

TACTICUS DISCORDIANORUM

IDEAS CRITICAS PARA UNA REVOLUCION LUDICA



“Habéis construido para vosotros armaduras psíquicas, os habéis fortificado en ellas, vuestra vista está restringida, vuestros movimientos son torpes y dolorosos, vuestra piel está amoratada, y vuestro espíritu asado al sol.

Soy caos. Soy la substancia de la que vuestros artistas y científicos construyen ritmos. Soy el espíritu con el que vuestros hijos y payasos ríen en feliz anarquía. Soy caos. Estoy viva, y os digo que sois libres.”

- Eris, en su aparición ante Malaclypse el Joven y Omar Rahenhurst -

+ Hail Eris +

I. Eris, la diosa. Imagen de la discordia, la confusión y el devenir. Hija de Nix, la gran noche, estado primigenio del universo. Se dice que tuvo una hermana: Aneris, totalmente opuesta a ella y con la que aun sigue en guerra. Representada por los griegos como una mujer pálida, con el vestido rasgado y una daga escondida en el pecho. Se encontraron representaciones aún anteriores en las que aparecía como una mujer alada vinculada con la figura de la serpiente femenina. Diosa o principio de dos caras (como las dos hermanas): uno benigno y otro maligno para los humanos. Hesiodo, el poeta, ya dibujó estas dos facetas en la “Teogonía”:

“ Así que, después de todo, no había un único tipo de Discordia, sino que en toda la tierra había dos. Respecto a una, el hombre podría elogiarla cuando llegase a conocerla, pero la otra es censurable, y son de naturaleza completamente diferente.

Pues una fomenta la guerra y batalla malvadas, siendo cruel: ningún hombre la ama; pero por fuerza, debido a la voluntad de los inmortales dioses, los hombres pagan a la severa Discordia su deuda de honor.

Pero la otra es la hermana mayor de la oscura Noche (Nix), y el hijo de Crono que se sienta en alto y mora en el éter, extendidas sus raíces en la tierra: y es mucho más amable con los hombres. Incluso logra que los perezosos trabajen duro; pues un hombre se vuelve ansioso por trabajar cuando tiene en cuenta a su vecino, un rico que se apresura por arar y plantar y poner su casa en orden, y el vecino compite con su vecino en apresurarse tras la riqueza. Esta Discordia es sana para los hombres. Y el alfarero se enfada con el alfarero, y el artesano con el artesano, y el mendigo envidia al mendigo, y trovador al trovador.”

Pero ya conocemos a los griegos y su civilización basada en el dinero, la esclavitud y la competencia (hmmhmm, esto me recuerda a algo...). Tergiversaron (¡casi le dieron la vuelta!) a la figura “benigna” de Eris para convertirla en una patrona del trabajo, ¡ja! no hay nada que Eris odie mas que el trabajo, su hermana quizá sea mas cercana a esta idea (aunque lo que Aneris realmente adora es que alguien trabaje por ella). Y es que a estos griegos les encanta re-escribir la historia a su propio beneficio. En el Principia Discordia¹ la misma Eris hace referencia a esta situación intentando aclararla:

“Un día Mal-2 consultó su glándula pineal y preguntó a Eris si realmente Ella creó todas aquellas cosas terribles. Ella le dijo que siempre Le habían gustado los Antiguos Griegos, pero que no podía confiarse en ellos para asuntos históricos. Eran, añadió, víctimas de una indigestión, ya sabes.”

A los griegos no les bastó con decir que a Eris le gustaba trabajar, no les sobro con que se prostituyera ante la civitas, empezaron a extender el rumor de que su vientre salieron los peores dioses del hombre: Fatiga, Olvido, Hambre, Dolores, Combates, Guerras, Matanzas, Masacres, Odios, Mentiras, Discursos, Ambigüedades, Desorden, Destrucción y Juramento. Lógicamente Eris pilló un cabreo de narices con los griegos y para vengarse de estos engaños inició uno de los conflictos mas conocidos de la historia.

II. Kallisti. Según nos explica el Principia discordia (que recoge la experiencia de los mitos griegos y de la palabra de Eris) ocurrió lo siguiente:

“ Parece ser que Zeus estaba preparando un banquete de bodas para Peleo y Tetis, y no quería invitar a Eris por su fama de causar problemas.”²

Esto enfadó a Eris, así que preparó una manzana de oro puro³ e inscribió sobre ella KALLISTI (“Para la Más Bella”), y el día de la fiesta la hizo rodar hacia el lugar del banquete. Después, se retiró para estar sola y disfrutar gozosamente de un perrito caliente.

Sucedió que tres de las diosas invitadas⁴, Atenea, Hera y Afrodita, la reclamaron como suya al ver la inscripción que llevaba. Así empezaron a pelearse, se derramó ponche por todo el lugar, y las cosas se empezaron a poner serias.

Finalmente Zeus calmó las cosas y declaró que debería nombrarse un árbitro, una

1 El libro sagrado del Discordianismo, el culto a la diosa Eris.

2 Esto se llama La doctrina del desaire original.

3 Hay una discusión histórica acerca de si esta manzana era de oro metálico o acapulco.

4 De hecho habían cinco diosas, pero los griegos no conocían la Ley de los Cincos.

sugerencia razonable con la que estuvieron de acuerdo. Las envió a un pastor de Troya cuyo nombre era Paris, porque su madre se había casado con un francés; pero resultó que cada una de las astutas diosas intentó adelantarse a las otras y ofrecer un soborno a Paris.

Atenea le ofreció Victorias Heroicas en la Guerra, Hera le ofreció Grandes Riquezas; y Afrodita, la Mujer más Bella sobre la Tierra. Siendo un sano y joven troyano, Paris aceptó sin pensárselo mucho el soborno de Afrodita, y ella obtuvo la manzana, y él echó un polvo.

Como ella había prometido, afectó a los eventos en la tierra de modo que Paris pudiera estar con Helena, que por entonces estaba viviendo con su marido Menelao, Rey de Esparta. En todo caso, todo el mundo sabe que la Guerra de Troya sucedió cuando Esparta exigió su Reina de vuelta, y que la Guerra de Troya se dice que fue la Primera Guerra entre los hombres.

Así, todos sufrimos debido al Desaire Original. Y por eso un Discordiano no debe gozar de Perritos Calientes.

*¿Te puedes creer eso?**

A parte de las interpretaciones siempre poco fiables de este mito por parte de los griegos (que nunca suelen ser muy fieles a la realidad "real"), esta historia esconde en su forma la "verdadera" historia de la génesis humana (o al menos eso me dijo Eris). Según cuenta Levi Strauss⁵ el significado de esta disputa es mucho más profundo, en uno de sus libros sobre cosmogonías, por ejemplo comenta:

" En el mismo momento en que aparecen el Espacio y el Tiempo, comienza la Lucha: todos los personajes se enfrentarán unos con otros, versión divina de la interrelación, presididos por Eris, la discordia, y Eros, el amor."

Y es que al principio estaba el Caos primario, donde las fuerzas naturales se enfrentaban (humo, fuegos artificiales y estrellas fugaces por todos los sitios). Tras la aparición del humano, Eris/Caos ponen en sus manos la decisión de hacia donde dirigirse, elección que los humanos representarían en la historieta de la manzana. Lógicamente estos optarían por Afrodita/Eros (¿y quien no hubiera elegido esto?.. donde este el placer que se quite la guerra y la riqueza...) que en muchas cosmogonías aparece como el ente inmediatamente posterior a Caos/Eris. Esta decisión para la mayoría de mitologías civilizadas sería un error (o al menos lo representarían como tal), la serpiente/eris da la manzana a Eva y Adán en el caso de los católicos y con ello genera el pecado original, o en el caso de los griegos y

5 Que no es el de los pantalones y que también debió comunicarse con Eris

romanos esta manzana sería el origen de la primera guerra (como si no hubieran liquidado ya unos cuantos pueblos nuestros amigos, los griegos, antes). Por el contrario para las tribus primitivas el Caos/Eris/devenir/serpiente era mucho mas positivo, simbolizando el “estado natural” del ciclo de nacimiento-muerte-regeneración. Y Afrodita/Eros en vez de originar una guerra era la representación de sus propias vidas ausentes de estos conflictos, era el pragmatismo del deseo. El ávido lector pensara: ¡Maldita sea! estos malditos griegos (y por extensión la civilización) no hacían mas que mentir, ¿no? Pues si.... y lo peor de todo es que la “historia” no acaba aquí...

III. Aneris se saca el título de historiadora. Nos habíamos olvidado de la hermana de Eris, Aneris. La hermanita de Eris o su otro aspecto (según se quiera mirar) siempre ha sentido envidia de su gemela. Mientras Eris representaba al Caos y hacía lo que le daba la gana, Aneris siempre se ha tenido que conformar con volver a las 12:00 a casa y con representar el Orden (y a ella le quedan faltar esos trajes azules y esa horrible gorra).

Lógicamente a Aneris no le gustó nada esta clasificación. Desde la cuna se ando tirando de los pelos con su hermana. Al principio parece que Eris fue la que tenía el “control” sobre los corazones humanos. Durante cientos de miles de años convivió con los hombres y con Eros (según parece Eros y Eris hicieron muy buenas migas durante esta época ¿Que hay de Eras, Erus y Eres?). Los humanos llevaban cuidado de no tocar las narices a Eris y esta les respetaba y les divertía. Pero de repente Aneris se alió con unos cuantos hombres y dieron un “golpe de estado” (mas bien formaron el primer estado). Los seguidores de Aneris empezaron a esparcir rumores sobre Eris. Y no les bastó con esto... con el poder que Aneris les dio empezaron a subyugar a los seguidores de Eris. Y así el principio Anerístico (ya veras mas adelante que significa esto) se extendió por el universo (literalmente, y si no que se lo pregunten a Newton). Hay un hecho que el Principia Discordia remarca como el originario (aunque no tengo ni idea del porqué) de este gobierno Anerístico:

“En el año 1166 antes del tal Cristo, a un amargado llamado Caragrís se le metió en la cabeza que el Universo carecía de sentido del humor como él y comenzó a difundir que jugar era pecaminoso porque es contrario al camino del «Orden Serio» que lleva la creación.

«Mira todo el orden a tu alrededor» decía, y con estas palabras consiguió la adhesión de multitud de seguidores, que aún conserva.

No se puede entender como los hombres (y las mujeres) pueden ser tan ingenuos

de no imaginar nada al observar todo el desorden a su alrededor y pensar lo contrario. De todas formas Caragrís y sus seguidores eligieron el juego de jugar la vida más seriamente de lo que juega la vida, destruyendo otras formas de vivir que difieran de la suya.

El desafortunado resultado de esto es que la humanidad ha estado sufriendo un desequilibrio psicológico y espiritual. Desequilibrio que causa frustración y frustración que causa miedo. Y el miedo conduce a un mal viaje (farmacológicamente hablando). El ser humano se encuentra en este mal viaje desde hace mucho ...

*A esto se le llamó, **La maldición de Caragrís.**”*

Resumiendo: Mientras los humanos llenamos nuestras arterias de prozac, Aneris y sus seguidores se lo están pasando en grande (todo lo bien que se lo puede pasar uno representando al orden)... ¿Va siendo horas de ponerles freno y levantar el nuestro? ¿A jugar se ha dicho!; disfraces para todos! ¡confeti y fuegos artificiales! la mayor fiesta esta por empezar...

+ La Pérfida Iglesia de la Discordia +

I. Revelación. El hito fundacional del Discordianismo. ¡Humanos bailar y divertirnos ante la confusión!. El Principia Discordia explica lo ocurrido de la siguiente manera:

“ A finales de los 50 dos jóvenes californianos después conocidos como Omar Ravenhurst y Malaclypse el Joven, estaban con su vicio de sorber café en una de las pistas de la bolera de su barrio, mientras pasaban la noche solucionando los problemas del mundo (charlando, claro).

El tiempo se congeló en la bolera y se les apareció un chimpancé que, después de decir unas extrañas palabras referentes al caos en nuestra realidad, les mostró un extraño símbolo que estalló y les hizo perder la consciencia volviendo todo a la normalidad.

Pocos días después tuvieron un sueño lúcido donde se les apareció la Diosa y les habló (con las palabras que dan inicio a este artículo).

Durante los siguientes meses estudiaron diferentes teologías y filosofías,

aprendieron que Eris o Discordia fue principalmente temida por los antiguos como causante de rupturas.

Realmente, el mismo concepto de caos fue considerado el equivalente a disputa, o problema como algo negativo, cuando las cosas más maravillosas no suelen estar sometidas a ninguna clase de orden.

Encontraron el principio del caos mucho más significativo que el principio del orden. ”

Tras estos acontecimientos los dos amigos decidieron que debían dar a conocer la palabra de Eris y así fundaron la Iglesia Discordiana y junto a ella una nueva religión, el Discordianismo. Para celebrar este hecho escribieron un libro santo, el Principia Discordia. Así la palabra de Eris se extendió por el mundo y trillones de Discordianos (para conocer el numero exacto puedes consultar tu glándula pineal) han surgido desde entonces.

Realmente la Iglesia Discordiana no es una iglesia al uso, cualquiera puede (y debe) nombrarse sacerdote, obispo, papa o sumo pontífice en cualquier momento. Al igual que cualquiera puede escribir su propio libro santo. Esto provoca que la iglesia sea justo lo que Eris mas quiere: un Caos y una autentica algarabía A partir de la revelación y gracias a estos principios ha aparecido un montón de libros santos , al igual que también se han contado unos 111 papas, 937 sumos pontífices, 666 anti-papas y muchos otros cargos (tantos como adeptos).

La misión de la Iglesia no se sabe claramente (y esto es lo que mas asusta a los seguidores de Aneris). Algunos dicen que es extender el Caos y la confusión por el mundo para así conseguir librarlo de la negativa influencia de Aneris. Hay otros que opinan que es una broma cuyo único objetivo es la diversión y el placer. La propia Eris posiblemente piense (nunca habla muy claro) que los fines son ambos y que además estos son insolubles. Mientras que Aneris puede que piense que esta es otra estratagema de su hermana para que vuelva a acostarse a las 12:00 y deje en paz (y discordia) a los humanos. En cualquier caso, monos solo hay cinco.

II. Dogmas discordianos. Aunque antes haya dicho que esta no era una iglesia clásica, al igual que el resto de iglesias tiene sus dogmas que vienen reflejados en el Principia Discordia tal y como Eris se los transmitió a los dos profetas:

1. Ley de la escalada Erística

«Imposición del orden = escalada del Caos»

Un discordiano se debe de tomar este dogma como una realidad discordiana o como una labor a realizar hacia aptitudes de intolerancia, sean por parte del sus semejantes o institución de cualquier tipo.

2. Ley de los cincos.

Escrita en la página 00016 del principia discordia, quizás sea de donde sale uno de los símbolos más conocidos del folclore hacker, el 23 ($2+3=5$)

«Todas las cosas pasan en día 5 o son divisibles o múltiples de 5, o son de alguna manera directa o indirectamente, relacionados con el 5. La [ley de los cincos](#) nunca falla».

Esta sagrada ley nunca falla solo es cuestión de tiempo encontrar la relación por malos que seáis con las matemáticas, sino siempre podéis recurrir a algún/a amigo/a.

3. El Pentavómite⁶.

I. No hay más Diosa que la Diosa y ella es tu Diosa. No hay más Movimiento Erisiano que el Movimiento Erisiano y es El Movimiento Erisiano. Y cada Cuerpo de la Manzana Dorada es el querido hogar de un Gusano Dorado.

II. Un Discordiano siempre debe usar el Sistema Numérico del Documento Numérico Oficial Discordiano.

III. Un Discordiano requiere durante su temprana iluminación irse solo y comer alegremente un perrito caliente, un viernes. Esta devota ceremonia es para protestar contra los más conocidos paganismos del momento: El cristiano [católico](#) (no comer carne los viernes), el [judaísmo](#) y religión [musulmana](#) (no comer carne de cerdo), la religión [hindú](#) (no comer carne de vaca), el [budismo](#) (no comer carne de animales) y del discordianismo (no comer el panecillo del perrito caliente)⁷.

IV. Un discordiano no debe comer los panecillos de los perritos calientes, en homenaje al consuelo de nuestra diosa cuando luchó contra el rechazo original.

V. Un Discordiano tiene prohibido creer lo que lee.

⁶ Conjunto de las cinco sagrados mandamientos del Discordianismo.

⁷ Según algunas evoluciones del Discordianismo, la salchicha debe ser robada en un establecimiento perteneciente a una multinacional para protestar contra el principal paganismo de nuestra época que es el capitalismo. En otro cónclave se decidió que los vegetarianos para cumplir la sagrada comunión con Eris o bien podrían reciclar el perrito o inventar sus propias formas de romper dogmas de otras iglesias o romper su propio dogma por una vez.

4. FNORD.

FNORD es MU, es el sonido que produce un árbol cuando cae en el medio del bosque y nadie lo escucha... ¿O eso es FNORD?⁸

Si después de esta clara explicación no has conseguido entender que es FNORD o mejor aún, te sientes confuso, no te preocupes, seguramente Eris está acogiéndote en su regazo.

5. ¿? ¿Acaso no recuerdas la ley del cinco?

Si alguno de los dogmas no te gusta, ¡cámbialo!. 1.2.3.... ¡Discordia!

III. Principios Erístico y Anerístico. ¿Eieieinnnn? El Principia Discordia explica estos dos conceptos de la siguiente manera:

“El Principio Anerístico es el del Orden aparente; el Principio Erístico es el del Desorden aparente Ambos orden y desorden son conceptos creados por el ser humano y son divisiones artificiales del Caos puro, que está a un nivel de profundidad mayor que el nivel que puede hacer distinciones.

Con nuestro aparato fabricante de conceptos llamado "mente" miramos a la realidad a través de las ideas-sobre-la-realidad que nos dan nuestras culturas. Las ideas-sobre-la-realidad se etiquetan erróneamente como "realidad", y la gente poco iluminada queda perpleja ante el hecho de que otra gente, especialmente otras culturas, ven la "realidad" de formas distintas. Son sólo las ideas-sobre-la-realidad lo que cambia. La realidad Real (con R-mayúscula) está a un nivel más profundo que el nivel de los conceptos.

Miramos al mundo a través de ventanas en las que se han dibujado rejillas (conceptos). Distintas filosofías utilizan distintas rejillas. Una cultura es un grupo de personas con rejillas similares. A través de una ventana vemos el caos, y lo relacionamos a los puntos en nuestra rejilla, y por tanto la entendemos. El orden está en la rejilla. Este es el principio Anerístico.

La filosofía occidental se preocupa tradicionalmente con contrastar una rejilla con otra, y en enmendarlas con la esperanza de encontrar una perfecta que sirva

8 Esto es lo mismo que plantea el biólogo chileno, [Humberto Maturana](#), en su libro *El árbol del conocimiento*, y tiene en realidad más que ver con cómo sabemos que las cosas suceden cuando nadie ha sido testigo de lo que ha ocurrido.

para toda la realidad y que por tanto (dicen los ignorantes occidentales) sea Cierta. Esto es ilusorio; es aquello que los Erisianos llamamos la ilusion aneristica. Algunas rejillas pueden ser más útiles que otras, algunas más bonitas que otras, algunas más agradables que otras, etc, pero ninguna puede ser más Cierta que otra. “

¡Maldita sea! ¿Me esta diciendo esta gente que la realidad no existe? No, lo que existen son infinitas realidades. Ver espíritus en cada ser de este mundo no es mas cierto que $\pi=3,1416\dots$ La Realidad mas profunda es tal Caos (de hecho es Caos mismo) que posiblemente si la vislumbramos nos volveríamos locos (o alcanzaríamos la iluminación según se mire). Pero después de entender que nuestra realidad no es totalmente (ni infinitesimalmente) cierta lo que podemos hacer es dar comienzo al baile de las mascararas. ¡Disfraces para todos! tan fácil como cambiarse las gafas filtradoras de la realidad y tan satisfactorio como abandonar el tedio de una vida repetitiva y prefabricada.

Desde niños nos condicionan a conocer una única realidad (la que Aneris quiere que creamos). Desde el azote de guante verde en el culo rodeado de halógenos en el hospital hasta el odiado primer día de trabajo pasando por los millones de anuncios imprimidos en nuestra mente. Todo esta hecho para hacernos creer que no existe nada mas a parte de este escenario griego. Nos quieren ciegos. ¿Como surgió si no ese experimento de Aneris llamado Nazismo? Orden máximo, uno detrás de otro, todos al matadero, todos muertos de aburrimiento, todos ciegos. ¡Gafas multi-rejillas ya!

En nuestro camino de infinitas bifurcaciones/realidades, lo único que nos pone freno son estas odiadas realidades hegemónicas, aquellas que tienden a matar a cualquiera que no las ve, malditas aguafiestas.... ¡ Cuidado con ellas!, de estas en nuestros tiempos hay muchas (muchas y una única a la vez). Aneris es el paradigma de esta hegemonía, todo para ella debe ser orden, un mundo uniforme con un pensamiento uniforme. Pero Aneris se equivoca, el Universo es afortunadamente mucho mas complejo y bello, esta es nuestra arma secreta. La Verdad ni existe ni esta ahí fuera (en todo caso existe la verdad y esta aquí dentro), la vida es fuego (como dijo el filosofo pre-socrático Heráclito), el devenir guía la existencia añadiéndole ajo y pimienta. ¡Erisarquía ya!

+ Del dicho al hecho hay un trecho... aplicando discordia +

I. Subjetividades delirantes. la subjetividad capitalística es prácticamente omnipresente, una especie de nuevo dios. Vivimos en un mundo gobernada por imágenes.... ¡Flash, flash! una foto. ¿Quiere encontrar la felicidad? acuda a su concesionario mas cercano.... ¿Como esperamos salir de este encierro psíquico? ¿que propaganda puede ser útil en un mundo donde las imágenes forman todo y no son nada?. Como dijo alguien (de una forma algo rebuscada):

" Una práctica política que persiga la subversión de la subjetividad que permita un agenciamiento de singularidades deseantes debe invertir el propio corazón de la subjetividad dominante, produciendo un juego que la revele, en lugar de denunciarla. Esto quiere decir que, en lugar de pretender la libertad (noción indisolublemente ligada a la de la conciencia), tenemos que retomar el espacio de la farsa, produciendo, inventando subjetividades delirantes que, en su embate con la subjetividad capitalística, provoquen que se desmorone. "

¡Bien! Que existe la iglesia.... creemos el carlotismo y expandamos la palabra de la sagrada zanahoria por el mundo. Que existe el dinero... maquillemos esos horribles papeles, que ahora serán estrellas drag queens. La especulación ataca tu barrio: coloca en cada casa un cartel de se vende al mejor postor. La arquitectura de la ciudad se nos hecha encima, tenemos calles para andar, sitios donde comprar, lugares donde trabajar y casas donde descansar. Ya va siendo hora de re-utilizar estos lugares para mas altos fines. Alteraciones que rompan la matriz social abriendo nuevos campos. Visiones lúdicas, Risas, ¡cuanto necesitamos reír!, demasiado sacrificio y mártires tenemos ya.

Si el discurso único te agobia... entonces llévalo al absurdo. ¡Sois todos unos pecadores y delincuentes y lo sabéis! Si el Estado os quisiera detener en algún momento lo haría pero esta demasiado preocupado en llenarse los bolsillos como para hacer cumplir las leyes. Nadie escapa a la corrupción, fustigaros y arrodillaros ante Dios, el fin del mundo esta cerca y solo nos salvaremos 11.545 personas, mujeres, homosexuales y no creyentes absteneros. Y si no viene pronto: ¡dejar de usar condón ya, malditos infieles!, Dios lo ordena.

¡Cualquiera puede hacer lo que quiera con su cuerpo! Fijarle un precio y si alguien

quiere comprar ese servicio aceptar el trato, tu coño vale 500€ y tu cabeza 3000€. Un negro por ejemplo vale un pelín menos, unos 1.000 €, que es lo que nos supone que ande robando, si este precio es mayor de lo que nos cuesta meterlo en la cárcel ¡encerremoslo!. Allí podrá trabajar, que es lo que vino a hacer y de paso será más productivo, la relación coste/producción nos es favorable. ¡Todos debemos tener las mismas oportunidades! Los que se arriesgan su dinero son los que consiguen la gloria. ¿Que ese chaval ha venido a este mundo sin padre ni madre y por lo tanto no tiene dinero? No se preocupe trabajando duro como un ciudadano digno a los 60 años tendrá el suficiente capital para invertir en algunas acciones. Compra-paga, produce-cobra.

El arte tiene un papel fundamental en esta guerra contra el pensamiento único, siempre que sea fuera de esas cuatro paredes que actúan de ataúd. Un megáfono grita ¡Dada! mientras espera a salir del inodoro con forma de virgen y convertirse en la escobilla que se le mete por el culo a los discípulos de Aneris. El surrealismo se pone un traje de buzo y lanza un misil de subrealidades oníricas contra el parlamento de lo aburrido y cotidiano.. ¡Boom!. El teatro callejero se quedó anclado en la pura representación recuperada por el capital. Necesitamos un nuevo teatro revolucionario que muestre la falsa realidad a la vez que la cambia. No basta con enseñar lo malo que es un banco hay que destrozar la misma idea de capital dándole la vuelta. Los nuevos medios nos abren también nuevas posibilidades a ser exploradas... Inventemos y recuperemos nuevas artes al servicio del pueblo, la subversión, la diversión y las líneas de fuga caóticas

¡Mindfucks! ¡Anti-realidades! ¡Eris echa carne! ¡ Las cosas vueltas del revés! Claves de una nueva propaganda. Claves de un nuevo mundo.

II. Zenarquía. ¿Querías revolución interior? ¡Toma Discordianismo! Eris no se conforma con sembrar la confusión en el mundo y que este recupere su aspecto original, también pretende cambiar la estructura mental individual personal (de cada uno). Y es que nos hicieron creer que solo teníamos una personalidad, nos embarcaron en la búsqueda de esta para que al final nos diéramos cuenta de que no hay tal personalidad verdadera y ¡lo que es más!... También averiguamos (casi por casualidad) que eso que llaman Verdad resultaba que tampoco existía. Harry Haller se hubiera partido el ojete (y el cubano experto en enteógenos también)⁹.

Mil mundos nos esperan, mil facetas, tantas como queramos (y nuestra masa encefálica pueda soportar). Tenemos un hermoso jardín esperando a ser cultivado y nosotros simplemente nos conformamos con el peor cardo (que no es ni borriquero ni alucinógeno)... Aneris hizo bien su trabajo (para ella vivir es trabajar).

9 Personajes del libro “El lobo estepario” de Herman Hesse.

¡Cultivemos este jardín! Cortemos las rosas más bonitas o dejemos crecer las peores malas hierbas, recojamos los melocotones o comamos raíces, hagamos lo que queramos pero hagámoslo nosotros, siendo conscientes de ello. El cuerpo vibrátil es un bonsái, cuidelo y el resto vendrá solo.

¿Cansado de su papel de amo de casa? ¿o de vender tecnología en algún centro comercial? ¿harto de representar siempre el mismo papel? ¡Usted puede ser cualquier cosa! Una súper-heroína o súper-villano, una experta en las artes erotikas, un trotamundos, un iluminado musulman o una maestra kung fu china. Cualquier cosa en cualquier momento, desarrolle las facetas que quiera, explórelas, Eris y su cabeza se lo agradecerán ¿Tiene obligaciones? ¿una casa que pagar? ¿la realidad impuesta no le deja respirar? A Buda una vez le preguntaron que era la iluminación, a lo que el respondió: “Si quieres beber, bebe. Si quieres comer, come.” Así de fácil

Y es que Aneris y sus servidores sacerdotes-reyes-presidentes-replicantes no solo actuaron en la matriz social si no que también atacaron la matriz mental. No se conformaron con poner un policía en cada esquina si no que también lo pusieron en cada cabeza. Acabar con ese policía es el primer paso, la puerta de entrada al Tao (o el sagrado Cao). Pero ¡cuidado! Aneris también puso trampas por el camino para los que tomaran la dirección de Eris. Nos bombardea con espejismos, falsos deseos, nos quiere encasillar en papeles superfluos y vacíos, Barbies, Andy Warhols, Rolling Stones o Neils Amstrongs. Ilusiones con las que mantenernos apegados a su mundo gris y áspero. No caiga en su cepo, siga solamente sus deseos.

¿Es un gran reto? Si, cualquier cosa que merezca la pena en esta vida es arriesgada. El reto trae el auto-crecimiento. El auto-crecimiento trae la iluminación. El Discordianismo cuando es practicado como un juego/danza nos trae grandes posibilidades para la auto-superacion y el cambio de personalidad. Monjes en la guerra por la liberación deseo, actuando, entrenando, meditando. Poetas de la matriz multiversal, componiendo, hilvanado, rompiendo. Actores-ninja para el asalto contra la realidad impuesta, envenenando, representando, cambiando.

Freud era un burgués al servicio de Aneris.

La dicha acompaña la vida del Zenarquista Erístico

III. Creando discordia. ¡Niños! ¡Mayores! cantemos todos juntos el himno de Eris:

“ Arriba soldados cristianos,

*Arriba clérigos budistas,
Arriba, frutos del Islam,
Luchad hasta que hayáis muerto,
Luchad vuestras pequeñas batallas,
Unios en la mas turbia refriega,
Par la mayor gloria
de Dis-cor-di-a
yah, yah, yah,
yah, yah, yah, yah,
Blfffffffffffft! “*

¿Para que jugarnos el cuello si podemos regalar manzanas doradas (con gusanos dorados dentro)? Quieren misiles y pistolas, ¡pues que se los metan entre ellos por el culo!. Podemos actuar a cualquier escala en cualquier nivel. Mucho mas divertido que el estamparte contra tus enemigos, es ver como estos se pegan entre si gracias a tus argucias. Un poco de cicuta en cada núcleo de poder. El mundo único no tiene una cabeza única, esta está fragmentada, como una hidra que se devora así misma. Grandes multinacionales se espían mutuamente, las inmobiliarias compiten entre si y por los favores del ayuntamiento, la religión se enfrenta al estado laico, están ávidos de poder, y el dinero es poder en nuestra época

Crear la imagen de una oposición es incluso dañino ya que provoca la unión del poder. El terrorismo fue creado como una broma publicitaria para unir los fragmentados intereses en contra de cualquier flujo de escape. Queremos la destrucción del poder absolutista de los servidores de Aneris y para lograrla copiamos sus formas, caemos en su trampa.

No necesitamos convertirnos en hombres bombas. Vivamos la vida y creemos discordia entre nuestros enemigos. Quien ame el dinero, quien este corrupto por el poder, que se enfrente hasta la muerte por ello. Queremos disfrutar, queremos placer y lo queremos ¡ya!.

Un acto artístico que ponga al mismo Maquiavelo en ridículo. Una bomba erística en el seno de cada multinacional. Cartas ponzoñosas entre los ayuntamientos. ¿Tus jefes te agobian? empieza a contar chismorreos enfrentándolos Alguien dijo alguna vez que el Capitalismo se caería por su propio peso, que este “sistema” seria el que se destruiría así mismo. Aunque sus palabras estuvieran encaminadas a otro camino: el de la aburrida automonotonía, podemos recuperarlas, podemos poner una cascara de plátano en el camino los corruptos siervos de Aneris. La discordia no significa crear un armageddon que nos arrastre a todos ¡ojo!, si no en tener a nuestros enemigos tan ocupados enfrentándose entre si que no tengan tiempo para impedirnos la vida y el desarrollo. Esta es una base, una plataforma de despegue.

¡De aquí al infinito! ¡y luego mas allá!

Discordia como arma. **Kallisti.**

Notas:

- I. Recuerda el quinto mandamiento del pentavómito: No creas nada de lo que leas.
- II. Algunas pensareis que este articulo no sirve la regla de los cinco, ¡falso!. Si contáis hay 3 partes cada una con 3 sub-partes. Y $3 + 3 = 6$ que esta al lado del 5.
- III. Si algo no ha quedado claro consulta tu glándula pineal.
- IV. King Kong murió por tus pecados.

Más Info:

- I. POEE | UK resource centre (bíblías discordianas y otros documentos en inglés):
<http://www.poe.e.co.uk/web/index.php>
- II. Principia Discordia en castellano (en proceso de traducción cuando se escribió esto):
<http://delcorp.org/imasdel/principia/>



hail ERIS! All hail DISCORDIA!