата как бы выгорают изнутри, прекращая свою работу.

В своей книге мы хотели бы рассмотреть самые действенные и удобные алфавиты, стили и направления магической графики. На сегодняшний день такими можно считать рунические ряды, глифы и персональную графику.

На сегодняшний день, самым популярным магическим алфавитом является скандинавский Футарх. Его популярность настолько велика, что люди часто забывают о том, что кроме Футарха, в графике еще есть неисчислимое множество букв, литер, рун, глифов и пиктоглифов, сигил и знаков... Встречаются даже мнения, что «кроме Футарха нет других рун». И люди часто относятся к менее популярной рунике с подозрением.

Самое интересное, что скандинавские руны действительно являются одним из самых сложных явлений графической магии. Не столько в понимании, сколько в применении. Они являют из себя силовой контур, через который надо направлять энергию и намерения, они забирают много сил и являются весьма сложными в управлении, так как одна шальная мысль, любая неточность в постановке цели – и результат непредсказуем.

Руну можно сравнить со шлангом, которым фермер направляет напор воды для полива грядок. Мы упорядочиваем объем наших сил и направляем его в нужное, узкое русло – нашу цель. То есть, тело и душа лишаются энного количества сил и энергии, но они полностью идут на заданную цель. Благодаря этому механизму мы не привлекаем для работы сил извне, а значит, не должны потом расплачиваться за полученное. **То есть, не имеем отката даже со смертельных порч!**

Как и почему в каждом гальдрастафе присутствуют те или иные руны, завитушки, крестики и точки узнать можно, хотя и очень сложно. Это будет вскрытие гальдрастафа.

А вскрытый механизм не всегда работает корректно.

Вы берете магический инструмент древнего исландского мага, погружаетесь в считку и сталкиваетесь с логикой: обще-

исландской, древней логикой средних веков или даже более старой, которая очень отличается от современных мировоззрений и даже морали. И, наконец, с индивидуальной логикой мага, который этот гальдрастаф создал. Это могут быть и его личные ассоциации, понятные только ему и никому больше.

Если вы фанат, скажем, исландской магии, то вы к этому всему роетесь в старых рукописях, изучаете язык и предания, пытаетесь проникнуть и полностью осознать, понять, чем руководствовались маги Исландии, какая у них была манера восприятия мира. И в итоге, вы будете знать, почему в этом гальдрастафе именно три точки и пять завитушек, а в том мюнде все так перекошено.

Если же вы не собираетесь проводить подобное вскрытие, то вам будет достаточно считать сам гальдрастаф, уловить его общие характеристики и понять в каких ситуациях его можно применить.

Хотелось бы, что бы вы четко уловили разницу, между вскрытием любого инструмента графической магии и считкой, направленной на выяснения информации, о том, для чего и как применять этот инструмент.

Спешу добавить, что многие гальдрастафы утратили актуальные цели воздействия. Мир меняется, и, к примеру, потопить современный корабль древним гальдрастафом для деревянной лодки, у вас не выйдет. Но зато ему – гальдрастафу, не кораблю – можно найти совсем иное применение в современном мире.

Что же до «нетипичных» экзотических рядов, то каждый из них имеет свою специфику, свои нюансы использования. Да и экзотическими их можно назвать лишь в силу того, что они менее популярны, либо вообще практически забыты, в отличие от скандинавской и исландской графики. Это отнюдь не значит, что они слабее или работают хуже.

В данной книге мы рассмотрим механизмы работы различных графических систем (как популярных, так и экзотических), корректные методы их применения, разберем на примерах работу с зеркальными и перевернутыми символами. Рассмотрим гальдрастафы нового времени, а так же предложим методики их создания.



Глава 1

История графической магии (СК)

Прогресс подобен стаду свиней – если тебя нравится ветчина и окорока, то изволь мириться с дерьмом на улицах.

Анджей Сапковский «Крещение огнем»

Отслеживание истории графической магии практически равно отслеживанию истории развития письменности и человечества в целом. За тем исключением, что у жрецов и магов, кроме обычных букв, часто были еще и свои личные, сакральные алфавиты и графика. Использовались они для запутывания оппонентов и врагов, чтобы замысел мага был совсем не очевиден, а то и вообще непонятен непосвященным.

История графической магии началась в тот момент, когда первый человек начертил на земле неуверенную линию или точку. Затем попробовал воссоздать точками и линиями объект окружающей среды. После – захотел, чтобы рисунок был долговечным и начертил его на камне, придав еще и цвет, тени и объем.

Так появились **пиктографы**.

Каждый пиктограф считался одушевленным, согласно одному из магических законов: подобное к подобному. Слово и изображение объекта давало власть над самим объектом.

Так, в Древнем Египте запрещалось изображать людей, поскольку, копируя человека, получали его сгил, а значит, могли управлять им. Кстати, этот закон никто не отменял – поэтому адекватные люди стараются и сегодня не особо разбрасываться своими фотографиями. Поскольку они могут попасть в не самые хорошие руки.

Далее – появлялись все более членораздельные звуки, обозначающие то или иное явление (слова), они несли информацию, которую нужно было как-то сохранять. Их становилось

все больше и пиктографы уже не подходили для передачи информации.

Так появились **иероглифы**.

Каждое понятие передавалось рисунком, иногда конкретным, но чаще всего условным. Это было записью **сути** понятия, а не его точной копией.

Но познаний о мире становилось все больше. На каждое понятие по рисунку, пусть и условному... Так появилось **слоговое письмо**. В Индии до сих пор пишут слоговым письмом, и клинопись, принятая ранее у многих народов (как то Персия, Аккад, Вавилония, Ассирия и другие), относится к нему же.

В каждом слове было несколько звуков. Звуки стали записывать, чтобы удобнее строить из них слова. Так появились **алфавиты** – звуковое письмо, наиболее привычное современному человеку.

Каждое письмо любой разновидности являлось священным и имело силу. Не только потому, что сохраняло и передавало некую информацию, но и потому, что с древних времен было известно о том, что любое явление в мире, названное (магия звука) или изображенное, хоть полностью, хоть частично неразрывно связано со своим именем и графическим отображением.

С древнейших времен маги создавали свои личные алфавиты, иероглифы и глифы для обозначений неких понятий и энергий, которые не воспринимают обычные люди. А так же пользовались общепринятыми алфавитами своей страны, вкладывая в них силу.

Помимо того, любой старый алфавит несет в себе некий заряд энергии, так как он является частью эпохи, этноса, эгрегора народа, который им пользовался. Если он еще и использовался не только в быту, но и для магических или жреческих целей, то силы в нем намного больше.

Некоторая старинная графика погасла и пуста. Но большинство алфавитов и глифов можно использовать в магической работе. Причем их не надо наполнять с нуля. Это сложенные, отстроенные магические инструменты, готовые к употреблению и имеющие свою специфику.

