EVROPA SOBERANA
europa_soberana@hotmail.com

sábado, 4 de mayo de 2013

La bebida de la memoria, la fuerza universal y el poder perdido —reflexiones sobre el Grial

Supremo anhelo del paraíso:
esto era el Grial —ante el cual nada es
el esplendor terreno—, la piedra de la luz.
(Wolfram von Eschenbach, *minnesänger* y templario alemán, Siglo XIII).

Hay una nueva misión, apenas perceptible para ojos humanos, que apenas puede comprenderse con claridad: la misión de asimilarse el saber y volverlo instintivo.
(F. W. Nietzsche).

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN
EXPLICACIONES PRELIMINARES
EGIPTO
CHINA
INDIA
EL BUDISMO
JAPÓN
PERSIA
GRECIA
ROMA
LOS CELTAS
LOS GERMANOS
LOS ESLAVOS
EL CRISTIANISMO
EL ISLAM
LA ALQUIMIA
LA MASONERÍA
LAS ÓRDENES GERMÁNICAS
LAS ESENCIAS CORPORALES
CONCLUSIÓN

——————————————————

ÍNDICE
DE
ARTÍCULOS
DEL
BLOG

A MODO DE APÉNDICE
NOTAS

INTRODUCCIÓN

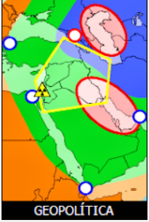
La evolución eterna no es ley de la Naturaleza. Las leyes del mundo material decretan vida y muerte, despliegue y repliegue, inspiración y expiración, ciclos temporales de nacimiento, crecimiento, cumbre, envejecimiento y muerte. La reproducción, cual rueda eterna, renueva los ciclos como signo de esperanza, pero la Naturaleza por sí misma no podría llegar a la formación de vida "divina", ya que la rueda de ciclos y encarnaciones no da tiempo a ello; diluye la memoria y la sangre, tiende a dar un margen de desarrollo para luego destruir y volver a comenzar de cero. La Naturaleza respira, se expande atraída por el cielo desde fuera y el fuego del espíritu desde dentro, y se contrae por efecto de la tierra, el hielo y la "sombra", en un círculo de tiempo. Una persona, una civilización o una raza que sean perfectas, puras, fuertes, juveniles y, sobre todo, que sean todo eso eternamente, son cosas, no antinaturales, pero sí *sobrenaturales,* porque mediante la sabiduría mundana se puede burlar por momentos la ley del tiempo y de la materia, pero para escapar a esas leyes indefinidamente es precisa una transmutación total que supere las fronteras y los límites impuestos por el planeta y por la misma biología humana —el espíritu celeste, armado con la recta espada de la voluntad, irrumpe en escena para entronizar la sabiduría de otro mundo diferente, más sutil, más elevado y más puro que el meramente material.

Por tanto, la inmortalidad —el cénit eterno— es algo completamente al margen de la materia, pues prolonga eternamente algo que sólo en un fugaz momento se encuentra en ésta (el solsticio de verano, la juventud, el mediodía, la Edad de Oro, el *Kritta* o *Satya Yuga,* es decir, la cumbre del desarrollo) y está al margen de los ciclos temporales y de la rueda de encarnaciones. Tal y como se entiende la inmortalidad sagrada, significa que el cénit de perfección, sumamente fugaz en la Naturaleza, se "congela" tanto en el tiempo como en la materia, para siempre.

Igual que las vidas humanas, las civilizaciones nacen, se desarrollan, degeneran y mueren, sin haber llegado nunca a realizar su ideal. Nunca jamás ha existido una civilización que se haya desarrollado indefinidamente hacia arriba sin acabar cayendo. Todas han terminado sucumbiendo tras ascender la cumbre y caer rodando hacia abajo, generalmente mucho más rápido de lo que tardaron en subir. Nuestra misma civilización está en decadencia y se dirige hacia su muerte, que ocurrirá pronto y es necesaria. Concebir una civilización inmortal que no conozca sino la elevación eterna es otra anomalía que se halla fuera de la Naturaleza, que pertenece al espíritu y que se refiere asimismo a la inmortalidad. Por eso, en los mitos que examinaremos, a menudo encontraremos referencias a un "reino divino" o una especie de "imperio sagrado eterno": algo que sólo nes concebible con participación sobrenatural.

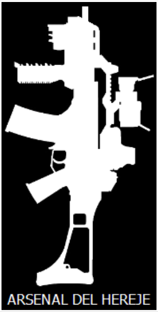
Encontramos claves a este pensamiento en las mitologías indoeuropeas (y en muchas no-indoeuropeas), donde se habla siempre de una misteriosa fuerza que se encuentra en todo y que reside también en el ser humano. En palabras de Otto Rahn, "una fuerza que unió a hombres de los más diversos puntos cardinales, pero de la misma raza y del mismo origen. Adhiriéndonos a los más antiguos mitos arios, la llamamos «fuerza aria»" **[1]**. Se alude en las tradiciones esotéricas a la necesidad de encontrar, recordar y despertar esa "energía" mediante la alquimia interior y el ejercicio de la voluntad y, simbólicamente hablando, la representación más común de ello suele ser la libación de una bebida sagrada que otorga la sabiduría, la memoria perdida y la vida eterna, junto con la apertura de un poder que es descrito como un ojo radiante o un rayo que se hallaba durmiente desde tiempos remotos debido a la caída del originario estado de gracia y el trauma que ello supuso.

Junto con esto, a menudo se habla en las mitologías de que para los héroes es



TEMAS

- Arte (4)
- Descendientes de los arios (4)
- Economía (3)
- ENGLISH (1)
- Esoterismo (4)
- Esparta y su ley (5)
- Eugenesia (2)
- Geopolítica (15)
- Globalistán (3)
- Historia (5)
- Judeocristianismo (3)
- Otros (7)
- POLSKI (1)
- PORTUGUÊS (3)
- Prehistoria (3)
- Raza (5)
- Salud (7)
- Sudáfrica (2)



necesario robar, conquistar por la fuerza, arrebatar de las fuerzas oscuras y telúricas de roca y hielo, un ideal luminoso que originalmente fue patrimonio de los "dioses", es decir, de los seres perfectos inmortales. Esto implica que las fuerzas oscuras arrebataron a los dioses (o acaso los dioses la sacrificaron voluntariamente para dejar sembrada su semilla) una fuerza que permanece encerrada en la Naturaleza, y que es necesario liberar para restituirla a su función original. Pero sólo los mejores, los puros, los fuertes, los valientes, en suma: los héroes, son capaces de recuperar ese ideal. Asimilemos también este concepto, para identificarlo e interpretarlo en los diversos mitos que irán surgiendo.

Para vivir, el hombre necesita extraer energía de diversas fuentes. Tiene que respirar, tiene que beber y tiene que comer, además de que para sobrevivir como especie e inmortalizar su código genético, tiene que reproducirse mediante la sexualidad. Eso en cuanto a los impulsos que proceden de la Tierra y del cuerpo material. Sin embargo, ni todo en el mundo es Tierra ni todo en el hombre es material. Hay otras fuerzas moviéndose en el universo; fuerzas que no son materiales, que no se pueden medir materialmente, que muchos no pueden ver, igual que los ciegos no ven los colores, pero que sin embargo actúan claramente sobre el mundo. Según la mentalidad de los hombres de tiempos antiguos, si respirar, beber y comer da la vida (y no hacer estas cosas da la muerte), tenía que haber, en algún rincón de la creación, una sustancia superior que da lo que es más que vida: inmortalidad. Tenía que existir, por tanto, algún tipo de esencia superior, una "fuerza universal" que los conquistadores puedan hacer suya. Como la reproducción es lo más parecido que existe a la inmortalidad material (en este caso, de los genes), la "fuerza universal" tendrá matices de carácter sexual.

"No sólo de pan vive el hombre": no basta comer, beber, dormir y respirar para sustentarse. El hombre necesita nutrir también su espíritu mediante impulsos de lucha, fuerza, conquista, ambición, sabiduría, amor, ira, odio, victoria, poder y gloria. Tampoco le basta con reproducirse y dejar herederos carnales, sino que, además, debe dejar sobre el mundo antorchas herederas de su misma llama espiritual. El hombre superior consumado derrama energía sobre el mundo o la adquiere de la Tierra, de Dios y de su propio interior, en una carretera de dos sentidos. En lenguaje simbólico, el sacrificio y las grandes obras son el derrame generoso de energías, como sucede en la guerra, o —en el caso del hombre— en el acto sexual completo con una mujer. Y, también en lenguaje simbólico, la bebida es la adquisición audaz de energías, es el derecho a saborear el néctar de esos "otros" frutos —más sutiles, quizás intangibles del todo— conquistados y cultivados. Es necesario dominar lo bajo para poder transformarlo en fuente de energía hacia lo alto. La lucha y el amor —violencia y excitación, sufrimiento y placer— pueden ser fuentes de energía y no parásitos, si la actitud frente a ellos no es sólo la de derrochar fuerza, sino también adquirirla.

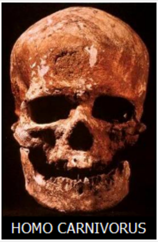
En cualquier caso, primero viene el sufrimiento, ya que cualquier proceso de crecimiento y construcción es de abajo a arriba y de dentro a fuera. Lo bueno cuesta. Quien quiera ascender a las verdaderas alturas, debe esforzarse y sufrir en ello, experimentar en sus carnes las crueles cicatrices del instinto, del abismo y del mundo. Quien antes ha sufrido y se ha esforzado en la lucha contra sí mismo no se dejará seducir con facilidad por la opulencia posterior de los suntuosos palacios que alcanzará, sino que será firme, prudente y duro. Quien no haya sido humilde, obediente y sacrificado, no estará en condiciones mandar, de exigir que otros se sacrifiquen por él o de obrar con justicia y sabiduría cuando tenga gran cantidad de poder en sus manos. Quien no lo haya pasado mal será incapaz de apreciar las más sencillas comodidades y bellezas, y tendrá siempre una visión parcial e incompleta del mundo que le rodea —será tuerto.

Ningún hombre debería poder acceder al lujo, al confort o a la reproducción de su especie sin haber conquistado esos derechos en lucha física y espiritual contra sí mismo, sus semejantes y sus enemigos, del mismo modo que ningún "iniciado" debería pensar en activar sus centros corporales altos antes de haber superado con éxito los centros inferiores. Es por este motivo que la civilización tecnoindustrial está basada en un orden antinatural de las cosas: el hombre moderno disfruta derechos, posesiones y un tren de vida que él no ha conquistado y que sería incapaz de defender.

Ni falta hace decir que cuanto se va a tratar aquí tiene que ver, no sólo con el Grial, sino con *la idea de Grial* que tenían otros pueblos además de los celtas y de los germanos.

Finalmente quisiera dejar claro que éste es un tema complejo de tratar y muy enrevesado. Espero, por tanto, se disculpe al autor la acumulación excesiva de ideas y un estilo desordenado y un tanto inconexo.

¿GRIEGOS HOMOS?



MALDICIÓN ORIENTAL

MISTERIOS DEL HIELO

EXPLICACIONES PRELIMINARES

Para empezar, examinaremos algunos asuntos de interés que nos ayudarán a entender lo que explicaremos después, mejorando nuestra comprensión y potenciando así la fuerza de sugestión que encierran mitos y símbolos.

Veremos que siempre que se habla en los mitos de bebidas sagradas, poderes divinos o fuerzas cósmicas, aparecen también símbolos como el ojo, el sol, el rayo, la luna, la corona, la flor, el rocío, el cáliz, el eje del mundo (ya sea en forma de montaña, árbol, castillo, roca, isla u otros), el hielo, el caldero, la manzana, el águila, la serpiente, el dragón, la amada mística, el amor sagrado entre héroe y doncella, el "sexto sentido", la sabiduría, el fuego, el oro, la inspiración, la piedra sagrada, el jardín, la poesía, la juventud eterna, la inmortalidad... y el número 3.

Continuemos con la mención inevitable de un hecho fundamental en la mayor parte de mitologías: la presencia de la raíz Man-Men-Min-Myn-Mon-Mun, en los mitos que aluden a la inmortalidad. Veremos, por ejemplo, que la memoria mística jugará un papel importante en estos mitos. Pues bien, "memoria" era *memini* para los latinos, *munin* para los vikingos (el nombre de uno de los cuervos de Odín, el otro es Hugin, "pensamiento"), *munni* en gótico y *minni* en islandés, que es el idioma moderno más similar al antiguo nórdico. La "seguridad interior devota" era *minneskein* para los helenos y *man* en sánscrito. *Minerva,* la diosa de la sabiduría en Roma (Atenea en Grecia), salió de la frente de Júpiter, como si representase su tercer ojo. El "furor divino" fue llamado *Aesjma* por los iranios, *Ishmin* por los indo-iranios y *Menon* por los griegos. Asimismo, los hindúes llamaban *Mada* a la inspiración divina, y *Manipura* (joya) al plexo solar, asociado a la voluntad. El *menadismo* de Grecia, es decir, el culto a Dionisio, buscaba conseguir el delirio de la *mania,* un trance bajo cuyo dominio las *ménades* destrozaban y comían animales crudos. El historiador griego Heródoto habla sobre el macho cabrío de *Mendes,* al que se unían las damas para engendrar "hijos divinos". Los cátaros tenían una importante ceremonia llamada *Manisola,* y los trovadores alemanes *(minnesängern)* cantaban a la *minne* (amor-memoria), que equivalía a la anglosajona *myne,* cantada por los *minstrels*, trovadores de Inglaterra. *Mani* era la divinidad lunar para los antiguos escandinavos, además del nombre del profeta del maniqueísmo. También en Persia, *Mani* era considerada una piedra sagrada. "Om *mani* padme hum" (gloria a la joya en el loto) es el más conocido rezo del budismo tibetano, y comprobamos que está presente la sílaba *om,* que es el *mantra* asociado al sexto chakra, además de partícula incluida en *omphalos,* piedra sagrada considerada "ombligo del mundo" en el mundo griego. *Manú,* en el hinduísmo, es el progenitor de la humanidad "aria" y el forjador de las leyes, mientras que según Tácito ("Germania"), los germanos rendían culto a un ser ancestral llamado *Mannuz,* que fue el patriarca fundador del germanismo; los egipcios, por su parte, tenían a un lejano héroe llamado *Menes,* que habría fundado su país en torno al 3000 AEC. También de Egipto procede el dios *Amón* o *Amun,* quien con el tiempo se identificaría también con el dios de la fertiliad *Min*. Para hindúes y budistas, *Mandala* es un dibujo circular que ayuda en la concentración mística. El *Irminsul* era el eje del mundo para los germanos, así como *Iormugand* era la serpiente del mundo. De nuevo en el hinduísmo, el dominio del *manas* ("raíz interior y trascendente de los cinco sentidos" según Julius Evola) era condición para el que aspirase al honor regio, mientras que en las lenguas iranias, *mana* significaba "grande"; esa misma palabra, en las tradiciones tántricas, significaba "mente". Tanto *manas* en sánscrito, como *manan* en persa, *mens* en latín, *menos* en griego o *mind* en inglés, significan *mente*, mientras que *moon* significa en inglés luna, un arquetipo muy relacionado, como veremos después. Los egipcios tenían la divinidad *Mentu* o *Montu* (de la cual nombres de faraones como *Mentuhotep),* mientras que aun hoy en día los *montes* y las *montañas* son consideradas de naturaleza mística y trascendente. Los romanos llamaron *Minerva* a su versión de *Manas,* es decir, la diosa de la mente, y el médico y alquimista renacentista alemán Paracelso llamó *Munis Magnum* a la "fuerza universal". Además el *Maná* es, en el Antiguo Testamento (Éxodo y Números, pero también en el Corán, que comparte su origen semita), el alimento divino con el que Yahvé alimentó a los judíos durante su estancia en el desierto.

Estos vocablos designan, en diversos lugares, a la fuerza que dormita en toda materia y que el hombre puede despertar en su interior mediante intensa concentración, excitación, voluntad, rabia, devoción, ascetismo o ira. Podemos aventurar que todo lo que tiene que ver mitológicamente con el "poder de la mente", con la memoria mística y con la inspiración, tiene también mucho que ver

TRAGEDIA EN LIBIA

VENENOS
COTIDIANOS

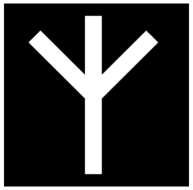
ENLACES EXTERNOS

- infoKrisis
- La gran partida
- Método Ludovico
- Soul Guerrilla
- Tribulaciones metapolíticas
- Weston Price Foundation

Archivo del blog

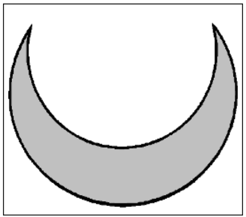
- ► 2018 (1)
- ► 2015 (3)
- ► 2014 (4)
- ▼ 2013 (56)
  - ► septiembre (2)
  - ► agosto (1)
  - ► julio (2)
  - ► junio (1)
  - ▼ mayo (50)
    - La Ruta de la Seda, el Collar de Perlas y la compe...
    - Lágrimas de los dioses, o diamantes malditos —la t...

con la luna, con la mente, con el "tercer ojo" y muy especialmente con el arquetipo de la runa Man, raíz básica de la cual deben proceder todos los términos que hemos visto. Esta idea es superior al cuerpo físico, pero inferior al espíritu, de esencia solar, de "rayo", que es el que otorga la iluminación. Es, por tanto, una suerte de "alma", una sustancia intermedia entre ambos elementos y puente entre los mismos, que es necesario transitar para acceder a la iluminación, y que está muy relacionada, como hemos dicho, con la luna, con el mercurio alquímico y con equivalencias a esto en los mitos, como el rocío o "agua de luna".



La runa Man, un símbolo de obvia orientación celeste y viril —pues invita a alcanzar el cielo— y vagamente recordatorio de la forma de una copa, de un árbol o un pararrayos (a quienes hayan manejado radios probablemente les suene este signo). Actualmente esta runa está prohibida en Alemania, pero para los antiguos germanos, simbolizaba las ramas del Irminsul o Ygdrasil, es decir, las conexiones celestes, solares y espirituales del árbol del mundo. Aunque este concepto será desarrollado en otro artículo sobre el eje del mundo, avanzaremos que la runa Man (alma, renacimiento, despertar, Albedo alquímica), como término intermedio, se halla por encima de la runa Yr (la runa Man invertida o símbolo hippie: cuerpo, muerte mística, Nigredo alquímica, materia, raiz, cimientos) y por debajo de la runa Sig (espíritu, iluminación, rayo, Rubedo alquímica). Obtenemos la combinación de la runa Man y la runa Yr (es decir, una runa Heil o Hagal), el árbol del mundo, alcanzado por un rayo.

La luna, durante la oscuridad de la noche, recoge la luz del sol, y de hecho es sobre la superficie lunar que se resuelve la lucha entre la sombra de la Tierra y la luz del sol: la luna viene a ser un campo de batalla, o una copa que se puede llenar y vaciar de luz solar (espíritu). La luna llena evoca la nostalgia que hace aullar a los lobos, y antiguamente se explicaba que el rocío, el "agua de luna", caía de ésta, impregnando a la Tierra de su energía. Para los druidas, el rocío hacía vibrar los monolitos y dólmenes, y para los taoístas chinos, era portador de grandes cantidades de *Chi* y favorecía la meditación y el flujo de energía. Por otro lado, en el simbolismo del Grial y de las energías divinas, es muy recurrente la forma de la esfera, el disco, el recipiente, la rueda o la mesa: el símbolo del Círculo. La copa, la marmita o el cáliz son redondos, así como lo son el sol y la luna, la mesa del rey Arturo y sus doce caballeros, y la planta del castillo del Grial según el "Titurel" del famoso trovador alemán Wolfram von Eschenbach. La luna simboliza el alma, la nostalgia por la luz solar del espíritu, la recuperación, entre la oscuridad, de la memoria de una luz mayor.



Tierra Santa —la lucha por dominar el Levante (I d...

Nowa klasyfikacja rasowa (I)

Índice del blog

La Ruta de la Seda, el Collar de Perlas y la compe...

Los beneficios del ayuno

La Ruta de la Seda, el Collar de Perlas y la compe...

El arte de Boris Olshansky

Tragedia en el Mare Nostrum —qué demonios pasa con...

The new racial classification (I)

Crisis española y los tabúes del 15-M (III de III)...

Crisis española y los tabúes del 15-M (II de III)

Crisis española y los tabúes del 15-M (I de III)

No es oro todo lo que brilla, o la serpiente que s...

El rayo de Dios y el rayo del Diablo (II de II) —e...

El rayo de Dios y el rayo del Diablo (I de II) —bi...

La verdad en el fondo de la "conspiranoia" —el art...

La maldición oriental —daños dietéticos traídos po...

"Nutrición y degeneración física" —el crucial estu...

Los misterios del hielo —efectos evolutivos de la ...

Homo carnivorus, o revolución carnívora —la caza, ...

Huellas del jefe de los cazadores —el linaje del d...

¿Homosexualidad en la antigua Grecia? —el mito se ...

El arte de Vsevolod Ivanov

El destino del mundo según los indo-arios

El arte de Konstantin Vasiliev

Estrogenización, leche, alcohol e iones positivos ...

La nueva clasificación racial (I)

Descendientes de los arios —restos de sangre indoe...

Descendientes de los arios —restos de sangre indoe...

Descendientes de los arios —restos de sangre indoe...

Descendientes de los arios —restos de sangre indoe...

¿Eran los egipcios blancos?

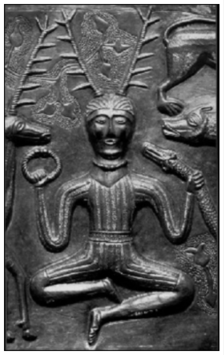
Europa Soberana presenta El arsenal del hereje —gr...

La bebida de la memoria, la fuerza universal y el ...

Soldados de la bestia —los bersekers y la expansió...

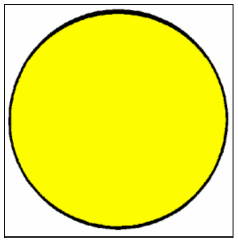
Roma contra Judea, Judea contra Roma

Arriba, media luna, símbolo del alma que encontramos en la base de muchos estandartes romanos y nazis. Se encontró también en los estandartes del Islam y decoró las cúspides de sus mezquitas. Está relacionada con las serpientes, el agua, las alas, el mercurio alquímico y los cuernos. Nótese su forma de cuenco o recipiente, de modo que sólo precisaría un eje para convertirse en una copa.



Representación del dios céltico Cernunos, meditando rodeado de animales simbólicos. En su mano izquierda, sostiene una serpiente, símbolo de las fuerzas telúricas, y en su mano derecha, una torques (en otros casos, una herradura) con las puntas hacia arriba, símbolo lunar por excelencia. Asimismo, los cuernos del dios implican algún tipo de unión con el cielo, es decir, que su alma está lista para recibir el rayo del disco solar, como en el caso de la diosa egipcia Hathor, más abajo.

El sol se halla relacionado con el fuego, el oro (dorado, resplandeciente, brillante, luminoso), mientras que la luna se halla relacionada con el agua, la plata y el rocío (plateada, pura, blanca o transparente) y la runa Sig (también llamada Sul, Sal, Son, San, Sun). El símbolo del segundo chakra en el hinduismo es una luna creciente, y se especifica que su elemento asociado es el agua. El segundo chakra, además, es el de la sexualidad, que controla en los hombres la fabricación del semen, asociado a la esencia vivificadora "caída de la luna" que fertiliza la Tierra. La unión de los dos ojos —sol y luna—produce el tercer ojo, así como la unión del héroe con su valkiria produce el hijo sagrado, cuando el héroe la impregna con su esencia, haciéndola depositaria de la misma: la valkiria simboliza el cáliz del Grial, por lo que a menudo es una dama la que, mitológicamente, guarda la bebida sagrada. La mujer contiene la esencia, ella misma es un cáliz que, tras la unión sagrada, contiene la esencia del hombre. Esto tiene que ver con la unión y armonización de los opuestos que un día fueron separados por la nada y por el vacío. Tiene que ver con un dualismo de acercamiento, no de alejamiento; de unión, no de separación; de construcción, no de destrucción.



(III) —el cri...

Roma contra Judea, Judea contra Roma (II) —las gue...

Roma contra Judea, Judea contra Roma (I) —las base...

El rostro de la Europa clásica (II) —¿eran los rom...

El rostro de la Europa clásica (I) —¿eran los grie...

Ruedas de poder —los chakras según el hinduísmo

Intro a la eugenesia

Esparta y su ley (V de V) —notas + apéndice

Esparta y su ley (IV de V)

Esparta y su ley (III de V)

Esparta y su ley (II de V)

Esparta y su ley (I de V)

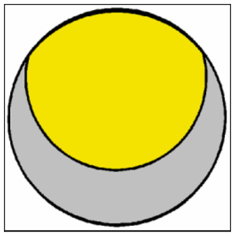
Nordicismo y nazismo

Licencia Creative Commons

Este blog está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional.

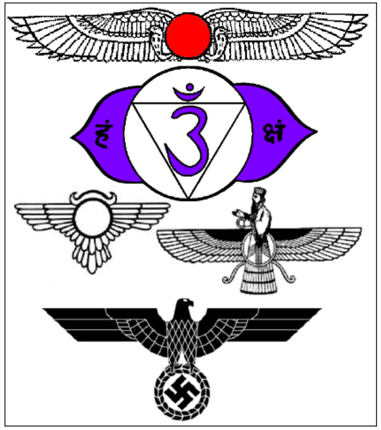
> El sol, el espíritu, símbolo de virilidad, gloria, luz y poder. Sus signos son universalmente recurrentes y conocidos. La cruz gamada y la rueda solar son sus representaciones, así como el rayo y el águila.

La luna es la copa y es la mujer. El sol es el contenido y es el hombre. Cuando ambos principios se unen, surge el milagro sagrado, la unión de lo lunar y de lo solar. Se equivocan quienes afirman que "el Grial es una mujer", porque la mujer simboliza el cáliz, y por tanto la mitad del Grial. La búsqueda del cáliz que llevaban al cabo los caballeros medievales es, de hecho, la búsqueda de la amada perdida, el anhelo de la fidelidad. La búsqueda del cáliz viene a ser la búsqueda de algo tan puro que sea digno de acoger la mayor fuerza solar. Por tanto, el Grial completo no es sólo la copa, sino también el contenido. Juntos, la pareja sagrada, sol y luna, héroe y valkiria, cielo y Tierra, derecha e izquierda, "bueno" y "malo", luz y oscuridad, soldado y monje, forman el Grial. De él nacerá un hijo superior.

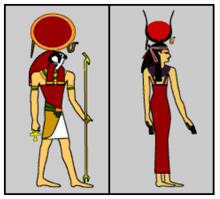


> En esta imagen simbólica se aprecia cómo la luna creciente, de plata, contiene al Sol, de oro, en una alegoría metafórica de cómo el cáliz contiene el oro líquido —la bebida sagrada—, o de cómo la Luna es quien, en la noche oscura, conserva la luz del Sol, reflejándola a la Tierra e iluminándola débilmente. Simbólicamente, la Luna es al Sol lo que el cuerpo al espíritu, la madre a la esencia masculina (y al hijo) y la Tierra al cielo. Este símbolo equivale en cierto modo a la cruz céltica, pues ésta representa el círculo (la luna) conteniendo a la cruz (el sol). El símbolo de luna-sol decoró la coronilla de muchos dioses egipcios, y los cuernos o alas que poseen las cabezas de otros dioses representan esto mismo: el "recipiente" que contiene al disco dorado sobre la cabeza.

Los cuernos (Cernunos, Artemis, Lucifer o diversos dioses egipcios) y las alas (Hermes, Mercurio, Odin-Wotan), sobre la cabeza de divinidades, representan la luna, el recipiente lunar que contiene el disco solar. El disco solar, el aura que se halla sobre la cabeza de las divinidades, representan el Sol. Así pues, los cuernos y las alas contienen al Sol, como se puede apreciar particularmente en representaciones de los dioses egipcios. Tanto los cuernos como las alas son símbolos arquetípicos y dualistas. Los cuernos representan una suerte de ramas del árbol, antenas o "pararrayos" que conectan al individuo con el mundo celeste. Antiguamente, los cuernos eran signo de sabiduría (Miguel Ángel, en su "Moisés", representó a este supuesto profeta judío con dos discretos cuernos, como si fuese una suerte de legislador ancestral, de Manú). Las alas, del mismo modo, representan la capacidad para "volar", para elevarse en el cielo. La serpiente, que es otra figuración de esto mismo, representa la Tierra, pero ella también contiene al disco solar, como representación del cuerpo que contiene al espíritu: el dragón (Fafnir) que vigila al oro es aun otro símbolo que pertenece al arquetipo del que hablamos. Tanto cuernos como alas, como también ojos, y la serpiente doble, son símbolos dualistas, puesto que representan el bien y el mal. En diversas ilustraciones esotéricas, se representa a hombres con dos caras (Janus) o águilas de dos cabezas (como en el rito escocés de la masonería). La misma glándula pituitaria (sexto chakra o tercer ojo) está dividida en dos mitades (la adenohipófisis y la neurohipófisis). El cerebro también está dividido en dos hemisferios, uno relacionado con la racionalidad material, y otro con las capacidades intuitivas. Ambas partes son vitales. Entre ambos elementos, se encuentra lo que está "más allá del bien y del mal": el principio supremo y luminoso, el rayo y el Sol. De este modo, ya sabemos lo que contemplamos cuando vemos un disco solar flanqueado por dos alas, o un aura entre dos cuernos, o una cruz gamada rodeada de un círculo, en las patas de un águila.



Arriba, diversas representaciones aladas ("alma") con inserciones circulares (rueda del tiempo, mundo material) y solares ("espíritu"): disco alado egipcio, representación hinduista del sexto chakra, disco alado asirio, farohar persa y águila de la *Wehrmacht* alemana. Nos dejaríamos otros signos, como las alas del casco de Odín, o como en las sandalias de Hermes-Mercurio, su equivalente mediterráneo. Nótese la presencia de la serpiente doble, la corona de cuernos y los dos lazos. Estos símbolos representan al alma ("alas"), llenada por el espíritu (esencia solar, águila, cruz gamada) y dominando el mundo material (serpiente, círculo entorno a la cruz). Son efectivamente, otros modos de hablar de una copa llena de brebaje sagrado, y constituyen fabulosos signos de triunfo y victoria. Que tantas civilizaciones hayan plasmado símbolos tan similares no es casualidad, sino que se debe a que accedieron a la sabiduría total, que es siempre la misma aunque cada pueblo la exprese con variaciones.

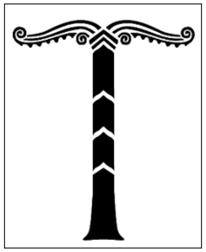


Izquierda, representación del dios Ra de Egipto. Nótese a la serpiente que rodea al disco, al estilo de un *ouroboros* o Jormungand, o como el anillo que forma la serpiente blanca en la mano izquierda del hombre-rey en el dibujo alquímico de más abajo: la serpiente (la Kundalini del hinduísmo) ha ascendido desde lo más bajo y se ha cerrado en lo alto: queda completado el "círculo" del alma, queda construido el recipiente que será apto para recibir y contender la fuerza solar del espíritu. Derecha, representación de la diosa Hathor de Egipto. Nótese que hay una pequeña serpiente en sus cuernos, y que el aspecto del conjunto sobre su cabeza es como el de una copa.

Todo esto está relacionado con el símbolo de la corona y el aura. En las leyendas heréticas europeas, la corona (luna, copa) contenía la piedra de Lucifer (sol, contenido). Y el objetivo de los héroes era, mediante la lucha y la elevación, volver a introducir la piedra en la corona de Lucifer, en una unión sagrada, un matrimonio ritual que unirá materia y espíritu, ciencia y religión, soldados y monjes, hombre y mujer. De esa unión nace el producto supremo, el hijo divino y sagrado, el superhombre.

En lenguaje simbólico: sólo de la copa del bien y del mal, de las dos serpientes, de las dos alas y de los dos cuernos, se puede beber cuanto es capaz de albergar —lo que está más allá del bien y del mal. Esta fuerza pura que se halla presente en pequeñas cantidades en toda la materia, tiene mucho que ver con la noción del "Eje del Mundo" y símbolos análogos (pilares, árboles, montañas, copas), pero ese es un asunto que trataré en otro artículo.

Tanto cuernos como alas, caduceo, copa, águila, serpiente, corona e Irminsul son símbolos relacionados. El mismo Irminsul es una copa, pero también asemeja dos alas en la cima de una columna. Es el Grial, el eje del mundo. Curiosamente, el Irminsul era conocido como Yg**dra**sil en Escandinavia, esto es, "árbol del espanto", incluso "árbol **dra**gón". Si comparamos el nombre del **Irmin**sul (tres runas: Yr, Man y Sig) con el de **Iormun**gand (la "serpiente del mundo" que rodea a la Tierra mordiéndose la cola, y a la que por tanto hay que superar para emanciparse de la materia), nos encontramos conque la simbología de reptiles (dragones o serpientes), tan comunes en la mitología escandinava o en los **dra**kkars vikingos, están muy unidas a la noción del eje del mundo de los germanos, igual que en símbolos equivalentes, como el caduceo, la vara de Asclepios (Esculapio), o el bastón de Brahma, que vimos en el artículo sobre los chakras.



Préstese atención a la forma del Irminsul y compárese con los símbolos de más arriba: una copa, o una columna con alas o con cuernos, o con dos serpientes. A esta copa le falta el contenido, una especie de aura, un sol brillando en lo alto entre esas dos "alas", como el néctar entre los pétalos de una flor.

Todos los pueblos tradicionales, desde los iranios hasta los celtas, y desde los griegos hasta los germanos, representaron todo esto a su manera, siempre de formas muy bellas y elegantes. Veremos cómo en el seno de diversas mitologías, todos los elementos que hemos descrito aparecen conectados por hermosos y complementarios paralelismos, y cuando bajo tal óptica examinemos todas las mitologías, comparándolas entre sí, comenzaremos a hacernos un cuadro más amplio en cuanto a qué concepto tenían nuestros antepasados de lo que significaba la gloria suprema, lo más elevado y, particularmente, la conquista de la divinidad y de la inmortalidad. Y es que el concepto que un pueblo tenga de lo más elevado (del Grial) dice mucho de tal pueblo, y por tanto se puede esperar mediante esto poder conocer más a fondo la conciencia colectiva del mundo indoeuropeo.

Resta explicar que toda la mitología referente a la inmortalidad está plagada de referencias míticas a los héroes y a las *männerbunden*, las alianzas de guerreros que buscan esa inmortalidad, como por ejemplo los argonautas, los caballeros de la mesa redonda o los caballeros del Grial.

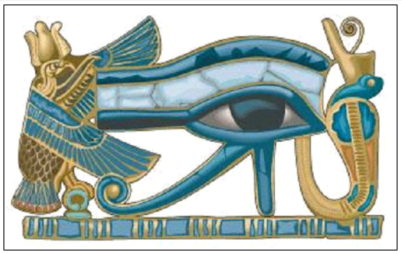
Concluidas las explicaciones preliminares, y así preparados, pasaremos —de pueblo en pueblo— a examinar los conceptos relacionados con la búsqueda de la inmortalidad, esto es, el poder divino, la culminación del desarrollo personal y del perfeccionamiento corporal y espiritual.

EGIPTO

Entre los antiguos egipcios se aceptaba que el hombre estaba hecho de *tres* tipos de esencias no-materiales: el *akh,* el *ba* y el *ka.* Sobre el *akh* se decía "el cuerpo pertenece a la Tierra, el *akh* pertenece al cielo". En un principio se proclamaba que el *akh* era exclusivamente patrimonio de los dioses y de los faraones, por lo que se podría asimilar al *hvareno* de Persia, que trataremos más adelante. Los verbos egipcios "brillar" y "ser eficaz" procedían de esta raíz, y por todo ello podemos concluir que el *akh* era la manifestación de la energía divina sobre la Tierra. El *ba,* por su parte, se representaba como un pájaro con cabeza humana, y se pensaba que salía del cuerpo del difunto y podía visitar los lugares que éste quería, por lo que era una suerte de cuerpo astral, menos que el espíritu, pero más que el cuerpo. El *ka*puede definirse como el "doble" del hombre, el "otro yo", por lo que su esencia es femenina, se trata de un ideal que hay que reconstruir, un cuerpo al que hay que darle un rostro y una apariencia, en suma, forma. Sin embargo, el *ka* necesitaba de un apoyo material para subsistir. Era como la intersección de las fuerzas que provenían del cielo y las que ascendían de la Tierra, y era concebida como una esencia universal, una "chispa" de todo cuanto existe, celeste o terrenal. De ese modo, nos encontramos conque *akh*, *ba* y *ka* serían las tres partes de un árbol simbólico: el *ka* serían las raíces, hundidas en la Tierra y la materia, el *ba* sería el tronco que une raíces y ramas, y el *akh* serían las ramas, conectadas con el mismo Cielo.

Los egipcios explicaban que comenzando desde el *ka* (que se puede relacionar fácilmente con el *Qi* chino o el *Ki* japonés), que es ese "primer escalón", y mediante ritos, meditaciones, preparación ascética y presencia consciente del *akh* en el *ba*, es preciso formar el *sahu*(runa Sig + runa Heil), cuerpo incorruptible, hecho con la espiritualización del cuerpo y la solidificación del espíritu. Otras tradiciones lo llaman "cuerpo inmortal" o "cuerpo de gloria", mientras que en India era conocido como *vajra*. Esta noción de posible inmortalidad corporal es lo que llevó a los egipcios, como a muchos otros pueblos, a momificar a sus muertos, especialmente los de alto linaje.

- El **Ojo de Horus**: El Ojo de Horus era también llamado Wadjet (a veces se representaba como una diosa), y se utilizaba para contrarrestar el poder del "ojo maligno". El dios Horus se representaba como de ojos azules: el Libro de los Muertos lo llama "Horus de ojos azules", además de llamar a sus ojos "brillantes" y "luminosos". El mismo libro (capítulo 140) especifica que el amuleto del ojo de Horus siempre debía estar hecho de lapislázuli, un mineral azul. Por otro lado, el mismo nombre Wadjet significa "azul-verdoso". El griego Plutarco, en el XXII capítulo de "Sobre Isis y Osiris", dice que los egipcios creían que Horus era de piel muy clara. Es muy interesante que el Wadjet tenga un aspecto muy parecido al centro del cerebro, donde se alojan las glándulas pituitarias y pineal, supuestamente el "asiento del alma" para muchas tradiciones.



El Wadjet.

La diosa Wadjet, representante del ojo de Horus, estaba también asociada precisamente a la serpiente, y en Escandinavia se solía decir antiguamente que las gentes con ojos azules tienen "una serpiente en el ojo". Más adelante veremos más afinidades existentes entre el ojo y el resto de símbolos arquetípicos referidos en este escrito.

- El **Anshus**: Esta sustancia divina (con nombre muy similar a una versión de cierta runa germánica, llamada Anshuz, e igual al nombre de una población noruega) es llamada "leche de llama", con la que se alimentan los inmortales. Su condición de "leche", es decir, blanca, lo acerca al Soma hindú, como su condición de brebaje divino lo acerca al "néctar" de los dioses griegos.

- El Uraeus o **Ureus**: Era una fuerza descrita como llama divina que podía otorgar o salud o destrucción, por tanto era una energía dualista que podía ser constructiva o violenta, como el hacha de doble filo, que fue uno de los símbolos más antiguos de la cultura nórdica. El Ureus se suponía relacionado con el símbolo de la cobra, personificaba en cierto modo a la diosa Wadjet, y generalmente se consideraba atributo exclusivo de los faraones, que ostentaban dicha serpiente en su corona. Entraría en la categoría de fuerzas "carismáticas" asociadas únicamente a los grandes soberanos, líderes, caudillos militares o profetas religiosos. El nombre, como se habrá observado una vez más, contiene una partícula rúnica, la Ur. Y es que Egipto, curiosamente, está plagado de runas.

CHINA

Lao Tsé (Siglo VI AEC), legendario revitalizador del taoísmo (podemos decir revitalizador y no fundador porque incluso él se refería con respeto a los "antiguos maestros"), cuando se cansó del mundo chino, se largó montado en un búfalo blanco, hacia Occidente y "el país de los bárbaros", de donde procedieron los primeros maestros, predecesores suyos. Desde entonces el taoísmo es probablemente el sistema de conocimiento corporal y espiritual más completo que existe.

Tanto taoístas como budistas creían que todos los seres vivos nacen con "una perla preciosa del espíritu original" y que esa "perla" era el espejo del Universo entero, y el único lazo inmortal con la perennidad del Cosmos. Según los taoístas, quienes cultivasen esta "perla" quedarían redimidos de ser "reciclados" a través de los ciclos de encarnaciones terrestres.

- El **Chi** (también escrito *Qi —Gi* en Korea) era concebido por los taoístas como una fuerza universal que estaba presente en todos los sitios, y que tiene mucho que ver con la bioelectricidad y los iones negativos. Esta fuerza fluye por toda la Naturaleza, y su interrupción en el cuerpo humano mediante costumbres antinaturales es lo que desemboca en los diversos desórdenes psico-fisiológicos. El Chi es la fuerza que utilizan diversas corrientes tradicionales sumamente efectivas de Oriente, como la acupuntura, el Chi-Kung y las artes marciales. Según el taoísmo, el Chi es más común en las zonas montañosas, donde las corrientes de la energía ascienden las formaciones geológicas "del mismo modo en que la nata sube a la superficie de la leche". Asimismo, se enseñaba que lo ideal para favorecer el flujo de Chi, era meditar o hacer ejercicios especiales descalzo sobre un campo cubierto de rocío matutino (de ahí el Tai-Chi).

En el taoísmo se describen también licores divinos como el "elixir de vida" *(Ming-tan),* "elixir inmortal" *(Hsien-tan),* "elixir dorado" (*Chin-tan,*cuya condición dorada es perfectamente equiparable al haoma iraní), "esencia de oro" *(Chin-shing),* o "esencia de jade" *(Yü-sing),* algunos de los cuales tenían que ver con las esencias corporales, que trataré después en un apartado.

Hay un curiosísimo ejemplo referido al mencionado "elixir dorado" *(jin dan),* que se obtiene preservando la energía sexual y cultivando la "energía cósmica", y que se acumula en lo que el taoísmo llama "campo del elixir inferior", es decir, la zona abdominal, correspondiente a los bajos chakras. El nivel de "elixir dorado" en una persona no se puede medir, pero quienes han dedicado toda una vida a cultivarlo en los más altos niveles, dejan extrañas secuelas: en todo Oriente, se registran casos en los que, tras incinerar a un gran meditador, aparecen entre sus cenizas algunas (en ocasiones centenares o incluso millares) de pequeñísimas pepitas luminosas llamadas *ssu li dze*("semillas reliquia") por los chinos. Son indestructibles, no pueden cortarse con un cuchillo ni triturarse con un martillo, y brillan en diversos colores. Según tanto budistas como taoístas, estas pepitas son el resultado de las llamas de la pira funeraria actuando sobre el "elixir dorado" que las personas santas han estado acumulando en el campo abdominal a lo largo de toda una vida dedicada a la alquimia interior.

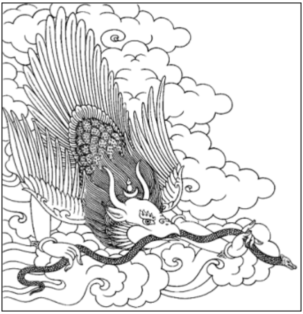
Un caso que parece comparable, es el de Juana de Arco. Esta joven —que actuaba como conductora de fuerzas superiores— fue quemada por "bruja". Entre sus cenizas, apareció intacto el centro supremo de todo su ser, su corazón, indestructible **[2]**. Estos casos son la referencia más directa a "piedras alquímicas" o "piedras filosofales".

INDIA

India, más que un país, es un continente. Allí, entre luchas contra los autóctonos *dasyu,* los invasores indoeuropeos arrasaron las ciudades de la civilización del Indos y consolidaron una civilización que, a pesar de haber degenerado, aun ahora deja entrever, en destellos, su antigua grandeza y sabiduría.

- En el ámbito de las bebidas míticas en India tenemos primeramente el famoso **soma**. Éste no sólo era concebido como una bebida, sino también en ocasiones como una divinidad que la representaba, así como una planta de la cual procedía. El soma como sustancia simbólica era un agua sagrada, contenedora de un poder místico y que, desprendida de la Luna en forma de sutil rocío, impregnaba a la Tierra con su esencia, dando vida a las plantas y, gracias a ello, también a los animales. El soma acumulado en las criaturas macho se sublimaba materialmente en forma de semen, y en las hembras en forma de leche —y por ello el color asociado al soma era siempre el blanco. De hecho, en la mitología indo-irania el Soma representaba simbólicamente el semen del toro telúrico que fertilizaba la Tierra (de ahí el mito de Mitra en Irán), así como la leche emanada de la vaca primordial que todo lo nutre —la cual equivale a la vaca primigenia Audumla ("mar negro desolado", oscuridad, vacío, el espacio exterior) de la mitología germánica. Según el hinduismo, a la muerte de los seres vivos, la esencia "somática" depositada en ellos les abandona y vuelve a ascender a la Luna (el alma), de la que procede. Y el dios Soma recoge esta esencia llenándose como un cuenco, aumentando el volumen y la luminosidad de la Luna, que pasa de creciente a llena, en un paralelismo similar al del caldero céltico. La relación de la Luna con el movimiento de liberación de energía divina fue incorporada al maniqueísmo, una interesante doctrina persa de la que habrá más que decir en otro artículo.

Un mito relacionado con el soma es el de Garuda, el águila dorada de Vishnu. Para conquistar el soma, Garuda tuvo que entrar por una rueda giratoria de brillante y afilado hierro "radiante como el Sol", y vencer a *dos serpientes* que custodiaban el Soma. Tras haber conquistado así el brebaje, Garuda se apropiaba de él para entregarlo a dioses y hombres, depositándolo en lo alto del monte Meru, por lo que el soma recibía a veces los sobrenombres de "crecido en la montaña" y "morador de la montaña", siendo tan blanco y luminoso como la nieve que le rodea. De ahí en adelante, el soma pasaría a relacionarse con la roca y la montaña. Y vemos aquí varios símbolos típicos: el águila, la rueda (el Sol), la serpiente y la montaña. Podríamos decir que la nieve es al soma lo que la Luna al Sol, pues la nieve refleja la luz del Sol y es blanca igual que la Luna. Simbólicamente, se enseñaba que el mejor soma procedía del monte Mujavat, que podemos comparar al mítico Montsalvat (probablemente Montségur) de las leyendas del Grial.



Representación budista del águila Garuda atacando a una serpiente. Obsérvese que el águila tiene cuernos, y entre ambos cuernos, una luna creciente, una esfera y, sobre ambos, la llama del espíritu.

Existía, además, un objeto llamado **Samudra**, recipiente del soma equivalente al Cáliz del Grial, y que "contiene la sangre del dios viviente" (los cristianos europeos también pensaban que Cristo era un dios viviente y que su sangre había sido recogido en un cáliz, siendo conocida en adelante como Grial), es decir, del dios Agni ("fuego", posteriormente asimilado a Brahma), que simbolizaba el fuego que asciende por la columna vertebral del adepto, y la llama que desciende del cielo para unirse a él. En el Rigveda se habla de la "copa de Asura" o del "cuenco del padre titán". La importancia de la copa es que, además de estar asociada al círculo, su disposición vertical evoca al eje del mundo, el árbol de la vida, la columna del cielo.

El soma, como se ve, es algo versátil que se puede encontrar en diversos sitios: nuestro propio cuerpo, la cumbre de una montaña, e incluso en ciertas plantas. Pero hay más. El dios Indra (equivalente al Thor germánico), tras conquistar a Apala como esposa, bebe de sus mismos labios el soma. En este caso, el soma lo concede la mujer, del mismo modo en que el Santo Grial europeo-medieval estaba custodiado por una dama.

¿Pero qué atributos tiene este preciado soma? Según el hinduismo, otorga invulnerabilidad, cura las enfermedades, vivifica cuerpo y alma, da fuerza y alegría, y entrega la iluminación espiritual y la inspiración característica de poetas y sabios —como el Grial con los trovadores. Además, otorga una suerte de embriaguez divina llamada mada (compáres con el inglés moderno *mad,* "loco"). Pero, por encima de todo, el soma da la inmortalidad.

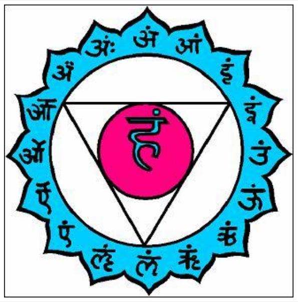
Hemos mencionado que en la cima del monte Meru, Shiva meditaba. Es una metáfora del séptimo chakra, donde simbólicamente se encuentra Shiva para unirse a Shakti, es decir, es donde tiene lugar la unión mística y sagrada entre la divinidad masculina y la divinidad femenina. El soma tenía además la cualidad de despertar el "tercer ojo de Shiva", el *"ojo de fuego de la percepción trascendental"*, el ojo que no es ni el Sol (ojo derecho, oro líquido) ni la Luna (ojo izquierdo, recipiente sólido, plata), sino una unión de ambos principios (el oro líquido dentro del recipiente de plata, el Sol en la Luna), pero más allá de los dos. El tercer ojo es restaurar el poder de las glándulas pituitaria y pineal, el sexto y séptimo chakras, los que otorgaban a los antiguos dioses un ardiente poder electromagnético sobre la materia, y que a menudo se refiere como "fuego divino" o "rayo divino". Podemos mencionar que Shiva equivale a Dionisio, y que los espartanos tenían su propio "monte Dionisio", que era el Taigeto, desde donde lanzaban a todos los recién nacidos que no fuesen sanos.

- El **Amrita**: Otra bebida sagrada hindú, mucho menos conocida que el soma, es el amrita, el néctar celestial, conocido tanto por hinduistas como por budistas. Su nombre deriva del sánscrito *a* ("sin") y *mrita* ("muerte"), esto es, "sin muerte" —inmortalidad. De este modo, equivale al *amrotos* (ambrosía) griego o al *a-mort* (amor, es decir, sin muerte, inmortal) de las enseñanzas herejes trovadorescas, que hacían uso del amor cortés e idealizado (el "amor sagrado" o platónico) como catalizador del fuego ascético. "Amor" es, además, la palabra inversa a "Roma", símbolo del poder entronizado en el Vaticano, enemigo del poder que fermentaba en las cortes nobles del sur de Francia. En todas las iniciaciones orientales de tipo *Vajrayana* (la escuela budista predominante en Tibet), el símbolo del amrita es de importancia vital. El *Vajrayana* del Tantrismo es conocido como "vía del diamante" y su objetivo es endurecer cuerpo y espíritu ante los malestares a los que se ven sometidos en el mundo material, creando un cuerpo indestructible a través de un ascetismo y un ejercicio extremos, junto con el cultivo de energías, para convertirse en *vajra* (indestructible, diamante), la materia dura, pura, limpia, incorruptible y eterna de la que se recubre a los héroes inmortalizados y divinizados.

A veces el amrita es asimilado al soma, pero en otras ocasiones se da una referencia completamente diferente. En los escritos de los Puranas —que por ser más recientes y "profanos" que los Vedas, son normalmente más comprensibles para nosotros, hijos del Siglo XX— se relaciona al amrita con el Sol y con la Luna.

La explicación mítica de la elaboración del amrita es muy sugerente: Los devas (dioses) bajo el mando de Vishnu, y los asuras (demonios) bajo el mando de Rahu, unieron insólitamente sus esfuerzos para remover el "océano celestial de leche" *(Ksheerasaagaram)*. De nuevo se nos indica la preponderancia simbólica del color blanco, que se ha de referir a los mares helados del Norte, de modo que la sustancia sagrada se extrae, como tantas otras veces, del hielo o de la nieve propia de altas latitudes o altas cotas. También se nos indica una unión dualista de bien y mal, luz y oscuridad, representado por la alianza entre devas y asuras. Recordemos que Svetadvipa, la sagrada y septentrional isla blanca hindú, equivalente a Thule o a Avalon y se hallaba "más allá del océano de leche", que era, mismamente, el Océano Ártico. Los devas y los asuras buscaban, en el océano celestial de leche (es decir, entre el hielo, pues es sabido que *"el hielo otorga la inmortalidad"* y conserva los cuerpos) el néctar de la vida y de la inmortalidad, y pretendían también luchar contra Ananta, la serpiente del mundo, equivalente al Iormungand germánico. Para llevar al cabo la inmensa tarea de remover el océano, se utilizó como palo al monte *Man*dara, y como cuerda a la serpiente Vasuki. Vemos aquí la unión de los principios terrenales (serpiente) y celestes (montaña), para realizar una gran tarea, del mismo modo que se unieron asuras y devas, en otro guiño dualista. Del océano emergió Lakshmi, la diosa de la prosperidad, y también Chandra, el dios de la Luna. Pero después emergieron los vapores mortales de un terrible veneno, Kalakuta. Devas y asuras pidieron a

Vishnu que salvara al mundo de las emanaciones venenosas y, sin dudarlo, el dios consumió el veneno y lo retuvo en su garganta, que se volvió azul. El quinto chakra, correspondiente a la zona de la garganta, está de hecho asociado al color azul celeste.



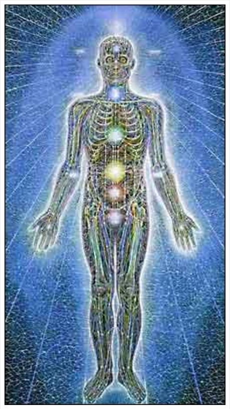
El símbolo del quinto chakra según el hinduísmo, llamado Vishuda ("pureza") en sánscrito, asociado al color azul y representante de la zona de la garganta.

Una vez hubieron superado el obstáculo, devas y asuras continuaron removiendo el mar, hasta que emergió el médico divino Danvantari (mítico fundador de la medicina ayurvédica), sosteniendo un tarro que contenía el codiciado elixir. Cuando lo hubieron encontrado, empero, comenzó una fuerte discusión entre devas y asuras por el reparto del amrita. Vishnu, de nuevo, salvó la situación, encarnando en una maga llamada Mohini, hechizando a los asuras, logrando que todo el amrita fuese dado a los devas y salvando así al mundo de la catástrofe que hubiese supuesto la inmortalidad de los asuras. Sin embargo, Rahu, el jefe de los asuras, se dio cuenta de la treta de Mohini, y en un momento de despiste, logró ingerir una porción de amrita. El Sol y la Luna presenciaron tal profanación sacrílega y la denunciaron a los devas, de modo que al instante apareció Vishnu y le cortó la cabeza a Rahu. Éste, sin embargo, ya era inmortal gracias a la dosis de amrita, de modo que surgió por un lado Rahu, con cabeza de hombre y cuerpo de serpiente, y por otro Ketu, con cabeza de serpiente y cuerpo de hombre. Desde entonces, ambos intentan vengarse del Sol y de la Luna, intentando devorarles, del mismo modo que los lobos Skol ("asco") y Hati ("odio") de la mitología germánica perseguían al Sol y a la Luna por la bóveda celeste, devorándolos finalmente en el Ragnarok.

El amrita es muy importante para el yoga, y algunos textos yóguicos llegan a decir que una gota es suficiente para "conquistar la muerte". Añaden que el semen sube hasta cerebro, y de allí cae en forma de amrita impregnando al cuerpo. Añadamos sobre el amrita que también ha intentado ser materializado y "sistematizado" por los académicos del sistema oficial: si el soma equivale para ellos al LSD, el smrita es, según sus explicaciones, el famoso hongo *Amanita Muscaria*, o más bien un mejunje preparado con el mismo.

- El **Ojo de Mitra y Varuna**: En los Vedas hindúes, el Sol es llamado "el ojo de Mitra y Varuna". Esta figuración está relacionada con el poder del tercer ojo, el rayo y el Sol, el arma de Thor, de Zeus y de Indra para mantener a raya a las fuerzas telúricas. Realmente, este ojo es dualista, pues está asociado tanto a Mitra como a Varuna, y por tanto no puede ser exclusivamente asimilado al Sol, sino a una unión de Sol-Luna: un grial que ha sido capaz de conciliar, en su poder unificador, los polos opuestos, las dos caras de una misma moneda.

- El **Prana** es la versión hindú de la "energía universal", y se la consideraba muy estrechamente vinculada con la respiración, teniendo una simbología dualista de equilibrio y flujo producido por la tensión de dos polos opuestos —inspirar (nacer, construir, sanar) y expirar (morir, destruir, dañar). Sumamente importante en ciertas disciplinas como la medicina Ayurveda o el Pranayama, los brahmanes enseñaban que el Prana circulaba por el cuerpo a través de una red de canales, de los cuales los más importantes eran Ida, Nadi y Pingala y que, a través de las manos de hombres ejercitados en su uso, servía para curar y sanar. También se hablaba de la existencia de un "cuerpo pránico" que todo ser poseía, y que vendría a equivaler al cuerpo astral o alma.



El prana en los canales de distribución y en los siete centros importantes del cuerpo (chakras) según el hinduísmo.

- La **Padme Hum** (también mencionada por el Budismo), era considerada como una esmeralda, la "piedra filosofal", "piedra de la castidad" o "joya en el loto" (recordemos la posterior oración *"om mani padme hum").* El verde (como Osiris) es el color asociado al cuarto chakra, el del sacrificio y el de la unión en el amor sagrado, el lugar donde se concilian las fuerzas de la Tierra y las fuerzas del cielo. De hecho, según la mitología trovadoresca occitana, Lucifer dejó en la Tierra su esencia (la esmeralda de su corona), cuando se sacrificó en su descenso a la Tierra tras luchar contra Jehová.

EL BUDISMO

Buda era un príncipe de la casta *kshatriya*, es decir, de la nobleza guerrera. Según las fuentes, Buda tenía *"los ojos de color de la flor de loto"* (la variedad cultivada en India era la azul, otros colores como el rosa o el amarillo no cuadran con colores de ojos humanos). Según el Pali *Lakkhana Mahapurisa,* 32, Buda tenía *"abhi nila netto"*, es decir, "los ojos *(netto)* muy *(abhi)* azules *(nila*, esta palabra era usada para describir a los zafiros y a las nubes de lluvia)".

Cuando Buda vivió, el hinduísmo estaba degenerando, y en muchos casos, lo que antes había sido un venerable y sólido sistema de creencias, había involucionado hasta convertirse en superstición y hechicería. Buda fue un profeta que quiso reestablecer la pureza de las tradiciones hindúes, no fundar un credo nuevo. Desde que murió, sus discípulos esperan su regreso en el fin de los tiempos, bajo la forma de un avatar que será llamado Maitreya. Paradójicamente, el Budismo se impuso fuera de India, principalmente en Tibet, Mongolia, el Sudeste Asiático, Korea y Japón.

- El **Urna** (comparar con el *Ureus* faraónico, runa Ur) es el tercer ojo de Buda, el "ojo divino", "ojo de la verdad", "ojo del conocimiento", "perla de la sabiduría" o "punto brillante". Se decía que solía manifestarse a través de una porción de pelo blanco en su entrecejo, pero en las representaciones artísticas **[3]** solía aparecer como una joya circular cóncava en la frente del profeta.

JAPÓN

Los primeros habitantes de Japón eran los Jomon, que eran un pueblo caucásico procedente probablemente de Korea o el noreste de Siberia, y que habitaron el archipiélago japonés hace tanto como 12.000 años. Posteriormente, llegaron oleadas de la etnia yayoi, de tipo mongoloide-xanthodermo. Esta etnia sumergió a Japón en sangre amarilla, de tal modo que los japoneses modernos son realmente una mezcla de mongoloides y caucasoides. Sin embargo, subsiste un pequeño vestigio de los habitantes originales en el norte de Japón: la etnia de los ainú.

Recientemente, el antropólogo americano C. Loring Brace, de la Universidad de Michigan, estudió unos 1.100 esqueletos japoneses de todas las etnias y épocas, concluyendo que los antiguos samuráis eran de origen ainú, y que el prestigio que estos hombres consiguieron en batalla fue el que favoreció que las castas dirigentes de Japón se llenasen de sangre ainú y que, a día de hoy, la clase alta japonesa se caracterice por ser generalmente más blanca, más peluda, menos "achinada" y de mayor estatura que el grueso de la población. También, como es obvio, ha tenido mucho que ver en la mentalidad y en la filosofía japonesa, tan "solar" y tan reminiscente en su militarismo y su honor a las tradiciones occidentales medievales.

Por otro lado, del mismo modo que en Japón se mezclan ainús y yayoi, también hay mezcla de credos. Tenemos el tradicional shintoísmo, religión original de Japón, y una variedad budista, el Zen, que era popular entre las clases altas del país incluyendo los samuráis.

Ahora ya metiéndonos en el asunto de las energías:

- El **Ki** es, sencillamente, la versión japonesa de esa "energía universal" (Chi, Gi, Qi) ya descrita, que seguramente les sonará a quienes hayan practicado kárate tradicional, donde se busca cultivar el ki propio y detectar el del oponente para anticiparse a sus actos. Los japoneses explicaban que el Ki es lo que diferencia a un cuerpo vivo de un cadáver. La terapia Shiatsu, un tipo de masaje japonés, tiene precisamente por objetivo estimular las corrientes de ki del cuerpo para acelerar las sanaciones. También el Reiki, método japonés de dominio del Ki con fines curativos, aprovecha esta fuerza primordial en manos de personas ejercitadas en el uso de tal "energía", cuya existencia es extremadamente obvia para sus adeptos.

Dragon Ball Z: le sonará a cualquiera que se haya criado en los años 90. Cuando el artista japonés Akira Toriyama sacó una novedosa serie de dibujos que trataba sobre una poderosa raza humana con gran control del *Ki,* muchas voces se alzaron para censurarla por su explícita violencia, pero a nadie se le ocurrió que Toriyama se había basado en antiquísimas ideas y que la serie estaba plagada de elementos de procedencia hindú, budista y japonesa antigua, con una fuerte carga esotérica.

PERSIA

Persia fue otro de los "estanques" donde se acumularon grandes cantidades de sangre indoeuropea que dieron lugar a una vasta civilización, que fue encabezada por pueblos iranios como los medas, los persas o los partos. Aquí tuvo lugar una particularidad, puesto que apareció la primera religión monoteísta de revelación: el zoroastrismo, de la mano del profeta Zarathustra. También de Persia proceden corrientes tan interesantes como el mitraísmo y el maniqueísmo.

Si entre los hindúes el líquido terrenal que simbolizaba al soma en la mitología era la leche blanca, entre los iranios la asociación era con la miel, líquido dorado y solar que da fuerza y energía. La miel se relaciona con el ámbar (llamado *elektron* por los griegos) y es la acumulación y procesamiento, por parte de las abejas en sus panales hexagonales ("eje del mundo", runa Hagal), del néctar de las flores. Quien esté familiarizado con las leyendas populares del folklore árabe, advertirá, además de una influencia persa-egipcia-babilonia, la importancia del "tesoro de miel". La miel era apreciada como fluido místico, llegando a ser asociado al mismo haoma.

- El **Haoma**: A los adeptos mazdeos más bajos se les aconsejaba hacer siempre el bien con la palabra y con la obra (de ahí la simbólica unción con miel de lengua y manos), con lo cual su espíritu se iría elevando lentamente y poco a poco. A los iniciados de más nivel se les revelaba la Gnosis (Conocimiento) que les permitiría la elevación espiritual consciente. Y a los iniciados más selectos se les otorgaba el privilegio de ascender a lo superior mediante libación del **haoma**, en una iniciación-relámpago que despertaba, en un momento de éxtasis, la consciencia superior del adepto. El haoma es un brebaje dorado, relacionado con la miel y el Sol. Tanto haoma como soma tienen una procedencia común, que la lingüística moderna ha reconstruido como **sauma,* del idioma proto-indo-ario.

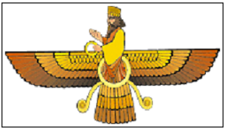
¿Cuáles eran las cualidades asociadas al haoma? Según los escritos sagrados iranios, otorgaba *"rapidez y fuerza a los guerreros, hijos excelentes y rectos a las mujeres que dan a luz, poder espiritual y conocimiento a aquellos que se aplican en el estudio de las escrituras".* En el Avesta se especifica: *"La menor ofrenda de haoma, la menor libación de haoma, el menor sorbo de haoma, basta para matar a mil devas. Todo el mal hecho por los demonios desaparece al instante de la casa en la que el hombre se sirve haoma, donde loa al haoma sanador".*

Según las enseñanzas avésticas, en el fin de los tiempos, Saoshyant, el mesías persa, debía de nuevo sacrificar al gran toro del mundo. La grasa del toro, mezclada con la savia blanca del haoma, constituirá una nueva bebida de inmortalidad e inspiración para los héroes. Esto no ha de interpretarse en un sentido literal, sino metafórico: la grasa simboliza la esencia pura liberada de la inmolación de la materia, es en cierto modo aquello que la materia ha aprisionado y que, con la muerte de la materia, asciende.

Al iniciado en el grado de León del mitraísmo, en vez de verter agua sobre sus manos, se le vertía miel, untándosele también la lengua con ella. Así, se le invitaba a permanecer puro en sus actos y en sus palabras. Esto era precedido por un juramento de mantenerse apartado de toda maldad. La miel tuvo relevancia simbólica en el mundo mazdeo persa, untándose la lengua de los recién nacidos con ella. Se consideraba que la miel era "simiente de la Luna" (el romano Virgilio la llamaba "don celeste del rocío"), que era la semilla del toro inmolado recogida y purificada por la Luna, y comparable a la mencionada "agua de Luna".

Como dato interesante añadimos que algunos siglos antes de la Era Común, alrededor de la laguna aralo-caspia, habitaba una tribu escita (pueblo iranio que vivió en estado bárbaro) que se llamaba haumavarga, esto es, "lobos del haoma".

- El **Hvareno**: De nuevo nos toca dirigir nuestra atención a las "fuerzas sagradas". Los persas tenían la (poco conocida) noción de hvareno, también llamado xvarenah, kvarenah o *farr,* palabra similar al *fire* inglés o *feuer* alemán, esto es, "fuego", el objeto de culto de los antiguos iranios, eslavos, helenos, romanos e indoeuropeos en general. El hvareno, como decimos, es un concepto cercano al de "energía sagrada" y esta vez tiene el simbolismo de la corona, pues se halla emparentado con el signo de soberanía, poder real, gloria regia y sabiduría divina, igual que el *ureus* egipcio. El hvareno era un don, una unción, un toque divino que habilitaba al elegido para atraer a los demás hacia su persona, y que tenía mucho que ver con el equilibrio fuego-agua. Está en relación con el carisma, derecho, justicia y divinidad del líder sagrado.



Esto es un faravahar (o farohar persa, y representa el hvareno, la gracia divina, la luz de la gloria que rodeaba, cual aura, a los antiguos héroes, reyes y santos persas.

El hvareno, era gracia exclusiva de los dioses y los antiguos reyes, y se representaba como un anillo o disco solar con alas (como en el caso de Amon Ra en Egipto; en Persia, a menudo Ahura Mazda se hallaba dentro del disco o anillo, simbolizando que es el maestro del eterno retorno) o un halcón, igual que el Ojo de Horus egipcio o el Farohar iranio. El disco solar con alas, símbolo sugerente en extremo, también representaba a Ahura Mazda.

Julius Evola, en "Doctrina aria de lucha y victoria", dice sobre el hvareno:

> La tradición ario-irania, ya conocía, de hecho, el fuego celeste entendido como gloria (Hvareno), que desciende sobre los reyes y verdaderos jefes, los hace inmortales y les permite llevar así el testimonio de la victoria... La antigua corona real de rayos simbolizaba, exactamente, la gloria como fuego solar y celeste. Luz, esplendor solar, gloria, victoria, realiza divina, son esas imágenes que se encontraban en el seno del mundo ario...

En este fragmento volvemos a ver cómo la corona, el rayo y el Sol hacen su aparición. Una corona es como la contrapartida material del aura dorada que sólo los iniciados consumados poseen tras haber ascendido su particular escalera interior peldaño a peldaño, por tanto tenía mucho que ver con la noción de victoria. Era como el florecimiento de todas las cualidades interiores de tal hombre, y se debía considerar a su portador como poseído por fuerzas divinas, ya que representaba, en suma, la "materialización" de la conquista del séptimo chakra, el de la bóveda craneal.

En "Notas sobre la divinidad de la montaña" Evola añade que el hvareno

> ... no era un concepto abstracto: muy al contrario, ella era concebida como una fuerza real y casi física, aunque invisible y de origen "no humano", portada en general por la luminosa raza aria pero, eminentemente, por los reyes, sacerdotes y caudillos de esta raza. Una señal testimonia la presencia de la "gloria": la victoria. Se atribuía a la "gloria" un origen solar, por cuanto el Sol se veía el símbolo de un ente luminoso, triunfante sobre las tinieblas todas las mañanas. Trasponiendo sub especie interioritatis estos conceptos, la "gloria" —Hvareno— expresaba, por consiguiente, la propiedad conquistada por las razas o naturalezas dominantes, en las cuales la superioridad es potencia ("victoria") y la potencia es superioridad, "triunfalmente", como en los seres solares e inmortales del cielo.

Hvareno, como "gloria" y "victoria", equivale a *sieg* ("victoria" en alemán), y por ello se halla relacionado con el rayo de los dioses y con la llama divina, además de con el Sol *(Sun* en inglés significa Sol, y ambas palabras son nombres de la runa Sig, que representa al rayo y al Sol, y cuyo color asociado es el dorado). Esto no es una relación banal o superficial: todos los antiguos indoeuropeos creían en la victoria y en la gloria como un don solar. Se especifica que el hvareno se encuentra en *"el poderoso Monte Ushi-Darena"*, lo cual vuelve a hacer sospechar que se halla presente la simbología del rayo: el monte sagrado, como signo del eje del mundo, es una runa Hagal, un árbol de la vida que, al ser metafóricamente alcanzado por un rayo divino y transmutador (la runa Sig, el Hvareno), se trasmuta en algo superior. Hablando en plata, el rayo de Dios, la llama solar y celeste (runa Sig) desciende sobre el hombre superior (runa Heil), atravesando todo su ser de arriba a abajo (contrapartida celestial de la serpiente telúrica, que asciende de abajo a arriba, de modo que el rayo es realmente la "serpiente del cielo", el águila).

- Las **fravashi** eran la esencia divina que se encuentra en hombres, árboles, animales, estrellas, etcétera, y que hacían posible que evolucionasen hacia lo superior. Concebidas en ocasiones como diosas, Ahura Mazda, el dios supremo de los persas, las creó antes de crear las formas materiales de todo ser viviente. Con razón, las fravashi persas han sido comparadas a las valkirias germánicas y puestas en relación con el espíritu y el Sol.

- El **ojo de Mithra**: Ya se ha descrito en el apartado sobre los hindúes. En Irán, Mithra también tenía un carácter solar. Este dios se consideraba, igual que el Sol, como el ojo de Ahura Mazda. La corona del Imperio Persa (de la que "descienden" todas las coronas posteriores) estaba diseñada específicamente para representar el disco solar consagrado a Mithras, y por tanto era signo de "aura regia" e iluminación iniciática.

- El **fuego** era, para los iraníes, una entidad sagrada, como para todos los indoeuropeos (saltan a memoria el fuego de las vestales en Roma o de las *vaidilutes* lituanas, el fuego de Prometeo o el olímpico en Grecia). Nuestros antepasados indoeuropeos celebraban el solsticio de verano ("San Juan") con una inmensa hoguera, intentando repetir sobre la Tierra la plenitud del Sol en el cielo.

Bajo el punto de vista del simbolismo, el fuego representa un trozo solar, toda fuerza que, desde lo bajo, intenta elevarse hacia lo alto. Más aun, el fuego tiene un significado alquímico y transmutador a nivel espiritual, puesto que en palabras de Nietzsche: "Insaciable como la llama, ardo para consumirme. Lo que conservo se vuelve luz, lo que desecho, carbón: pues ciertamente soy llama" **[4]**.

El fuego, luz nacida del calor, que asciende hacia el cielo, fue objeto de culto para todos los pueblos indoeuropeos, pero especialmente para los iranios.

- La **Mani** era concebida como una piedra sagrada, mencionada en la "Canción de las perlas", que se dice fue compuesta por el mismo Mani, profeta del maniqueísmo. La "perla mística" llegó a ser conocida como *Ghraal,* y esta idea pasaría a ser heredado por posteriores corrientes islámicas heréticas.

Hace, pues, su aparición el símbolo de la piedra, y habrá que analizarla con más detenimiento. ¿Por qué esa consideración mística hacia cierta piedra particular? Sencillamente, la piedra sagrada es un trozo de materia exactamente igual que las "piedras profanas" que la rodean en el mundo. Sin embargo, algo la diferencia de las demás, porque esta piedra se supone depositaria de una esencia espiritual única, y se le atribuyen grandes poderes. En China, la perla representaba el alma "mercúrea", mientras que India, una perla podía representar una solidificación del soma, y en Persia o algunos países europeos, tal consideración correspondía al dorado ámbar, acumulación de la sangre de los árboles y, por lo tanto, condensación de la mismísima luz del Sol. Una piedra preciosa podía significar muchísimas cosas según su tipo, ya que cada mineral, como es sabido, "vibra" con una frecuencia particular, que ciertas personas sensibles son capaces de percibir. La noción de que cierta "piedra" (es decir, una "materia" particular) puede ser poseedora de una gran fuerza, se ve confirmada en los mitos de grandes héroes (el Sohrab persa, el Teseo griego o el rey Arturo céltico) que son capaces de sacar una espada de una piedra. Se entiende que tales piedras o rocas, por ser depositarias de una cierta fuerza, son capaces de reconocer como "semejantes" a los grandes jefes que son portadores de una fuerza similar, compartiendo su "energía" con ellos.

- La **luz** del maniqueísmo es un concepto bastante polivalente. Según el maniqueísmo, el Universo estaba, en un origen, claramente dividido en Luz y Oscuridad (esto vendría a equivaler a la explicación fuego-hielo de la cosmogonía germánica y hörbigeriana, o al yang-yin del taoísmo). Cuando ambos elementos combatieron, grandes cantidades de "luz" quedaron —a menudo voluntariamente para transformar el mundo desde dentro— aprisionadas en la oscuridad: nació así el mundo material, con sus mezclas de luz y oscuridad en proporciones variables, y que convierten a este plano en un tablero de ajedrez susceptible de ser conquistado y reconquistado tanto por luz como por oscuridad. Según el maniqueísmo, había personas, alimentos, materiales, etc., que contenían más cantidad de luz, y aquello que contenía más luz era considerado "puro", mientras que lo que no contenía luz era considerado "impuro". En base a este sistema se esbozó el pensamiento gnóstico-pagano-racista que tanto influyó en el nazismo cuando afirmó que la "raza aria", por su aspecto y potencial, era depositaria de grandes cantidades de luz, por lo que debía ser considerada como una raza santa por encima de todas las demás razas. Cuando, más aun, Lucifer fue concebido por los herederos europeos del maniqueísmo (principalmente los cátaros) como un héroe llamado "portador de la luz", mientras que el dios judío Jehová era referido como Satán, el oscuro creador de la materia como ilusión (la *Maya* hindú, es decir, una especie de "Mátrix"), la teoría adquirió ese tinte "ariosófico" tan característico.

GRECIA

Grecia, desde el año 2000 AEC hasta el declive del Imperio Macedonio en los Siglos III-II AEC, se convirtió en un estanque donde se acumularon grandes cantidades de sangre indoeuropea. En las infinitas islas, montañas y costas de la geografía griega, floreció toda una civilización, que sentó las bases de lo que ahora es considerado "clásico" en Occidente. En Grecia hubo instituciones esotéricas y, como cualquier otra mitología indoeuropea, la helénica hace referencia directa a sustancias superiores.

- La **ambrosía** era el alimento de los dioses. Su nombre griego era *amrotos* o *ambrosios*. La ambrosía era llevada al Olimpo por una bandada de palomas, según lo que dice la maga Circe en la "Odisea". Parece claro que la palabra ambrosía procede de *a* ("no") y *mbrotos* ("mortal") —es decir, sin muerte, no-mortal, inmortal. Inmediatamente tenemos que poner a la ambrosía, en relación al amrita hindú, que tenía exactamente el mismo significado, como hemos visto. También podemos emparentar esto con el concepto caballeresco y trovadoresco medieval-europeo del amor *(A-Mort*, sin muerte), que era concebido como algo sumamente espiritual y ritualizado. Cuando Aquiles era pequeño, su madre, la diosa Thetis, lo bañó en las aguas del oscuro río Éstige y lo "untó" con ambrosía, tras lo cual le pasó por el fuego para quemar sus partes aun mortales y hacerle indestructible del todo (se dejó su talón).

- Si la ambrosía era el alimento de los dioses, el **néctar** era su bebida. Obviamente, el néctar está relacionado con la miel, de modo que podemos ponerlo también en relación al haoma iraní. Hebe (la versión helénica de la Ostara alemana, la Easter anglosajona o la Iduna escandinava), era la encargada de dar la bebida a los dioses. Era diosa de la juventud, del vigor varonil, de la fuerza, capaz de rejuvenecer a los ancianos y, como Ares, era hija de Zeus y Hera. Se la describía como ayudante de los dioses, bañaba y vestía a su hermano Ares —el dios de la guerra— y enganchaba los caballos del carro de Hera, su madre, hasta que se casó con el divinizado Hércules, con quien tendría dos hijos. Su equivalente en Roma era la diosa Juventas.

Se decía en Grecia que tanto el néctar como la ambrosía agudizaban los sentidos y otorgaban dicha, juventud, salud e inmortalidad a quien los probase. El mismo Zeus dependía de estas sustancias, y durante su temprana infancia, cuando tuvo que criarse escondido de su padre Cronos (Saturno), obtenía el néctar de su águila y la ambrosía de una paloma, quienes actuaban a escondidas de Cronos.

- **El fuego de los dioses:** Prometeo era un titán (hermano de Atlas, el titán sostenedor del Mundo) que ascendió al Olimpo y se hizo con una llama del fuego de los dioses (obtenido del carro de Helios, el dios del Sol) para entregárselo a los hombres mortales. Indignado, Zeus hizo encadenar a Prometeo en el Cáucaso, donde un águila le devoraba el hígado todos los días. El desafortunado Prometeo, finalmente, fue liberado por Hércules, y le reveló el paradero de las manzanas de las Hespérides.

- **Las manzanas de las Hespérides**: Las hespérides eran tres hermanas que custodiaban un fantástico jardín-huerto consagrado a Hera (esposa de Zeus, diosa del hogar y de la familia) en el extremo Oeste del mundo (se le ha relacionado con Atlántida). Este jardín, además de por las tres hermanas, estaba custodiado por un dragón de 100 cabezas que jamás dormía, por lo que es comprensible que sólo un héroe de la talla de Hércules estuviese a la altura de penetrar este lugar. En el centro del jardín, se hallaba un manzano cuyas frutas otorgaban la inmortalidad a quien las comiese: eran las famosas manzanas doradas, una de las cuales causó la discordia entre diosas que desembocó en la guerra de Troya. La simbología de las manzanas de la inmortalidad la encontramos también en la mitología germánica con las manzanas de Ostara, y es que las manzanas, como cualquier fruta, son la condensación de la luz solar y del agua lunar de las precipitaciones, canalizadas por el tronco del árbol, bolsas donde se concentra la esencia de la savia: la sangre de los árboles, es decir, *la sustancia del eje del mundo*.

Fugazmente, y sólo para compararlo al Mithra iranio, podríamos mencionar a Apolo, el dios que todo lo ve, capaz de penetrar el futuro, y equiparable al Balder germánico, al Abelio céltico, al Byelobog eslavo, al Luzbel de los herejes medievales y probablemente incluso a "Belcebú". Esto, junto con Helios, el dios del Sol, es lo más parecido que hay, en la mitología helénica, a un "ojo que todo lo ve".

- El **vellocino de oro** era un objeto divino que constituía el objetivo de la misión de Jasón y los Argonautas. Éstos eran una *männerbund,* en la cual se encontraban personajes como Orfeo, Hércules, Cástor y Pólux y Atalanta. Es posible que alguno se pregunte qué tiene que ver la piel de oro de un carnero divino con símbolos como la copa o el caldero. Es sencillo. Por un lado, la piel era el carnero vacío, es decir, deseaba volver a llenarse, deseaba envolver a algún héroe (recordemos cómo los antiguos héroes se cubrían con las partes de una bestia, como los bersekers, Hércules o Sigfrido). Por otro lado, el carnero, despojo de una pasada edad de oro (Aries, el carnero, es el primer signo zodiacal) imbuía a su poseedor de un aura de "derecho divino" para reinar, ya que se hacía aparecer como heredero de la misma edad de oro.

El vellocino pendía de un árbol (encina o roble, pero en todo caso, "eje del mundo") en un bosque sagrado, consagrado a Ares (el dios de la guerra, con mucho que ver con Aries) y custodiado por un fiero dragón. Según la mitología helénica, los argonautas *"ven flotar una copa sobre la montaña del mundo con el árbol de las luces"*, lo cual ya empieza a sonarnos más a Grial y a eje del mundo, del mismo modo que nos recuerda a la antigua tradición pagana germánica de los abetos navideños decorados. Jasón, con la ayuda de la maga-sacerdotisa Medea, logra apoderarse del vellocino, tras lo cual éste se convierte en la constelación de Aries.

- En el ámbito de las piedras, tenemos dos ejemplos en Grecia:

    - El **ámbar** (nombre, como vemos, similar a ambrosía) era llamado *elektrón.* El ámbar era importante en los tiempos antiguos como una esencia solar, condensación de la savia de los árboles, que eran regados por agua y sol. En el Este era muy apreciado, sobre todo entre los pueblos bálticos, de cuyas tierras exportaban ámbar a otros lugares a través de la Ruta del Ámbar. El ámbar era la sangre de los árboles, el fluido místico que les daba la vida. Era como el jugo del eje del mundo, como el jugo de nuestro propio eje interior, por lo que era inevitable que se le relacionara con las bebidas sagradas.

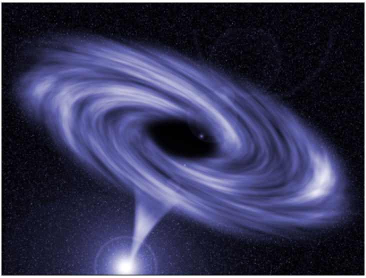
    - El *Omphalos* u **Ónfalos** era la piedra adorada en el santuario de Delfos como "ombligo del mundo". Esta piedra, con forma de medio huevo y decorada con joyas ("luz condensada"), formas demoniacas ("oscuridad") y relieves de dos águilas (fuerzas celestes) era considerada el "centro del universo" estuviese donde estuviese, ya que santificaba cualquier lugar en el que se encontrara, convirtiéndolo en centro místico importante. La importancia simbólica concedida a este ídolo es que ostentaba el estatus ritual de "primera materia" jamás creada, y por tanto el "eje" alrededor del cual todo el resto de la materia fue cristalizada y ordenada. Era, por tanto, una de esas "raíces" o "conexiones" (como las fuentes, cuernos o pozos de la mitología nórdica, los calderos célticos, la cornucopia romana, etc.) que el eje del universo tenía en los diversos mundos, y por ende, servía para comunicarse con el más allá y obtener sabiduría de allí.

- También cabe mencionar la **corona de la victoria** dada por Niké (la diosa de la victoria) a Hércules para confirmar su ascenso a la inmortalidad y su entrada en el monte Olimpo.

ROMA

A propósito de la **cornucopia** o "cuerno de la abundancia", trataré la simbología del cuerno, que resulta interesante, al margen de las cornamentas divinas, cuya simbología ya hemos visto más arriba.

Lo primero a tener en cuenta aquí es que hay dos tipos de cuernos en lo que a simbolismo se refiere: tenemos cuernos que atraen esencia divina hacia su centro (es decir, su punto más bajo y estrecho) y los hay que la expulsan. Esto podría compararse con los agujeros negros del Universo, que tienen un lado por donde penetra la materia, que se comprime infinitamente en algún punto ultra-estrecho, para expulsarse necesariamente en alguna otra dimensión espacio-temporal.

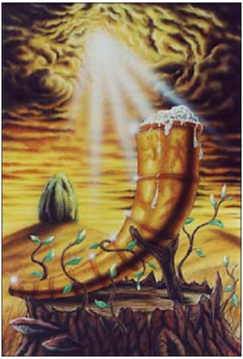


Representación artística de un agujero negro (los agujeros negros son invisibles, ya que absorben hasta la luz). Se trata de una rueda, una espiral que conduce luz y materia hacia un embudo cada vez más fino, en el fondo del cual la materia se comprime infinitamente en un espacio minúsculo, quizás desapareciendo o más probablemente pasando a otra dimensión.

Por lo tanto, el símbolo del cuerno puede representar uno de los dos lados que tiene un "agujero negro": uno por donde entra sustancia, y otro por donde sale; un lado que atrae materia y energía, y otro que la expulsa: el arquetipo del reloj de arena, un símbolo masónico común.

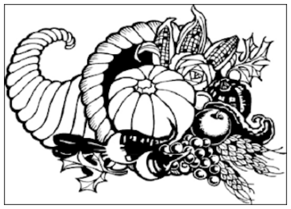
Por un lado, un agujero negro que traga materia; por otro, un generador de materia primordial. El reloj de arena, símbolo dualista equivalente en cierto modo al yin-yang del taoísmo (uno se transforma en otro y, al darle la vuelta, otro en uno) es un poderoso signo, común en la tradición masónica.

- En su aspecto de acaparador de materia, el cuerno es una parte de un animal donde se subliman muchas de sus cualidades y esencias, como sus hormonas (el cuerno de ciervo joven era considerado un importante afrodisíaco en China). El cuerno en tanto runa Man (arquetipo del pararrayos o de la copa) es un objeto vivo, que ha sido vaciado y que crecía en dirección a su punta (que era la que "demandaba" materia), por eso *desea volver a llenarse* en su voluntad de "agujero negro", de embudo. De ahí la simbología del cuerno como recipiente en el cual los guerreros caídos beben divina hidromiel en el Valhalla germánico, o también su importancia como amuleto u objeto de culto, ya que se consideraba que el cuerno "atraía" fuerzas vivas.



El cuerno atractor de luz y fuerza, situado sobre el tocón de un árbol caído ("eje del mundo") se llena hasta los topes con la esencia celeste ("zumo de sol", quizás hidromiel o cerveza) caída de la luz solar que atraviesa un claro de las nubes, mientras sobre el tocón florecen nuevos brotes y setas, con un ónfalo (piedra-eje, roca sagrada) presidiendo la escena sobre un abundante campo de cosecha dorada. ¿Qué clase de hombre desconfiaría del contenido de ese cuerno y se resistiría a vaciarlo de un sólo trago? Cinco estrellas y un pulgar arriba para quien haya dibujado esto.

- En su aspecto opuesto, de generador de materia y abundancia, el cuerno es una cornucopia, una fuente de materia (no absorbedor como antes). En el origen de esta fábula se encuentra la crianza de Júpiter. Este dios fue criado por la diosa Amaltea, con la leche de una cabra. Este animal es un símbolo de fertilidad como el toro (Irán) o la vaca (Escandinavia) primordial, y su leche simboliza la esencia primordial acaparada por dicho animal. Para agradecerle a la diosa sus cuidados, Zeus le concedió después uno de los cuernos de la cabra, que tenía el poder de darle a su poseedor todo lo que quisiera. A menudo, el símbolo de la cornucopia estaba asociado a la primavera, es decir, era equivalente a diosas como la Ostara germana o la Siwa eslava, quienes eran responsables de la inmortalidad de los dioses.



La salida del embudo: esto es una **cornucopia**, signo romano que fue heredado por la masonería. La fuente inagotable de fruta, verdura, flores, cereales y hojas es un signo generatriz de fertilidad, abundancia y esencia yin. Se consideraba que el estrecho extremo del cuerno, cual "agujero gusano" o embudo de agujero negro invertido, estaba conectado con otra dimensión, de la cual procedía la regeneración del mundo.

En ambos casos, el lado más estrecho del cuerno implica, en lenguaje simbólico, que allí la materia se comprime haciéndose infinita (la teoría astronómica del agujero negro a lo "big crunch" y de que si hay lugares donde se destruye materia, también tiene que haber, por pura lógica, armonía y equilibrio, lugares donde se genera, siendo esos lugares "puentes" entre dos dimensiones). Es muy significativo también que la simbología del cuerno tenga dos aspectos (generatriz o absorbente), ya que nuestros antepasados rendían culto a una fuerza divina que podía ser tanto creadora y sanadora como destructora, y cuyo símbolo más antiguo fue, en tiempos remotos, un hacha de doble filo, o una maza con dos extremos.

Por eso el cuerno servía para "comunicarse" con otros mundos (el ojo divino o los objetos de clarividencia desempeñan un papel similar), y de ahí lo significativo del cuerno como objeto de llamada a la guerra. En la mitología nórdica, esta función comunicativa era bien representada por Gialarhorn, el cuerno de Heimdal. Heimdal era un dios con los sentidos superdesarrollados, centinela de Asgard y guardián del puente Bifrost, un arco-iris (runa Yr + runa Is) que une Asgard (el reino de los dioses) con Midgard (tierra media, el mundo mortal). Según la profecía, cuando Heimdal vea a las hordas demoníacas acercarse a Asgard, hará resonar a Gjallarhorn, emitiendo una llamada que retumbará pavorosamente, cual trompeta del Apocalipsis, por los nueve mundos (tres en cada plano), congregando a los héroes (432.000 hombres, saliendo 800 por cada una de las 540 puertas del inmenso Valhalla) y a los dioses para la batalla final en la llanura de Vigrid.

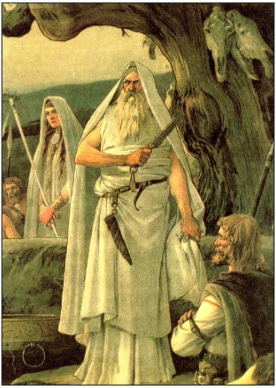
De hecho, la conexión del cuerno con la idea de "paso de dimensiones" o compresor y canalizador de materia aparece en el mito donde Thor participa en un concurso de bebida con los gigantes. Desmayado, Thor observa que, aunque está dando unos tragos monstruosos, el líquido del cuerno apenas ha bajado su nivel sino una fracción. Después, los gigantes le revelan a Thor que el extremo de ese cuerno estaba en verdad comunicado con las aguas del mar, y que sus tragos realmente fueron tan inmensos que produjeron el flujo y reflujo de las mareas oceánicas (atracción lunar). De ese modo, el cuerno no paraba de generar más y más líquido por mucho que Thor bebiese y bebiese.

La otra cara del embudo: otra rueda-espiral que proyecta materia hacia afuera: una galaxia, fuente de luz, en este caso la famosa Andrómeda.

Como conclusión, del mismo modo que el hacha doble tiene dos filos (uno que representa el poder destructor y otro el creador), el cuerno puede representar un punto de "entrada" o de "salida" de materia.

LOS CELTAS

Los celtas fueron la primera gran oleada indoeuropea, destinada a inundar Francia, las Islas Británicas, España, Portugal, buena parte de los Alpes, algunas zonas de Europa del Este e incluso algunos reductos orientales como los gálatas de Turquía o los tocarios de China. Parece bastante claro que los itálicos, invasores de Italia y antepasados de latinos y sabinos (por lo tanto de los fundadores de Roma), estaban muy emparentados con los celtas, y que los orígenes del pueblo celta pueden rastrearse a Europa central, seguramente en una de las antiguas culturas denominadas por la arqueología moderna Cultura de los Túmulos y Cultura de los Campos de Urnas, directamente asociadas a la expansión indoeuropea, al patriarcado y a las razas nórdicas.



En los densos bosques de la antigua Europa Occidental, los sabios eran conocidos como druidas. Su educación y entrenamiento duraba 21 años (en tres fases de 7 años cada una). Creyentes de la reencarnación, conocedores de los secretos de la Naturaleza, del hombre y de la muerte, vestidos de blanco y considerados de altísima sabiduría por griegos y romanos además de los mismos celtas, formaban una casta que tenía gran influencia sobe la vida céltica y sobre la filosofía de combate impartida a los jóvenes guerreros.

- Según la mentalidad céltica, el rocío matutino era "agua de luna", que hacía vibrar los megalitos y favorecía los rituales. Es interesante comparar esto con la enseñanza taoísta según la cual el rocío matutino favorece el flujo de Chi.

- El **caldero de Dagda** era propiedad del dios céltico del mismo nombre, jefe de los misteriosos y divinos Tuatha de Danann. Este caldero era una fuente inagotable de materia, nominalmente, de alimento —es decir, era una fuente de vida. Esta condición lo coloca automáticamente en el campo de las fuerzas de signo yin según el taoísmo. Es curioso cómo, en el posterior folklore céltico cristianizado, subsistieron referencias a marmitas fantásticas cuyo contenido jamás se agotaba. Se representaba, sencillamente, una de las conexiones materiales con el pilar del universo (la versión céltica de una de las raíces de Ygdrasil en un pozo o una fuente). Dagda, el propietario del caldero, era el típico dios indoeuropeo golpeador, como Perkunnos, Perun, Thor, Indra, Zeus o Júpiter. En el caso del celta, su nombre significaba "buen dios", y su arma era un inmenso mazo. Con una punta del mazo, mataba a sus enemigos, y con la otra punta, podía resucitar a los muertos. El contraste destrucción-creación es equiparable al hacha doble, que fue símbolo predilecto de la cultura nórdica originaria. También es comparable con el martillo de Thor, con el que mataba gigantes, pero que podía ser utilizado para revivir a los muertos (como hacía el mismo Thor con sus machos cabríos tras comérselos).

Hacha doble invertida (significa que es manejada por las fuerzas del cielo), uno de los signos distintivos de la antigua cultura nórdica, y que con el tiempo se hizo asimilable a la maza y al martillo.

Como curiosidad por relacionarse con las manzanas de las Hespérides de la mitología griega, podemos mencionar a Avalon o *Ynis Afallach* (isla de las manzanas). Ésta era una isla con fama de mística y divina, donde moraban hadas, heroes y magos. Según la leyenda, el rey Arturo fue transportado a esta isla tras su muerte, donde se encuentra al cuidado de reinas-hadas hasta que pueda renacer. En otra versión, Arturo duerme en el interior de una colina hueca, esperando su momento para despertar y reinar de nuevo sobre Inglaterra. Además de al jardín de las Hespérides, podemos comparar esta misteriosa isla a la Thule germánica.

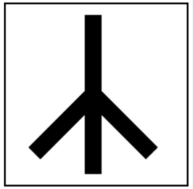
- La ***stone of destiny*** (piedra del destino) era una antigua roca procedente de Irlanda, y en la que se solían consagrar los reyes irlandeses, escoceses e incluso ingleses (estos últimos ni siquiera de etnia céltica, sino germánica). En símbolo de triunfo sobre el eje del mundo, los nuevos reyes debían sentarse en lo alto de esta piedra. Se argumentaba que tal roca era capaz de "reconocer" a un verdadero rey, y que por tanto todos los reyes estaban obligados a demostrar su valía ("sólo serás rey si estás de acuerdo con las leyes divinas") por medio de este extraño "tributo" que simbolizaba que el rey debe apoyarse en las fuerzas del rje del mundo para regir con verdadero derecho y con auténtica justicia. En este tipo de simbología se puede encuadrar el episodio de cuando el futuro rey Arturo saca la espada Excalibur de la roca, pues ésta "reconoce" a un auténtico rey, entregándole la fuerza ("espada") de la que es depositaria.

- La diosa céltica Ceridwen poseía el llamado **caldero de la inspiración y la sabiduría.** La diosa tenía 3 hijos: Crearwy era la joven más bella de la Tierra, Morvan era feo, pero también un guerrero valiente. Sin embargo, su tercer hijo, Afagdu, era tan sumamente feo que nunca podría llegar a ser nadie. Para compensar la maldición de su tercer hijo, la diosa decidió preparar una poción especial que otorgaría sabiduría infinita sobre el pasado, el presente y el futuro. Esta poción debía elaborarse con 6 (hexagrama, runa Hagal, eje del mundo, materia) hierbas mágicas y cocinarse durante un año y un día, tras lo cual sólo las 3 primeras gotas serían beneficiosas, convirtiéndose el resto en un letal veneno. Para preparar la pócima, la diosa contaba con dos sirvientes, Morda (un anciano ciego) y Gwyn (un joven). Cuando ya estaba lista la poción, estando Gwyn removiendo en la marmita, 3 (comparemos las 3 partes de la ceremonia del soma de tres días, o el mismo número presente en el mito escandinavo de la sangre de Kvasir, que veremos después) ardientes gotas saltaron a su mano (providencia, voluntad divina arquetípica). Buscando aplacar la quemadura, Gwyn se llevó automáticamente la mano a la boca, absorbiendo las tres gotas y convirtiéndose en el depositario de las virtudes destinadas al patético hijo de la diosa. Ceridwen, enfurecida tras perder un año de minuciosa preparación, persiguió a Gwin para matarlo, pero éste, echando mano de los nuevos poderes adquiridos, se convirtió en liebre, convirtiéndose la diosa en perro para perseguirlo mejor (tierra). Cuando Gwin se convirtió en pez, Cerridwen se convirtió en nutria (agua), y cuando el joven se transformó en gorrión, la diosa lo hizo en águila (aire). Finalmente, Gwin se convirtió en un grano de trigo, que la diosa, en forma de gallina, tragó. Sin embargo, Cerridwen quedó embarazada tras ingerir el grano, y el hijo que nació nueve meses después era tan hermoso que la diosa no tuvo valor de matarlo. En vez de eso, lo metió en un saco de piel de foca y lo abandonó sobre el mar. Pero el niño fue recogido por el príncipe Elphin, quien lo adoptaría con el nombre de Taliesin, el cual, con el tiempo, por sus dotes de sabiduría e inspiración, acabaría en la corte del mismísimo rey Arturo como consejero y arpista, considerándose como el patrón de todos los druidas.

Para los antiguos celtas, la misteriosa marmita, que debía removerse en un sentido determinado formando una espiral, era signo lunar de poder generatriz, y se consideraba simbólicamente que su fondo estaba en contacto con otra dimensión. El caldero céltico, equiparable en su función simbólica a la copa, el toro primordial, la vaca originaria o la cabra de la fertilidad, pasó a ser asociado con la brujería, la hechicería y la herejía tras el triunfo del Vaticano.

LOS GERMANOS

- **Los pozos de la creación y la sabiduría de Odín:** Ygdrasil, el Árbol del Mundo, tenía 3 raíces, una para cada uno de los tres niveles de la Creación. Estas raíces unían los 3 mundos a Yggdrasil, haciendo un papel de "puentes" entre dimensiones, igual que el arco-iris Bifrost. Cada una de estas raíces se hundía en un "nudo", "remolino", "fuente" o "rueda" energética (los chakras del mundo) que podríamos comparar a los calderos célticos y, por su naturaleza "inagotable" que alimenta al inmenso árbol, podrían ser asimilados al Yin del taoísmo y a la Luna, que se "vacía" y se vuelve a "llenar" indefinidamente.



La runa Yr (la runa Man invertida, el símbolo hippie) simboliza las tres raíces del árbol del mundo, es decir, las "conexiones" que el eje del Universo o la "esencia universal" tiene en los tres niveles de la creación según los germanos.

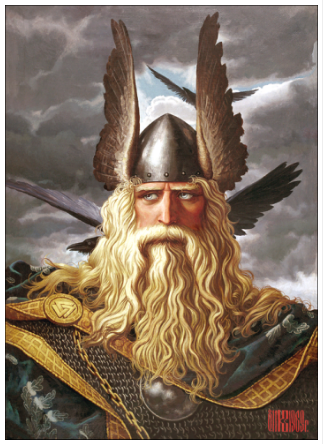
- La raíz del primer nivel era la más reciente, se internaba en Asgard (la tierra de los dioses) y se llamaba el **pozo de Urd:** era el "pozo del destino" alrededor del cual los dioses solían celebrar consejo. Además, cerca del pozo, en una sala, moraban las Nornas, 3 divinas ancianas llamadas Urd (el pasado o destino, es decir, una suerte de *karma),* Verdandi (presente) y Skuld (futuro), que grababan en el tronco del árbol los destinos de los hombres, y lo regaban y cuidaban con las mismas aguas del pozo. La palabra "Urd" está emparentado a la palabra *Wyrd,* que para los germanos simbolizaba el vacío primordial, la oscuridad muerta y sin vida, así como "destino", es decir, cosas que son inexorables y que no se pueden cambiar. Esa palabra evolucionó en el inglés moderno hasta convertirse en *weird,* es decir, "extraño", incluso "siniestro". Aunque su significado haya degenerado, es innegable que retiene ese aire referente al "lado oscuro", a la mano izquierda y a una forma de sabiduría con la que hay que andarse con pies de plomo. Sin embargo, cualquiera que bebiese del pozo de Urd se rejuvenecería, y en su interior viven dos cisnes (un símbolo hiperbóreo), que son los progenitores divinos de todos los cisnes del mundo.

- La raíz que se internaba en el tercer nivel lo hacía en Nifelhl (también llamada Niflheim, la tierra de los muertos y del hielo originario), y era conocida como la **marmita de Hvelgelmir** ("caldero rugiente"), la fuente de la materia primordial. Esta era la raíz más antigua de Ygdrasil, y estaba protegida por el dragón Nidhog, el ser más bajo de la creación, que roía las ramas del árbol, devoraba los cadáveres de los muertos y se bebía su sangre. Nidhog estaba por siempre en conflicto con un águila de la más alta rama del árbol (águila-serpiente), y una ardilla llamada Ratatosk intercambiaba amenazas, insultos, cotilleos y noticias entre ambos seres, ascendiendo y bajando por el tronco e intentando provocar la guerra. Se decía que Hvelgelmir era el origen de todo ser, y el sitio al que todo ser acabaría volviendo. Los *elivagar* ("olas desconocidas" o "ríos venenosos") eran doce corrientes oscuras que llenaban el Ginungagap o Wyrd, congelando todo Nifelhel. En este conjunto, el dragón Nidhog representa lo bajo, la materia densa y pesada, las pasiones telúricas, en conflicto con el águila, es decir, la serenidad solar del espíritu. La ardilla, como intermediaria entre ambos elementos, representa el alma y la mente, destinada a, algún día, madurar, despertar, dejarse de juegos, convertirse en mensajera de concordia, no de discordia, y propiciar un entendimiento entre ambos seres, que ya cumplen su función siendo como son.

- Y la que se hundía en Iotunheim o Utgard (tierra rocosa, gélida y montañosa, morada de los gigantes, seres primordiales equivalentes a los titanes griegos) era el **pozo de Mimir** (en ocasiones descrita como una *born* o "fuente de la más alta sabiduría"). Este último pozo nos resultará interesante, ya que está situado en lo más bajo de la creación, literalmente, en el abismo más profundo. El pozo de Mimir tenía la reputación de blanquear las fibras, por lo que su agua sagrada debía ser blanca, como el Soma hindú. Esta agua producía en ocasiones, entorno a la zona, una niebla sublime de la que se podía obtener la "miel de la inmortalidad". El guardián de la fuente era el dios-gigante Mimir (memoria), y que se decía era el ser más sabio de toda la creación.

Utilizando estas "conexiones" en forma de raíces y pozos diversos, los dioses y los espíritus altamente evolucionados podían "saltar" de mundo en mundo. Se podría decir que estos centros eran los puntos sagrados donde coincidían los tres mundos, del mismo modo que los chakras del cuerpo humano son lugares donde se reúnen cuerpo, alma y espíritu.

Odín, en fin, se acercó al pozo de la memoria para pedirle un trago a Mimir. Éste, en tono sombrío, le dijo que el precio a pagar era un ojo. Odín, sin dudarlo, se arrancó el ojo izquierdo y se lo dio a Mimir, y con ello ganó el trago sagrado. Desde entonces, el ojo de Odín yace en el fondo del pozo de la sabiduría, para ser recuperado algún día por un héroe que se eleve desde lo bajo, retornando el espíritu a la fuente originaria. ¿Cómo interpretamos la simbología del ojo, que de nuevo aparece aquí? El ojo derecho de Odin es el Sol, y su ojo izquierdo es la Luna. Al sacrificar su ojo izquierdo y beber de la fuente de la memoria, logra apoderarse del poder del tercer ojo. Sacrificando un ojo material, Odín logra acceder a la visión de ese ojo espiritual, más importante. La explicación que realmente nos atañe es que el ojo izquierdo, es decir, la mente racional, incluso el ego, es un estorbo —con sus preguntas, dudas y vacilaciones— para la visión del otro ojo, el espiritual. Renunciando a ese ojo, se logra la revelación de la "otra visión" y el retorno a la inocencia de los sentidos. Desde el día de su sacrificio, Odín se describe como tuerto, pero siendo su ojo izquierdo la Luna y el recipiente, y siendo su ojo derecho el Sol y el líquido, Odin *utilizó su ojo izquierdo para beber de la fuente de la memoria,* lo cual no es exactamente literal, sino arquetípico: la Luna (particularmente la creciente) simboliza el cáliz que recoge la luz del Sol (como hemos dicho, la Luna es la que recoge y refleja la luz solar, y tiene forma de cuenco cuando es creciente). De ahí que, antiguamente, cuando había luna llena, decían los antiguos: *"Odín no es tuerto esta noche"*. Por otro lado, hallamos similitud con el mito luciferino, que describe cómo Lucifer, en su descenso a la Tierra, y tras un terrible combate contra las fuerzas oscuras, perdió la joya de su corona (una esmeralda) dejándola en la Tierra. Esto simboliza la esencia del héroe que queda en el lugar donde libró el combate: el abismo más tenebroso y profundo.



Hubo un tiempo en el que Odín, joven, antes de alcanzar la sabiduría suprema, tenía dos ojos. "Wotan", de Konstantin Vasiliev.

El precio a pagar no era un capricho de Mimir: el dios Heimdal (llamado "dios blanco"), progenitor de los hombres, tuvo que sacrificar un lóbulo de oreja para obtener un trago de la misma fuente.

Aquí vemos que la metáfora de la memoria sagrada, la nostalgia mística, no sólo se halla en la ceremonia trovadoresca medieval del *Minnetrinken* (bebida de la memoria) y los *minnesängern* (cantadores de la memoria), sino ya en el paganismo germánico, de donde debió proceder. También notamos el nuevo simbolismo del 3, en el que cada uno de los pozos representa una de esas "divisiones" de la energía primordial, equivalentes quizás al *akh*, *ba* y *ka* de los egipcios, o a divisiones similares hechas por los hindúes y que ya hemos visto.

- El **licor de la poesía** es otra referencia, menos conocida que la anterior (pero igual de reveladora), a una bebida sagrada en la mitología escandinava. El paganismo germánico recogía la memoria de una antigua guerra entre dos grupos de dioses, los Ases o *Aesir* (guerra, honor, fuerza, justicia, orden, valor) y los Vanes o *Vanir* (salud, juventud, fertilidad, magia, sabiduría, amor), comparables a los Ahuras y Daevas de los iranios, o los Asuras y Devas de los hindúes, o quizás a la guerra del "Mahabarata" entre Koravas y Pandavas.

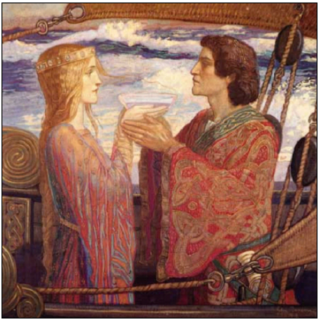
Sin embargo, la guerra estaba igualada, ningún bando pudo alzarse con una victoria definitiva y los dos grupos decidieron poner fin a su contienda mediante un pacto, asentando las bases de una futura paz y colaboración. Para sellar el pacto, cada uno de los dioses y de las diosas escupieron en una gran jarra. ¿Primitivo, antihigiénico? Para una mente moderna sí. Podemos calificarlo también de simbólico, porque no hay que olvidar que estamos moviéndonos en el campo del mito y que en la mitología, como en los sueños, todo son símbolos a descifrar. Eran dioses, nada impuro procedía de ellos. Si sus lágrimas eran de oro, su saliva debía ser también algo similarmente sagrado. La saliva es uno de los fluidos corporales que contiene gran cantidad de "energía primordial", y de hecho en ella hay una alta presencia de ADN. El taoísmo afirma que en la saliva hay altas concentraciones de Chi, y por eso aconseja siempre tragarla durante la práctica de los ejercicios especiales; escupirla constituiría simbólicamente un sacrificio similar a la eyaculación. En el caso que nos atañe no se aludía a la saliva en sí, sino a la esencia divina contenida en esa saliva.

A partir del líquido de la jarra, que contenía la saliva (y el ADN) de cada uno de los dioses, y mediante la fermentación mágica, los dioses crearon a un hombre para que este pacto entre Ases y Vanes jamás fuese olvidado. Este hombre se llamó Kvasir, e inmediatamente se hizo patente que su más notable cualidad era su inmensa sabiduría y su conocimiento de todos los misterios de los nueve mundos. En todas partes llegó a ser conocido, y ni los más sabios desdeñaban pedirle consejos o hacerle preguntas. Con el tiempo, la fama de Kvasir llegó a los oídos de dos malvados enanos, los hermanos Fialar y Galar, que llegaron a sentir envidia, y planearon apropiarse de la sabiduría de Kvasir. Lo invitaron a una fiesta en una gran congregación de enanos, invitación que Kvasir, siendo campechano e inocente por naturaleza, aceptó. La fiesta tuvo lugar en una cueva subterránea, y la conversación de los enanos trató nada más que sobre beneficios, pérdidas, riquezas, posesiones, resentimientos y deseos de venganza. Tras la cena, los hermanos Fialar y Galar quisieron hablar en privado con Kvasir, pidiéndole que entrase con ellos en una cámara oscura. Kvasir, sin sospechar nada, entró con ellos en la cámara, y cuando estuvo dentro, los enanos sacaron unos cuchillos y asesinaron al pobre sabio, haciendo que su sangre manara a borbotones. Los malvados enanos drenaron toda su sangre y la recogieron en dos vasijas, llamadas *Son* ("sangre") y *Boden* ("Vasija", también "suelo" en alemán), y en un caldero llamado *Odrorir* ("removedor del corazón"). Compárese *Son* y *Odrorir* con *Sam-udra*, el recipiente del Soma hindú. Vertieron miel en los 3 recipientes, y la mezcla entre la miel y la sangre de Kvasir fermentó en la oscuridad y formó eventualmente un brebaje sublime que llamaron licor de la poesía. Cualquiera que lo probase se convertiría en un sabio o un poeta, obteniendo conocimientos mágicos que provenían de la memoria de la sangre de Kvasir. **[5]** Este licor de la poesía, empero, no otorgaba ni la inmortalidad ni la juventud eterna atribuida a otras sustancias sagradas de otras mitologías indoeuropeas.

De momento, hemos comprobado que la muerte de Kvasir tiene el claro simbolismo de un asesinato ritual, pues su sangre es drenada para apropiarse de la preciada esencia divina que contiene. Además, ya ha hecho su aparición el símbolo del caldero. Y estudiemos el nombre de los recipientes: "Odrorir" contiene la runa Od y la runa Ir, que simbolizan la herencia de la sangre y la muerte mística, respectivamente. "Kvasir" es una palabra relacionada con el ruso *kvas* y el inglés *quash*, y se refiere a una fuerte variante de la cerveza, lo cual, de nuevo, no ha de tomarse literalmente. En Dinamarca, *kvase* y en Inglaterra *quash*, significan "apretar", "extraer el jugo" —lo cual es atributo de otras bebidas sagradas como el Soma hindú, que debía obtenerse como un aceite, *exprimiéndose con esfuerzo* al máximo. Una vez más, tenemos el añadido de la runa Ir en su nombre. "Son" está relacionado con la runa Sig, el rayo, el fuego, el Sol, la gloria y la victoria.

Cuando la ausencia de Kvasir se prolongó, los dioses se impacientaron y mandaron a un mensajero a la caverna de los enanos para preguntar por él. Los enanos respondieron insolentemente que Kvasir se había atragantado con su propia sabiduría, pues en los nueve mundos nadie podía competir con él. En cuanto al licor de la poesía, los enanos la mantuvieron celosamente en secreto. No la probaron ni la compartieron con nadie, simplemente la mantuvieron secretamente escondida, complaciéndose en su propia avaricia, sin ser capaces de darle salida o provecho.

Tiempo después, los enanos recibieron la visita del gigante Giling y su esposa. Tras una pequeña discusión con ellos, los enanos engañaron a Giling y lo asesinaron a traición, y lo mismo hicieron con su esposa. Sin embargo, el hijo de la pareja de gigantes, Sutung ("viejo gigante"), se preocupó por la ausencia de sus padres, internándose en la caverna de los enanos. Escuchando sus excusas descompuestas, se enfureció, los agarró a ambos por el pescuezo, los alzó en el aire y los amenazó de muerte. Los enanos, muertos de miedo, le hablaron sobre el licor de la poesía y sobre sus cualidades, y ofrecieron entregárselo si el gigante se dignaba en conservar sus vidas, a lo que éste accedió. Sutung llevó la jarra *Son*, la jarra *Bodn* y el caldero *Odrorir* al monte Hnitbiorg, donde vivía. El gigante hizo una profunda gruta en la base de la montaña, donde comenzaban sus raíces, y allí depositó los 3 recipientes conteniendo el codiciado licor. Prestemos atención, pues de nuevo aparece el arquetipo de la montaña y el de la cueva, en la raíz de la misma. Sutung ordenó a su joven hija, Gunnlod ("invitación a la batalla"), que vigilase el brebaje tanto de día como de noche.



Un arquetipo indoeuropeo inmortal: el triunfo del amor heterosexual sagrado. Tal y como la Naturaleza quiso, la guardiana ultra-femenina de lo divino comparte con el héroe ultra-masculino la sustancia sagrada, que sólo ellos dos juntos son capaces de beber y comprender.

A diferencia de los enanos, el gigante Sutung presumió mucho de poseer el licor de la poesía, hasta tal punto que los mismos dioses se enteraron de ello, y Odín decidió disfrazarse de gigante y viajar a Iotunheim (Utgard) para recuperar el brebaje divino. Tras haber matado a los 9 campesinos que custodiaban un campo, se ganó la confianza del gigante Baugi ("el encorvado"), hermano de Sutung, ofreciéndole compensar la baja de sus nueve siervos mediante su trabajo campesino, a cambio de que le ayudara a apoderarse del licor. Baugi no le creyó capaz de hacer el trabajo de nueve hombres, y aceptó la oferta. Odín trabajó un verano entero y cumplió sorprendentemente su parte del trato (no en vano era un dios), de modo que Baugi tuvo que aceptar la suya. Odín le entregó un taladro llamado *Rati,* pidiéndole que hiciera con él un agujero que llegase a la cámara donde Gunlod guardaba el licor de la poesía. Baugi, de mala gana, lo hizo, e informó a Odín de que estaba listo. Éste, desconfiando, se acercó al agujero y sopló en su interior. Cuando una nube de polvo y virutas le saltó a la cara, supo que el agujero estaba incompleto y, en tono severo, mandó seguir a Baugi. Cuando hubo terminado, Odín repitió la operación, y esta vez no hubo nube de polvo ni virutas, de modo que supo que el agujero llegaba ya a la cámara interior donde se hallaba el brebaje divino.

Entonces, Odín se tranformó en serpiente y entró por el agujero, dejando boquiabierto al gigante Baugui, que sin éxito intentó matarle con el taladro. Cuando llegó a la cámara, volvió a transformarse, esta vez en gigante, con el objetivo de presentarse a Gunlod. Ésta estaba sentada, aburrida, sobre una banqueta de oro, y quedó cautivada por la presencia del joven gigante que tenía ante ella. Durante 3 días y 3 noches, Odin y Gunlod hablaron, rieron e hicieron el amor. Cada noche, Gunlod le permitió a Odín un trago del brebaje. Pero Odín era hábil y drenó los tres recipientes de un sólo trago cada uno. Tras haber sorbido los tres (primero *Odrorir*, luego *Bodn* y finalmente *Son),*Odin se transformó en águila y voló hacia Asgard, reteniendo el "trago sagrado" en su pico. Sutung le vio y salió en su persecución transformándose también en águila, pisándole los talones hasta llegar a Asgard. Una vez estuvo allí, Odín escupió el licor de la poesía en varios recipientes, y de ahí en adelante sería propiedad de los dioses.

Sutung tuvo que huir para no ser abatido a flechazos.

Desde entonces, Odín, de vez en cuando, otorga un moderado trago del brebaje a dioses u hombres elegidos, pero como queda claro en las versiones paganas tradicionales (a diferencia de Snorri, un poeta medieval islandés que describe el episodio como si Odín hubiese chuleado a la gigante), el rey de Asgard está en deuda con Gunlod:

Gunnlod me sentó en un asiento dorado,
me vertió preciosa hidromiel:
Mala recompensa obtuvo de mí a cambio
de su orgulloso y apasionado corazón,
su presagiador espíritu reflexivo

Lo que gané de ella lo he usado bien:
He aumentado mi sabiduría desde que volví
trayendo a Asgard a Odrorir
el trago sagrado

Duramente hubiera vuelto vivo a casa
de las garras del macabro troll
si Gunlod no me hubiera ayudado, la buena mujer
que envolvió sus brazos a mi alrededor

(Havamal, "Edda" poética).

La gigante Gunnlod en la mente de un artista. Según el mito original, no era particularmente agraciada, pero cantaba como los ángeles y dominaba el lenguaje poético además de ser vidente. Esta mujer representaba las cualidades atrofiadas de la mente humana.

Notemos que la consumición del licor de la poesía se hace en tres partes y dura tres días (el tiempo que tardan los héroes en morir y renacer de nuevo), como cuando Indra, antes de matar a la serpiente Vritra ("invierno") *"tomó el Soma para sí mismo y bebió el extracto de los 3 cuencos en la ceremonia del Soma de 3 días"* (Rigveda).

- Las **manzanas de Iduna**: Como hemos mencionado, el licor de la poesía no daba inmortalidad a los dioses. Esa función (árbol de la vida) la cumplían las manzanas de Iduna (Ostara en Germania), diosa de la juventud, la primavera, la alegría y la inocencia. Iduna era esposa de Bragui, dios de la poesía. Era guardiana de una cesta que contenía unas manzanas doradas, con las que se alimentaban los dioses para no envejecer y para mantener su juventud eterna. Las manzanas nunca se acababan, pues su cesta era una fuente inagotable, una cornucopia, una "puerta" entre mundos, un "agujero-gusano", un embudo divino a través del cual, lo que en otra dimensión no tenía forma, pasa a nuestro mundo bajo una forma material.

En una ocasión, Loki, el dios de las mentiras, los líos y los trucos, fue chantajeado y amenazado por el gigante Thiazi quien, bajo la forma de una inmensa águila oscura, lo arrastró sobre el suelo hasta hacerle sangrar y casi desollarle vivo. Thiazi le dejó libre sólo a condición de que jurara sacar a Iduna y a sus manzanas de Asgard. Loki, en medio de atroces dolores, accedió. Diciéndole a la inocente Iduna que había encontrado un árbol que daba manzanas doradas idénticas a las de su cesta, Loki consiguió hacer que la confiada diosa saliera de Asgard y cruzara el puente Bifrost, que enlaza a Asgard con Midgard, la tierra media, mundo de los hombres mortales. En cuanto se encontró en Midgard, Thiazi, de nuevo en forma de águila oscura, arrebató a Iduna con sus manzanas, llevándola a su fortaleza Thrimheim ("lugar de estruendo"), situada en lo alto de grandes montañas, entre roca, viento y granizo. El objetivo de Thiazi era que los dioses, sin sus manzanas, fueran envejeciendo y acabaran por morir, mientras que él se mantendría joven por siempre.

Los dioses pronto se apercibieron de la desaparición de Iduna. El tiempo comenzó a dejar su huella en ellos, haciendo que envejecieran paulatinamente. Odín convocó una reunión, y observó que los únicos dioses que faltaban eran Iduna y Loki. Siendo Loki el dios de los asuntos turbios por excelencia, supieron que algo había tramado. Loki, que se había escondido, fue capturado entre desesperados intentos por zafarse, y arrojado a los pies del enfurecido Odín, a quien tuvo que explicar, balbuceante, lo que había pasado. Entre terribles amenazas, el rey de Asgard le ordenó rescatar inmediatamente a Iduna y sus manzanas a toda costa, si es que estimaba en algo su integridad física. Para ayudar a Loki, Freya (la diosa del amor, equivalente a la Afrodita griega o la Venus romana) le dejó su piel de halcón. Convertido así en halcón, Loki voló a Thrimheim, donde encontró a la triste Iduna y a sus manzanas, confinadas en una habitación. Extendiendo sus alas y murmurando unas runas, el halcón-Loki convirtió a Iduna y a sus manzanas en una nuez, que cogió en sus garras y sacó volando de allí. El gigante Thiazi se apercibió de ello, convirtiéndose de nuevo en águila y saliendo en persecución de Loki, a quien le iba pisando los talones. Los dioses, sabiendo lo que podían esperar, apilaron madera en las murallas de Asgard y la empaparon de aceites inflamables. En cuanto el halcón-Loki pasó, prendieron fuego de inmediato a la leña, y se alzó un muro de fuego que hizo que las alas del águila-Thiazi cogieran fuego, cayendo Thiazi al suelo de Asgard, donde los dioses le dieron muerte lanceándole sin piedad. Loki murmuró de nuevo las runas, y de nuevo apareció Iduna, radiante y sonriente como si no hubiese pasado absolutamente nada, saludando a su gente, ofreciendo sus manzanas y salvando a los dioses de la muerte del tiempo.

Aquí volvemos a ver que un ave rapaz (un halcón en este caso) recupera el alimento solar de lo alto de una montaña, volviendo volando con él al hogar de los dioses, con las fuerzas oscuras pisándole los talones.

- La **hidromiel**, aun por encima de una potente variedad de la cerveza, era la bebida predilecta de los antiguos germanos, especialmente de los vikingos y, como su nombre indica, se obtenía mezclando agua con miel y dejándola fermentar. Según la arqueología, es "la antepasada de todas las bebidas alcohólicas". Los ingleses la llaman *mead* (anglosajón o inglés antiguo *medu*, proto-germánico**meduz),* los eslavos *miod,* los antiguos irlandeses *mid,* los baltos *midus,* los hindúes *madhu* y los griegos *melikraton*. Antiguamente era tradición agasajar a las parejas de recién casados con un suministro de hidromiel suficiente para un ciclo lunar (28 días), pues se creía que ello aumentaba la fertilidad y las probabilidades de engendrar un hijo varón. Algunos ven en esta práctica el origen de la "luna de miel".

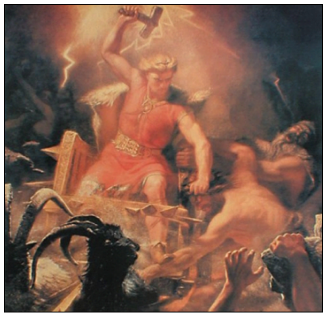
Dulce, aromática, con un olor que alimenta, embriagante, de atractivo color ámbar y pinta de ser la sangre del mismísimo Sol, especialmente apta para ser bebida caliente, la

> hidromiel gozaba de gran aprecio entre los antiguos indoeuropeos, especialmente germanos, bálticos y eslavos, que vivían en zonas donde no se podía cultivar satisfactoriamente la vid.

Sin embargo, aquí no me referiré a la hidromiel de los mortales, sino a la "otra" hidromiel que bebían los caídos en el Valhalla (Valhall en alemán, Fallhall en inglés, es decir, "sala de los caídos" o de los elegidos). Esta hidromiel, que era servida en cuernos por las valkirias ("electoras de los caídos"), procedía de las ubres de una cabra, Heidrun. Esta cabra vivía sobre el techo del Valhalla y, de pie sobre sus patas traseras, comía las hojas del árbol Laerad, que algunos han asimilado al Ygdrasil. Cada día, la cabra llenaba de hidromiel un caldero tan grande que todos los guerreros caídos en toda la historia por la causa de los dioses, podían saciar su sed tras haberse pasado un día entero combatiendo entre ellos. Heidrun, la mascota del Valhalla, tenía fama de ser un bicho bastante promiscuo con machos cabríos (los signos de fertilidad masculina), de modo que se podría decir que las fuentes de energía de este curioso animal simbólico eran las hojas de un árbol divino y las fuerzas de la virilidad.

Aquí, comparo el simbolismo del hidromiel con la de la fuerza Yin que mana incesante, con el "rocío de miel" como alimento de los muertos, como condensación de la esencia de Luna (hidro) y Sol (miel). Hay que tener en cuenta que esta "hidromiel" es, además, el líquido con el que las nornas riegan a Ygdrasil. Con todo esto, me inclino a considerar las manzanas de Iduna como la versión germana de la ambrosía griega, y la "hidromiel" de Asgard como su versión del néctar de los dioses.

- El **martillo de Thor**, llamado Mjollnir ("demoledor") puede ser encuadrado en las "fuerzas divinas", puesto que es el medio por el cual se controlan a las fuerzas elementales de los gigantes. Relacionado con el rayo, el trueno y las tormentas, Miolnir era la principal arma de los dioses, fuerza infalible en la que todos confiaban. Como nueva confirmación al carácter polivalente de esta fuerza (sanar o destruir), nos encontramos con el hecho de que Miolnir servía para derribar gigantes, pero también para curar o santificar. Por ejemplo, cuando Thor está de viaje y no tiene comida a mano, mata con el martillo a los machos cabríos que tiran de su carro para comérselos. Sin embargo, cuando se los ha comido, menea circularmente su martillo sobre la montaña de huesos, y los cabrones reviven.



Cabalgando furioso sobre su carro tirado por machos cabríos (signos de fertilidad masculina), el pelirrojo Thor golpea duro a los gigantes con su electrizado martillo Miolnir ("demoledor"), el respetado y temido rayo de los dioses.

- La **sangre del dragón Fafnir** puede compararse perfectamente a las sustancias divinas aquí nombradas. Fafnir era un enano que, convertido en dragón para custodiar avariciosamente un gran tesoro, fue matado por Sigfrido (llamado también Sigurd: runa Sig + runa Ur, es decir, victoria de lo primordial), el héroe de la germanidad, con una espada heredada de su padre Sigmund (runa Sig + runa Man, hombre victorioso), quien la sacó de un árbol después de que Odín la dejase allí clavada, todo lo cual viene escrito en el antiguo*Nibelungenlied* (el cantar de los nibelungos) y en la Saga Völsunga, así como en las versiones wagnerianas de estos mitos, en "El anillo del nibelungo". Sigmund representa, pues, el hombre de vida heroica y muerte arquetípica, que propicia con sus hechos la aparición del héroe divino (Sigfrido) y la redención del mismísimo mundo y de su estirpe, recuperando el origen perdido (runa Ur) mediante la victoria (runa Sig).

¿Por qué, pues, es especial la sangre de Fafnir, si se trataba sencillamente de un enano avaricioso convertido en monstruoso dragón? Sencillamente, Fafnir era custodio de un tesoro, el oro del Rhin, que otro enano, Alberich, había robado de las ninfas en un intento de compensar la frustración de no poder poseer a ninguna. Se sobreentiende que el tesoro de Fafnir no es sólo el oro externo, sino que también se ha apropiado de él haciendo que corra por sus venas, pero sin ser capaz de darle una salida creativa de ningún tipo: Fafnir es un acaparador estéril de energía y luz divinas, una especie de inmenso perro del hortelano, que ni come ni deja comer. Su hermano Regin estaba interesado en utilizar a Sigfrido para matar al dragón, y después planeaba matar al mismo Sigfrido y quedarse con el tesoro. ¿Qué significa la obsesión del maligno dragón por acaparar el tesoro? Inevitablemente, nos recuerda a la civilización actual: el hombre moderno, ridículo, débil y corrompido a todos los niveles, tiene a su disposición infinidad de tesoros (tecnología, comodidad, lujos, posibilidad de acceder a la cultura y a vastas fuentes de información), pero por su incapacidad se ve impotente de producir con ello algo espiritualmente superior a los hombres del pasado, quienes tenían un "tesoro" mucho menor, pero sabían aprovechar mucho mejor lo poco que tenían. El dragón, no pasa de regodearse y de nadar en oro, sin ser jamás digno de él, ni ostentar ningún derecho para acapararlo en la sombra estéril. Muchas otras personas tienen en sus manos grandes tesoros (conocimientos varios, arquitectura, cultura, etc.) pero no saben hacer buen uso de ellos, es decir, no pasan del estadio de jugar infantilmente con ellos, maravillándose morbosamente con su brillo y deleitándose con su "avaricia" intelectual.

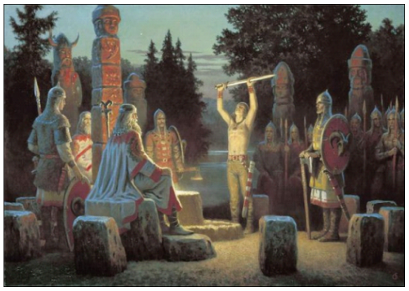
Cuando Sigfrido está preparando su ataque, Odín, disfrazado de anciano, le aconseja al joven héroe que tras su acción se bañe en la sangre del dragón, que le conferirá invulnerabilidad en todas las partes de su cuerpo que sean sumergidas en la sangre (recordemos la ceremonia del mitraísmo, que consistía en bañarse en la sangre de un toro sacrificado en una ceremonia de altísimo poder sugestivo). Tras la muerte del bicho, Sigfrido sigue el consejo del anciano, pero por culpa de una hoja posada en su espalda, una pequeña porción de la misma queda sin "blindar". El significado de esto es que Sigfrido, el típico héroe germánico valiente pero inocentón, era invencible en un combate frente a frente, pero era vulnerable a las *tretas,* a las conspiraciones sombrías y a las "puñaladas por la espalda".

El enano Regin, empero, le pide a Sigfrido que le entregue el corazón del dragón, pero he aquí que el héroe había saboreado sus dedos manchados con la sangre del dragón, y percibe otra ventaja que provenía de ella: ahora es capaz de entender el idioma de los pájaros. Y los pájaros —representantes de la sencilla, liviana, musical, volátil e intuitiva sabiduría de la Naturaleza— le están advirtiendo a Sigfrido de que el traicionero, avaricioso y mezquino enano planea matarlo para aprovecharse de su victoria sobre el dragón. Sigfrido se alza contra Regin y le da muerte sin piedad. Después, curioso por la inquietud de su víctima por el corazón de la bestia, le arranca el corazón al dragón, lo asa y se lo come. Tras esto, obtiene el don de la sabiduría y de la profecía, pues este corazón equivale a las "piedras sagradas" que hemos visto; era como el alma del dragón, su centro supremo, y además, por lógica, dirigía la misma circulación de la preciada sangre por el cuerpo de la bestia.

En este mito, el pavoroso dragón de fuego es la serpiente Kundalini, la bestia oscura que es necesario despertar para acceder a la criatura luminosa, es decir, Brunhilda, la valkiria de Sigfrido predestinada a él, caída y rodeada… de un anillo de fuego. Quienes elaboraron el mito de Sigfrido separaron en dos partes el dragón y la doncella, pero en otros mitos folklóricos medievales, la acción era inseparable: el caballero noble, tras dar muerte al dragón, libera a la princesa que cayó en las garras de su sueño y que había permanecido acaparada hasta ese momento. Sin embargo, se desprende en ambos mitos que el acceder a la divinidad espiritual sólo es posible si se da muerte al dragón.

LOS ESLAVOS

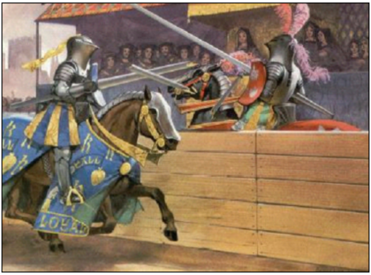
Es una desgracia que conservemos tan pocos mitos escritos de los antiguos eslavos paganos, pero creo que se puede destacar el caso del "rocío de las vacas celestiales". Estos animales divinos, consagrados a Dodola o Perperuna (esposa de Perun, el típico dios ario de la tormenta), soltaban sobre la tierra una etérea leche celestial cuando la diosa las ordeñaba. Esta leche se sublimaba en la forma del rocío matutino. Las vacas pueden compararse sin duda a la cabra Heidrun, símbolos de fertilidad y energía inagotable (Yin), como al toro primordial de la mitología irania (de la que el toro de Mitra es una reminiscencia más moderna), o a la vaca primordial Audhumla de la mitología germánica.



En alguna zona de la Europa eslava, en un campo sembrado estratégicamente de piedras consagradas al Sol, a la Luna y al firmamento, ante los sabios veteranos y los hermanos de su tribu, un nuevo guerrero pone su espada al servicio de los dioses de su pueblo.

EL CRISTIANISMO

Como hemos visto en la tercera parte de Judea contra Roma, el cristianismo se "europeizó" en gran medida cuando entró en contacto con grandes cantidades de sangre europea. En ciertos momentos de la Edad Media, nos parece asistir a una simple repetición de la antigua mentalidad pagana bajo formas diferentes, pero siempre plagadas de folklore europeo y signos esotéricos que no tienen absolutamente nada que ver con los orígenes del cristianismo en una provincia tercermundista del Imperio Romano, donde un judío revoltoso fue crucificado.



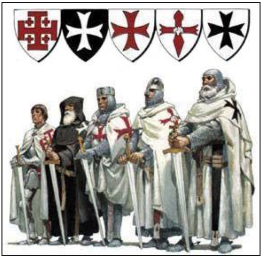
Aunque el cristianismo como tal es una idea desértica de origen judío —y por lo tanto extraña a Europa—, es innegable que cuando llegó a tierras de bosques, nieblas y nieve habitadas por guerreros de sangre nórdica, experimentó una transformación: surge la mágica edad media de castillos, caballeros, princesas, reyes, trovadores y magos que vivían de espaldas a la Iglesia y a la influencia que ésta tenía sobre el vulgo.

Durante esta época, se enfrentaron en Europa dos principios políticos, claves para mantener geopolíticamente balcanizadas tanto Alemania como Italia:

> \- Por un lado, los **gibelinos**, es decir, los partidarios de la Idea del Sacro Imperio Romano-Germánico como eje de la vida geopolítica europea. Estos individuos se consideraban antes fieles al Emperador que al Papa, y al servicio del Imperio antes que de la Iglesia. Fue bajo este paraguas gibelino que se desarrolló en Alemania la tradición de los *minnesängern* o trovadores, en cortes principescas que vivían completamente al margen de las consignas eclesiásticas, y que crearon una obra plagada de connotaciones esotéricas y alquímicas. Las tradiciones de estos bardos medievales vienen bien plasmadas en el "Tannhäuser" de Wagner, donde se narra un torneo de trovadores en la corte de un castillo regio. Es curioso cómo, en Occitania y los reinos ibéricos, la *Minne* se convirtió en "Amor", es decir, *A-Mort* o *Amort*, que es es *A* ("sin") y *Mort* ("muerte") = sin muerte, inmortalidad, igual que el *Amrita* indo-iranio, el *Ambrotos* (ambrosía) griego o la hostia traída por la blanca paloma celeste. Por otro lado, AMOR representaba la insurrección contra ROMA, que se había convertido en sede de la invasión anti-Europea y de la "luz del sur" durante la Alta Edad Media.
>
> \- Por otro lado, los **güelfos**, que estaban adscritos al Papado, al Vaticano y a la Iglesia, y que detestaban cordialmente a los clanes gibelinos.

Esta división de Palacio vs. Templo, que fue particularmente notable en el norte de Italia, fue la que motivó incluso algunas guerras entre el Imperio y el Papado, o la proclamación como anticristos de importantes emperadores germanos, como Federico Barbarroja o su nieto Federico II, muchos de los cuales fueron educados desde su infancia por órdenes de caballería.

Y es que las órdenes de caballería cobraron especial importancia en esta época de cruzadas y misticismo. En Oriente, una orden particular, la Orden del Temple, alcanzó altas cotas de sabiduría e influencia, precisamente de la mano de la herencia persa. Los templarios alcanzaron muchísimo poder y, aliados con grupos opuestos a la Iglesia, como los cátaros y el mismo Sacro Imperio, hicieron tambalear al Vaticano, colocándolo extremadamente cerca de su destrucción. En el seno de este mundillo, surgieron infinidad de mitos, mucho más relacionados con celtas y germanos que con la Biblia. De ahí que no tiene que extrañarnos la fortísima influencia céltica, persa (procedente de las cruzadas) y germánica en el espíritu de la caballería medieval, que no era sino la repetición de las tradiciones de *mänerbunden* europeas, es decir, sociedades secretas de carácter místico-militar.



Repertorio de caballeros europeos de importantes órdenes religioso-militares. De izquierda a derecha: Santo Sepulcro, Hospitalarios (posteriormente de Rodas y de Malta), Temple, Santiago y Teutónica. Los miembros de estas órdenes solían proceder de familias de la nobleza germánica de los reinos de Europa Occidental y debían tener una excelente constitución física. Desgraciadamente, se les obligaba a hacer voto de celibato, condenando sus valiosos genes a la extinción.

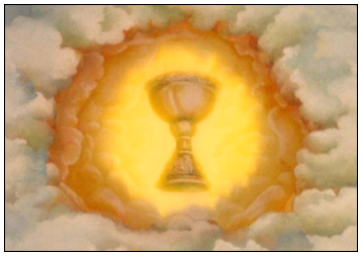
Cátaros y templarios fueron exterminados por el poder oriental instalado en Roma, y tras la Guerra de los 30 Años (1618-1638), el Sacro Imperio fue aniquilado como potencia después de haberse convertido en un campo de batalla entre católicos y protestantes, que no tenían nada mejor que hacer que matarse entre ellos mientras los turcos arrasaban los Balcanes y esclavizaban a su gente.

Jacques de Molay —un noble de origen franco—, el último gran maestre de la Orden del Temple. Azote del sultán de Egipto, tomó Jerusalén en 1298 y realizó importantes operaciones militares tanto en Egipto como en Siria. En 1307, junto con un gran número de altos templarios, fue detenido por la Iglesia (ingrata por las victorias que el Temple le dio en Tierra Santa), asustada por el inmenso poder que estaba acumulando la orden en Europa y en Oriente. Acusado de sacrilegio contra la cruz, idolatría y herejía, el viejo templario reconoció sus acusaciones bajo atroces torturas, para retractarse después, proclamando que los templarios eran inocentes y que la persecución era injusta. En 1314, tras el "golpe de estado" anti-templario por parte de la Iglesia, fue quemado vivo en una hoguera enfrente de la catedral de Nôtre Dame de París. Allí lanzó una estremecedora maldición, condenando a todos los culpables de la caída del Temple *"hasta la decimotercera generación"*, y convocando al "tribunal de Dios" al papa Clemente V y al rey Felipe IV el Hermoso, los culpables de su persecución, que murieron al poco tiempo.

Tras esta breve intro que con suerte habrá conseguido que veamos la Edad Media de otro modo, pasemos a analizar los "mitos" que aquí proliferaron.

- En la misma Biblia (Génesis), se hace referencia al **árbol de la Vida** y el **árbol de la ciencia**. Estos elementos, que los judíos adquirieron de alguno de los numerosos pueblos con los que se cruzaron, representan, además de las "columnas gemelas", los dos elixires descritos tan a menudo en las mitologías indoeuropeas. Bajo ese punto de vista, el árbol de la vida otorga la inmortalidad, y su "fruto" puede compararse a la ambrosía griega, las manzanas de Iduna o el "elixir de la eterna juventud". Por otro lado, el fruto del árbol de la ciencia concede inspiración divina y conocimiento del bien y del mal, es decir, "ser semejantes a Dios". Este último producto puede ser equiparado a otras sustancias descritas, como el néctar helénico, la sangre de Kvasir o algún otro "elixir de la sabiduría". Significativamente, en el mito del Génesis, este último fruto, representado como una manzana, que es ofrecida a Eva por una serpiente, y a Adán por Eva, es el que precipita la caída de la humanidad.

- Las leyendas del **Grial** las encontramos coincidiendo con el auge de las órdenes de caballería y del Sacro Imperio a partir del Siglo XII, de la mano de autores como Chrétien de Troyes ("Perceval"), Robert de Boron o el trovador templario alemán Wolfram von Eschenbach ("Parzifal" y "Titurel", obras que siglos después inspirarían a Wagner) y el ciclo artúrico en general. Estos autores, que eran todos caballeros curtidos en combate, eran además iniciados que "trovaban clus" (en clave) y que debían ser conscientes de estar repitiendo arquetipos pertenecientes al pasado pre-cristiano europeo, especialmente de celtas, germanos, romanos, griegos e incluso persas.



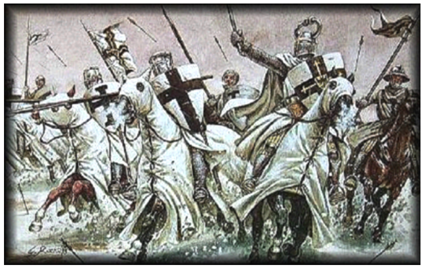
Simbolismo pagano en plena Edad Media cristiana: aparición del Grial, considerada la meta máxima de los caballeros de la virtud y de la guerra. Su orientación celeste, solar y "olímpica" es obvia.

Sin detenerme en cada caso particular, procuraré analizar por encima algunos rasgos característicos de las fábulas del Grial.

Según la mentalidad medieval, el cáliz del Grial era donde José de Arimatea había recogido la sangre ("esencia") de Cristo ("dios viviente", "Dios hecho carne") en el monte Calvario (eje del mundo donde tiene lugar el sacrificio o "crucifixión", en este caso equivalente al "árbol del espanto"). Aquí, la sangre de Cristo es una metáfora para referirse a los frutos y resultados del sacrificio del héroe divino. Del mismo modo, es comparable al caso del toro mitraísta o del dragón germánico: el toro divino contiene la energía primordial, que ha de ser liberada en su sangre para impregnar al mundo y a otros seres, mientras que la sangre del dragón matado por Sigfrido contiene propiedades divinas que tienen que ver con la invulnerabilidad cuando uno se baña en ella (inmortalidad, árbol de la vida) y la inspiración divina cuando uno la bebe (sabiduría, árbol de la ciencia). Una teoría que siempre viene a corroborar este hecho es que el término "Grial" procede de *San Gréal,* del cual *Sang Réal* = sangre real, la sangre de Dios.

Curiosamente, del mismo modo en que los indo-arios decían que el Soma se encontraba en las montañas (particularmente en el "monte Mujavat"), también en el mito medieval se recoge la sangre de Cristo en el monte Calvario, por otro, es conservada y custodiada por caballeros templarios vírgenes en el castillo de *Montsalvache* o *Monsalvat,* el "monte de la salvación", el Mon-Sal, por lo tanto, Luna + Sol: runa Man + runa Sig. A día de hoy, mucho se ha especulado en si este monte es el Montserrat (España) o el Montségur (Francia, runa Man, runa Sg, runa Ur). Lo cierto es que en ambos montes andaron los nazis haciendo investigaciones. Es curioso cómo Montségur estaba asociado con el símbolo de la paloma (la noble cátara Esclarmonde de Foix se convirtió en una según el mito folklórico), del mismo modo que las palomas eran las portadoras de la ambrosía griega para los dioses del Olimpo.

En los mitos medievales, se asumía que el Grial, como la "otra tierra", se ha hecho invisible a los ojos de los profanos, para que sólo los puros, los leales y los valientes lo puedan alcanzar tras superar una serie de pruebas. El Grial no tiene nada que ver con el simple estudio o la acumulación de datos, sino más bien con un proceso de acción tanto interna y externa, que transforma al hombre desde dentro. Como confirmación, se observa el trovador templario von Eschenbach aborrece el conocimiento mundano que procede de absorber excesivos datos a través de la lectura, y en cambio admira la *sabiduría vital,* ese conocimiento total, completo e instintivo, adquirido mediante la experiencia directa, la intuición y el adiestramiento del alma. El mismo von Eschenbach, considerado uno de los máximos exponentes de la literatura medieval, no sabía ni leer ni escribir, sino que se hacía leer las fábulas, y hacía que escribiesen sus palabras. Este hombre era, lo que se dice, un bardo, un escaldo, además de un superdotado.



La Orden Teutónica —donde sólo se admitían varones germanos de la mejor sangre— en acción.

En el "Titurel" (runa Tyr + runa Ur, que algunos han asimilado a Teodorico, el rey godo) de Von Eschenbach, el Grial flota en un cofre sobre el monte Onyx, con lo cual la simbología del eje del mundo está también aquí más presente que nunca. En la obra del mismo autor, el ermitaño Trevizent, tío de Parzival y maestro suyo, le habla a su sobrino y discípulo sobre el castillo del Grial:

> Sé bien que viven muchos valientes caballeros en Munsalwäsche, junto al Grial. Cabalgan una y otra vez en busca de aventuras. Consigan la derrota o la victoria, estos templarios expían así sus pecados. Habita allí una tropa bien experimentada en la lucha. Os diré de qué viven: se alimentan de una piedra, cuya esencia es totalmente pura. Si no la conocéis, os diré su nombre: *lapis exillis [lapis ex coelis,* es decir, "piedra caída del cielo", o quizás *lapis elixir,* es decir, la piedra filosofal de los alquimistas]. La fuerza mágica de la piedra hace arder al Fénix, que queda reducido a cenizas, aunque las cenizas le hacen renacer. Así cambia el Fénix su plumaje y resplandece después en sus mejores galas, siendo tan bello como antes. Por muy enfermo que esté alguien, si ve un día la piedra, no puede morir en la semana siguiente y mantiene toda su belleza. Quien en la flor de la vida, fuera doncella o varón, contemplara la piedra durante doscientos años, conservaría el mismo aspecto: sólo el cabello se le tornaría gris. La piedra proporciona a los seres humanos tal fuerza vital que su carne y sus huesos rejuvenecen al instante. Esta piedra se llama también el Grial. Hoy baja sobre él un mensaje, sobre el que descansan sus poderes sobrenaturales. Hoy es Viernes Santo y se verá cómo desciende del cielo una paloma y deposita sobre la piedra una pequeña y blanca hostia ["pan de Dios", es decir, la versión medieval europea de la ambrosía helénica]. La paloma, que resplandece en su blancura, retorna después al cielo. Como os digo, todos los viernes santos la deposita sobre la piedra, con lo que le proporciona todo lo que en la tierra posee un buen aroma, comidas y bebidas, todo lo que crece en la tierra, con una abundancia paradisíaca. La piedra obsequia asimismo con la carne de todos los animales que vuelan, corren o nadan [arquetipo de la cornucopia o del caldero céltico, signo de abundancia inagotable]. El poder maravilloso del Grial asegura la existencia de la comunidad de caballeros. Oíd cómo se sabe quiénes son llamados al Grial. En el borde de la piedra, una inscripción con letras celestiales indica el nombre y el origen, sea muchacha o muchacho, del que está destinado a hacer este viaje de salvación. No hace falta quitar la inscripción, pues, tan pronto como se ha leído, desaparece por sí misma de la vista. Como niños llegaron los que ahora son adultos. ¡Felices las madres

> cuyos hijos fueron llamados a este servicio! Pobres y ricos se alegran por igual cuando les piden que envíen a sus hijos a la comunidad. Los requieren de muchos países. Permanecen allí protegidos siempre contra la ignominia del pecado y reciben su magnífica recompensa en el cielo.

Aquí se ve que es un elemento de inmortalidad y abundancia, pero no de inspiración divina, de modo que esta piedra pertenece al arquetipo del "árbol de la vida". La "piedra celeste" de Eschenbach es la esmeralda (como la Padme Hum hindú) desprendida de la corona de la frente de Lucifer cuando éste cayó a la Tierra derrotado tras su combate astral contra Jehová. En la Tierra, según René Guénon, la esmeralda fue ahuecada, tallada y convertida en una fabulosa copa, con la que brindó Cristo en la última cena, y con la que se recogería la misma sangre suya en el monte Calvario tras su "sacrificio": el Kristos helenístico es, realmente, la repetición del arquetipo de Lucifer, sólo que esta vez no deja una piedra como herencia, sino un cáliz lleno con su propia sangre. Esta piedra, en fin, tiene el poder, no sólo de señalar a quienes están predestinados a servir al Grial (los caballeros templarios del castillo de Monsalvache según Von Eschenbach), sino a los verdaderos reyes, porque lo semejante se reconoce en lo semejante, y si la piedra estaba imbuida de poderes divinos, sentiría afinidad para con los grandes líderes, poseídos por fuerzas similares. Por otro lado, el color verde asociado al Grial ("esmeralda") tiene mucho que ver con el sacrificio de otro dios similar, que era verde: Osiris (runa Os + runa Yr + Runa Is), quien fue recogido por Isis (runa Is + runa Is, es decir, el hielo, la conservación de la inmortalidad estática), así como con el arquetipo del corazón indestructible, el chakra anahata (el cuarto, el del pecho), que se ha repetido, ya lo hemos visto, en el mito de Sigfrido.

La corona de Lucifer y su esmeralda es otro arquetipo de inserción entre copa y sustancia, Luna y Sol. La corona es la luna creciente, los cuernos, las alas, el cáliz. Y la piedra es el Sol, el rayo, el aura, el contenido de la copa. La corona es, literalmente, la gloria de Lucifer, su gracia divina, su victoria, su triunfo, su hvareno, y en el futuro volverá a albergar la gran esmeralda que Jehová precipitó sobre la Tierra.

Como vemos, el Grial no tiene absolutamente nada de cristiano; no aparece en la Biblia en ningún sitio, y responde a arquetipos célticos, germánicos y puede que persas, pero no bíblicos. ¿Y qué es el Grial "cristiano"? Es muchas cosas a la vez. Es amor, gloria, victoria. Pero ante todo es la sangre de Dios caído y es inconcebible sin la presencia de una mujer: el cáliz es la mujer perfecta, capaz de recibir la divina "sangre real" (el tributo del héroe, incluso su equivalente carnal, la eyaculación) y así dar lugar al hijo perfecto y, eventualmente, a una humanidad perfecta: el secreto del Grial cristiano es, ante todo, un secreto genético, sin el cual no puede haber jamás una predisposición a alcanzar la sabiduría.

Es curioso como la atención a las sagas medievales del Grial, y a grupos heréticos como cátaros y templarios, viniera de la mano del nazismo en los años 30. Fue el Coronel SS Otto Rahn, investigador de estos asuntos y autor de "La corte de Lucifer" (1937) quien dijo que en la ceremonia del *Minnetrinken* ("bebida de la memoria" o amor nostálgico), los caballeros y trovadores iniciados alzaban una copa de piedra y recitaban: *"La copa me dice eso que yo volveré a ser. Me habla al oído en un inefable silencio"*.

> Un mito eterno y omnipresente en todas las naciones indoeuropeas desde Irlanda hasta India: el héroe, armado con la espada de su voluntad y cabalgando las fuerzas naturales domadas por él, se enfrenta al pavoroso dragón, que debe superar para acceder al "siguiente escalón", más divino y más sutil. Durante la Edad Media cristiana, San Jorge tomó el lugar de Sigfrido: paganismo disfrazado de cristianismo.

Como guinda final, no deja de ser curioso cómo uno de los premios otorgados a los deportistas (otro son una corona o una medalla) es precisamente una copa, como signo de victoria y triunfo.

EL ISLAM

El Islam de la primera etapa no era como el Islam moderno (recordemos que para el Islam, todo lo que aquí he expuesto es una herejía y una idolatría a ser erradicada). Gozando de grandes cantidades de sangre indoeuropea, el mundo islámico heredó importantes conocimientos de Egipto, Babilonia y las civilizaciones mesopotamias, Persia, etc., además de preservar el conocimiento griego, que había penetrado Oriente detrás de las lanzas de las falanges macedonias, casi mil años antes de la aparición del Islam. Al margen de la civilización de Al-Ándalus, dentro del islamismo, la rama chiíta (Persia principalmente) se erigió como la versión más "tradicional" del Islam, y dentro de esta, la variedad ismaelita y sufí se constituyeron prácticamente como sectas esotéricas. El caso más famoso es el de la orden de los asesinos, considerada "hereje" por las autoridades del islamismo *mainstream*.

- Sin duda lo más parecido que hay a la noción de Grial es la **Kaaba** ("cubo", comparar con una runa Heil, o asterico, metida dentro de un hexágono) de La Meca. Esta piedra se consideraba, ya antes de los tiempos de Mahoma, un cacho del eje del mundo materializado, como el ónfalo griego de Delfos, que santificaba y convertía en ombligo del mundo el lugar en el que estuviese instalado. Se dice que esta piedra cayó a la Tierra (¿un meteorito?) de modo similar a la esmeralda de la corona de Lucifer y que en un principio era blanca, pero se fue oscureciendo por culpa de los pecados de la humanidad, hasta convertirse en negra, que es el color que actualmente ostenta.

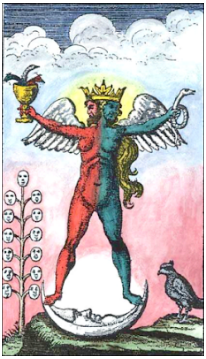
Como curiosidad, *Ghral* significa precisamente "piedra sagrada" en árabe-persa, y el islamismo heredó esa afinidad persa por la miel como elemento divino, como es patente en los cuentos folklóricos del mundo árabe.

LA ALQUIMIA

Aunque se intenta localizar el origen de la alquimia, es un sinsentido, ya que la encontramos en la base de toda sociedad: los egipcios la practicaban, los hindúes también y los chinos también, como seguramente lo hicieron otras civilizaciones desaparecidas. No se puede decir, por tanto, que la alquimia tenga un origen localizado. Lo que nos atañe en este caso es la alquimia europea, que se vio forzada a desempeñar, bajo la sombra de la Iglesia, funciones que ésta consideraba heréticas y dignas de la hoguera. ¿Y qué mejor modo de disfrazar alusiones espirituales y esotéricas que bajo confusas palabras referidas a metales y reacciones químicas?

Los maestros alquimistas, para mostrar a sus discípulos —cual repetición de procesos que debían darse en su propio interior— el camino hacia el perfeccionamiento, les enseñaban cómo reaccionaban los metales y los productos químicos entre ellos, con el fin de que se mentalizasen y se "hiciesen una idea" de qué les esperaba. Así, el plomo simbolizaba realmente la pesada materia "mazacote" que estorba al alma, representada por el plateado y fascinante mercurio, de aspecto "lunar". Separando metales nobles de metales menos nobles, favoreciendo espectaculares reacciones químicas muy inspiradoras, entre azufre, sales y materias inflamables, los alquimistas ocultaban las enseñanzas que impartían a sus iniciados bajo un paraguas pseudo-científico o extravagante. El objetivo era conseguir aislar el "elixir de la juventud", el *aurum potabile* (oro potable), un arquetipo relacionado con el árbol de la vida.

Otro objetivo perseguido era alcanzar la fabricación de la piedra filosofal, que era un objeto mediante el cual se podía convertir el plomo en oro. Esto probablemente simbolizaba encontrar la comunicación con otro mundo para "espiritualizar la materia", infundiendo ligereza celestial al cuerpo. La piedra filosofal, pues, pertenece al arquetipo del árbol de la ciencia (sabiduría, inspiración).



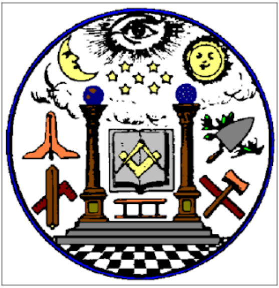
En la Edad Media y en el Renacimiento, representaciones como esta eran consideradas ultra-heréticas; la simbología cristiana de cualquier tipo está totalmente ausente. Apoyándose en la Luna (alma, signo de agua, mercurio, barca sobre océano), el héroe y su valkiria, coronados, que han superado la división luz-oscuridad, bien-mal, espíritu-cuerpo, despertando el "otro lado" dormido, y celebrando un matrimonio entre sus "dos lados", sostienen en su mano derecha una copa con 3 serpientes (negra, blanca y roja, es decir, las fases alquímicas de nigredo, albedo y rubedo) y sobre su mano izquierda una serpiente blanca que forma un anillo cual *ouroboros:* ese anillo es el eterno retorno (y nos recuerda al Cernunos que hemos visto antes con la torques) y Jormugand (la serpiente del mundo), y el hecho de que sea sostenido triunfalmente por el matrimonio héroe-valkiria implica que este ser se ha convertido en señor de su destino, que se halla por encima de la rueda de encarnaciones (del *Samsara)* y que es capaz de burlar y atravesar a voluntad la frontera que separa el mundo mortal del más allá. Asimismo, el hecho de que tenga dos alas implica que este espíritu transmutado no está sometido ya a las leyes materiales de la Tierra (pues se halla sobre la Luna, que es como su barco, como sus "otras" alas) ni del tiempo (pues domina la serpiente del eterno retorno). Al fondo, hay un árbol que consta de siete niveles, es decir, representa el ascenso iniciático por el eje de los siete plexos nerviosos de la columna vertebral.

LA MASONERÍA

Es bien conocido el papel que la masonería moderna desempeñó como herramienta subversiva en manos del sionismo y sus intereses político-financieros. Sin embargo, la masonería no siempre fue así, e incluso cuando ya se había convertido en una célula de conspiración, acogió entre sus filas a muchos hombres de valía, o simplemente grandes personalidades a las que la masonería le interesaba tener cerca para aumentar su prestigio como "élite", por mucho que no compartiesen sus ideales **[6]**. Sin duda algunas logias masónicas operativas, a pesar de su perversa y detestable labor subversiva "especulativa" en otros ámbitos, fueron una fuente de poder interior y conocimiento para muchos hombres desde sus inicios hasta, al menos, bien entrado el Siglo XX.

En sus orígenes, los masones eran quienes dirigían la construcción de las catedrales, con lo cual estaban familiarizados con diversas artes y disciplinas como la arquitectura, las matemáticas, la física, la astronomía, la escultura, la pintura, la fabricación de vidrio, etc. Estas disciplinas, si habían podido pervivir hasta la época, es porque sobrevivieron a las persecuciones de la Iglesia, con lo cual eran herederas de ceremonias rituales que tenían su origen en Grecia, Roma, los celtas y los germanos. Durante la Edad Media, los masones —que tuvieron lazos con la Santa Vehme, cátaros, templarios, diversos gremios de menor importancia, alquimistas y rosacruces— podían considerarse los sabios de la época. La disciplina a la que se sometían los constructores de las catedrales y el hecho de construir una gran obra comenzando por unos rudos comienzos, les forjaba en la misión comunitaria de construir el mundo perfecto y equilibrado, desde las catacumbas hasta las campanas de la torre más alta, identificándose con el espíritu creador. Es significativo que muchos "operarios" se identificasen precisamente con una runa determinada según su función e importancia. Aun hoy, cuando nos hallamos en alguna catedral ante la imagen de un guerrero armado con una espada, podemos comprobar que allí la idea judía del cristianismo primitivo no había llegado, y cuando contemplamos los rosetones, estamos realmente ante un *mandala* europeo.

Fue sólo bastante más tarde que la masonería acabó importando elementos simbólicos egipcios, persas (por mucho que algo de Oriente les hubiese llegado por vía de los caballeros cruzados), babilonios y, más inquietantemente, hebreos, pretendiendo un origen oriental. Es decir, fue cuando la masonería pasó de operativa a especulativa que comenzó a perder la memoria.



Festín de símbolos masónicos. Destacan la escuadra (elemento terrenal, femenino, valle) y el compás (elemento celeste, masculino, montaña), los pilares gemelos (columnas de Hércules) uno sosteniendo el globo terráqueo y otro la esfera del firmamento, el Sol, la Luna y, entre ambos, lo que se halla por encima de los dos, "más allá del bien y del mal": el ojo que todo lo ve, ese "tercer ojo" que corresponde al "Gran Arquitecto del Universo", cuya apertura y visión sólo pueden lograr los iniciados selectos. Entre la Tierra y el firmamento se hallan 7 estrellas, cada una de las cuales representa los chakras o "escalones" intermedios entre el infierno infrarrojo y el cielo ultravioleta. Como vemos, el conjunto es dualista a más no poder, mostrando elementos femeninos, lunares, terrestres y materiales, al lado de elementos viriles, solares, celestes y espirituales. La presencia del suelo ajedrezado contribuye a reforzar esta idea, pues el suelo ajedrezado es el mismo mundo material, donde se intercalan elementos luminosos con elementos oscuros, y donde ambos grupos, para avanzar, deben seguir las reglas impuestas por el "juego".

LAS ÓRDENES GERMÁNICAS

Es un hecho bien conocido que el nazismo no fue más que la afloración de una anterior tarea de agrupación e iniciación llevada al cabo por sectas germánicas, y que muchos altos jefes nazis, incluyendo al mismo Hitler, Hess, Rosenberg, Feder, Streicher, el General Ludendorff y otros, pertenecían a dichas órdenes, que fueron realmente la versión "aria" de la masonería, y de las cuales la más conocida es la rama bávara de la *Germanenorden* (orden de los germanos), es decir, la *Thule Gesellschaft* —sociedad de Thule, también conocida como logia u orden de Thule. Estos grupos se consideraban herederos directos de otros grupos similares de la Edad Media, nominalmente los templarios, los rosacruces y la verdadera masonería, que pasaron a un estado "durmiente" tras las diversas persecuciones cristianas y la Guerra de los 30 Años.

Durante el Siglo XIX, el alma de Occidente empezó a despertar en muchos aspectos. Europa estaba descubriendo la sabiduría oriental y desenterrando las ruinas de Grecia. La masificación social urbana de la Revolución Industrial provocó un rechazo instintivo en el inconsciente colectivo europeo, especialmente en el Imperio Alemán y el Imperio Austro-Húngaro, donde se vio a los judíos como representantes del desalmado mundo moderno y economista.

Dietrich Eckart (él mismo miembro de la Sociedad de Thule), en su lecho de muerte, supuestamente se glorió, por haber sido maestro iniciador de Hitler, de haber influido más en la Historia que cualquier otro alemán, y añadió enigmáticamente que *"Hitler bailará; pero yo he compuesto la melodía"*. Esto puede dar una idea acerca de la influencia que tuvieron ciertos grupúsculos en el auge del nazismo.

- El **elektrón de los dioses** era el modo que tenía Lanz von Liebenfels —un ex fraile cisterciense— de referirse a ese "poder perdido" que otrora fue patrimonio de los "arios". Según él, los antiguos arios eran dioses (teozoa) que ostentaban dicho poder —una fuerza eléctrica y telekinésica que emanaba de las glándulas pituitaria y pineal. Estos dioses o teozoa degeneraron cuando se cruzaron con los antropozoa o "simios sodomitas", seres involucionados con una poderosa pulsión sexual, que estaban corroídos en su lujuria por tener sexo con los dioses. De ese modo, la raza de los dioses perdió el poder del "elektrón" y dio lugar a la humanidad actual, que Lanz dividía en castas según la proporción de sangre de los dioses que corriese por las venas de cada raza. De ese modo, la raza nórdica era la menos "contaminada" por los simios, mientras que razas como los negros no tenían apenas sangre divina, y los judíos la tenían mezclada y atormentada en su interior. Von Liebenfels editó un complicado libro, "Teozoología", y la revista "Ostara", subtitulada "Librería de aquellos que son rubios y defienden los derechos del varón" (ahí es nada), que según parece, era adquirida por el mismo Hitler durante sus años de juventud en Viena. Fue von Liebenfels quien acuñó el término "ariosofía" y empleó la esvástica tras establecer la Orden del Nuevo Temple y adquirir una serie de castillos. Este hombre decía muchas verdades, estaba muy familiarizado con muchos idiomas arcaicos (arameo, hebreo, griego, latín y creo que incluso egipcio y árabe) y con los últimos avances científicos de su época, pero era demasiado extravagante y estaba muy influido por la teosofía y por el cristianismo.

- El **Vril** era la "energía universal" (equivalente al Ka, Chi, Ki, Prana y tantas otras que hemos visto) bautizada con ese nombre por el político inglés Lord Bulwer-Lytton (autor también de "Los últimos días de Pompeya"), que pertenecía a la *Golden Dawn* ("amanecer dorado"), una orden británica que sufrió diversas escisiones, y de la cual algunos miembros (George Bernard Shaw, el Duque de Hamilton, Howard P. Lovecraft, William B. Yeats, el mismo rey Jorge VIII y puede que Robert W. Little) fueron indudablemente, cuando menos, filo-nazis. En su novela *"The Coming Race"* ("La raza venidera"), Bulwer-Lytton describe a una raza, los Vril-ya, que habita el interior de la Tierra y que es dominadora del Vril, un poder que mana de sus cuerpos y que puede ser utilizado tanto para sanar como para destruir. Según el narrador, esta raza, más evolucionada, de gran sabiduría y controladora de aterradores poderes con enorme capacidad destructiva, estaba destinada a emerger a la superficie y suplantar al resto de razas humanas, consideradas inferiores por ellos. Con el tiempo, de la mano del general Haushofer (quien había estudiado algunas corrientes esotéricas e iniciáticas en Japón), se fundó en Viena (1917) una orden que denominó *Vril Gesellschaft*(sociedad del Vril).

- Aunque sea simplemente por su relación con el arquetipo de la piedra, menciono a una orden denominada *Herren vom Schwarzen Stein* (señores de la piedra oscura), de la que poco se sabe, y que existió durante esta etapa fermentadora pre-III Reich.

CONCLUSIÓN

Hemos visto numerosas e interesantes "coincidencias" entre muchos mitos indoeuropeos. Esto demuestra que allá donde vaya la sangre indoeuropea, será siempre portadora de ciertos arquetipos, que resurgen aunque los aplasten, pues en el peor de los casos, siempre subyacen durmientes. La piedra sagrada, la energía divina, la bebida de la memoria, el amor, la guerra y el tercer ojo se hallan entre esos arquetipos. Muchas de estas coincidencias comenzaron a ser descubiertas ya en el Siglo XIX, cuando hubo un renacimiento de la espiritualidad indoeuropea. Con la traducción de textos orientales, y con el renacimiento de las naciones de Occidente, se comenzó a reforjar la conciencia indoeuropea. El francés Georges Dumézil, por ejemplo, fue un gran estudioso de las similitudes en las mitologías indoeuropeas, señalando, entre muchas cosas, la división tripartita de funciones en la sociedad: los sacerdotes (espíritu), los guerreros (cuerpo) y los trabajadores (abundancia, prosperidad, fertilidad, reproducción, renovación).

En este caso, ¿qué podemos sacar en claro de tales curiosas coincidencias, que nos dicen a grito pelado que no son casuales? Que nuestros antepasados siempre han creído en la existencia de una cualidad perdida, un poder olvidado que otrora poseímos, que ahora duerme en nosotros y que en el futuro hemos de estimular y cultivar, de ahí que siempre se hable mitológicamente de la "memoria", pues implica que no se trata de algo nuevo, sino que *fue nuestro* en tiempos remotos, y que tenemos que *recordarlo*. Que dicho poder está asociado al símbolo-arquetipo del eje del mundo y a nuestro propio eje interior. Y que sólo los valientes, sinceros y puros consiguen finalmente apropiarse de esta energía, en la cumbre de la montaña, la punta de la pirámide, la última cima, la última estrella o la coronilla craneal. En nuestro imaginario ancestral, no cualquiera tenía derecho a sorber de la copa de la inmortalidad, sino que es un privilegio muy duro de ganar, que sólo los guerreros, los hombres con destino, los héroes, los verdaderos sabios, los luchadores duros y de propósito, los amantes de la doncella sagrada, conquistan por el combate y el sacrificio momento a momento.

Recuperar esa energía, beber del cáliz, ser alcanzado por el rayo de Dios, supone despertar, en una "iniciación-relámpago", en una repentina y sobrecogedora *blitzkrieg* espiritual, esa cualidad perdida que es representada como un ojo al que hay que abrir, y que equivale al atrofiado sexto sentido, las glándulas de la imaginación creativa y de la intuición, cuya activación alza el velo sagrado que tapa lo que hay tras el mundo puramente material, derrumbando, finalmente, los muros que ocultan la visión de los mundos superpuestos: el más allá se hace visible y deviene el "Reino de los Cielos" sobre la Tierra.

Hasta que llegue ese momento y le sea dado alcanzar la cima sagrada en esta vida o en otra, cada hombre ha de cultivar en sí mismo las virtudes que le recuerdan que puede volver a ser un dios; los sentimientos de honor, valor, amor, sabiduría, dominio, fuerza, salud, ira, sacrificio, heroísmo, camaradería, destrucción, creación, hermandad, amistad y solemnidad. Debe cultivar y purificar esa bebida sagrada que existe en nuestras propias esencias corporales, mediante el entrenamiento corporal y espiritual, y una vida de honor y rectitud. Debe sumergirse ciegamente en el peligroso abismo de la Nigredo, pues allí es donde quedó depositada la esencia divina después de una gran lucha que un antiguo y audaz dios perdió.

Y ascendiendo desde ahí como una catedral desde los cimientos o como el serpenteante humo desde una hoguera, depurándose, esforzándose, o acaso sacrificándose con desinteresada generosidad, algún día, tras sufrir, luchar, arder interiormente y caminar por largo tiempo, siempre en pendiente ascendente, siempre al borde del pavoroso abismo rugiente, siempre en peligro de caer, siempre con el aliento de la serpiente en el rostro, siempre con las armas en la mano, siempre haciendo suyo el lema PLVS VLTRA en los instantes de desfallecimiento, el hombre libre y superior llegará sin duda, finalmente, a algún tipo de cristalina y pura cima santa; un luminoso castillo, donde la luminosa, pura, bellísima, joven y fiel doncella blanca que guardó todo aquel tiempo su equilibrio y su serenidad en el combate, le reconocerá como preparado, y le entregará solemnemente el fruto de su sacrificio, el resultado de su conquista, la recompensa legítima y merecida de su búsqueda y ascensión: la copa a rebosar de inmortalidad, de amor sagrado, de nostalgia perdida y de memoria gloriosamente recuperada, trueno líquido, brebaje con la capacidad de engendrar nueva vida y de convertirnos en seres supremos y perfectos después de ser bebido… en tres partes.

¿QUÉ ES EL GRIAL?

El problema es que algunos esperarán que les diga algo concreto, material y fácilmente explicable: *"el Grial es X, se encuentra en Y y lo puedes conseguir haciendo Z".* No es así. El Grial es muy difícil de explicar, y no le corresponde a la prosa hacerlo, sino a la intuición, al valor, al instinto, al anhelo, a la rabia, al ascetismo, al amor, al odio, al ritual, a la meditación, a la cólera santa, a la filosofía, a la guerra, a la lealtad, a la poesía, al sacrificio y al arte. El Grial es muchas cosas a la vez. Es una fuente de energía y una fuerza que une y sostiene a todos los mundos, todos los seres y todos los niveles de la creación. Es también un arma de dos filos, porque se puede utilizar tanto para curar, construir y sanar, como para destruir, arrasar y hacer daño. Ser digno del Grial es, por tanto, la verdadera meta de una vida consagrada a la Divinidad. El Grial es Dios.

NOTAS

[1] "La Corte de Lucifer".

[2] Curiosamente, el nombre sánscrito para el cuarto chakra, asociado con el corazón, era precisamente *Anahata,* que significa "Intacto". Tanto el corazón como el hexagrama son importantes símbolos esotéricos.

[3] Las primeras de las cuales se hicieron en Afganistán por artistas de ascendencia greco-macedonia. Recordemos las estatuas budistas más grandes del mundo, que medían 50 metros, se encontraban en Afganistán central y tenían casi 2000 años de antigüedad antes de que los talibán las demoliesen en Marzo de 2001.

[4] "La Gaya Ciencia".

[5] Es preciso dejar claro aquí que lo que los paganos llamaban "poeta" no se corresponde con lo que se entiende hoy por tal. Para los hombres antiguos, un poeta era un ser que estaba bien versado en el lenguaje de los símbolos, por lo tanto en la palabra de los dioses, y sólo los iniciados en este arte podían realmente captar todo lo que la antigua poesía, plagada de elementos esotéricos, podía ofrecer al alma humana.

[6] Como los revolucionarios americanos y algunos ilustrados franceses que no pueden ser acusados precisamente de filo-judíos, Mozart, Goethe, todos los fundadores del Ku Klux Klan, Napoleón, Henry Ford, Disney y los que rompieron con la masonería para fundar, en Alemania, diversas logias de órdenes germánicas. En la obra de otro masón, Víctor Hugo, a pesar de contener tics de pseudo-humanismo iluminista, observamos una muy particular visión de la Naturaleza y una descripción de catedrales sospechosamente detallada en sus aspectos simbólicos, como corresponde a un "iniciado" en tal arte.

Publicado por Europa Soberana blog en 18:03

Etiquetas: Esoterismo

Entrada más reciente Página principal Entrada antigua

Con la tecnología de Blogger.