

# EL MISTERIO IMPERIAL DEL GRIAL

MARIO POLIA

*Libros Tauro*  
[www.LibrosTauro.com.ar](http://www.LibrosTauro.com.ar)

### *Prefacio a la tercera edición italiana*

Presentar esta tercera edición de El Misterio Imperial del Grial no es, para el autor, cumplir con un formalismo convencional. Es cancelar una deuda con sus lectores, tanto de aquéllos que por primera vez se acercan a esta obra como de aquellos que han conocido las dos ediciones precedentes.

Este libro ya no es el mismo de la última edición, ni aun de la anterior. Desde entonces el libro ha experimentado sustanciales perfeccionamientos. Ha sido enriquecido con nuevos documentos, interpretados éstos a la luz de nuevas intuiciones que han madurado en el curso de los años. La temática tratada, por su naturaleza, no puede ser objeto de un puro ejercicio literario abandonado a la inventiva y a la ocurrencia personal, ni objeto de una fría disección histórica y filológica. Para entenderla en su realidad más profunda, es preciso internarse en el corazón de los símbolos. Más allá del velo de las alegorías. Hay que traspasar el cuerpo de la letra en busca del sentido más oculto, llamado por Dante (entre otros) "anagógico". El sentido todavía henchido del soplo inspirador que brota de lo más hondo y que con esas formas y esas letras se vistió en consonancia con los tiempos en los que el ciclo del Grial tomó forma. Entonces, en los últimos años del siglo XII, tradiciones por mucho tiempo transmitidas oralmente fueron vertidas a la escritura por autores que conocían, además del significado de las tradiciones, el arte de las letras. Ellos desempeñaron el papel de rapsodas -"hilvanadores de cantos"- como sucedió unos mil ochocientos años antes para la Iliada. Luego para la Odisea. Para la Edda germánica y como había ocurrido en la India para el Mahabharata.

En el ciclo del Grial viven tradiciones de raíces inmemoriales. Tales raíces, a medida que se profundizan y enriquecen las investigaciones sobre su contenido y sobre sus orígenes, revelan el humus del que extrajeron la savia innumerables florecencias en el decurso de los siglos y los milenios. Tradiciones celtas y germanas, presentes en formas comparables en la Grecia arcaica y en el Cercano Oriente y comparables -por temáticas y simbolismos- con tradiciones iránias e hindúes. Mitemas como la Isla Blanca, Tierra de los Inmortales, o de los Hiperbóreos; las aguas peligrosas que el héroe debe cruzar para llegar allí; el simbolismo mismo de la Copa y de la Búsqueda, además de los requisitos morales y espirituales que se exigen a quien se muestre dispuesto, atraviesan las fronteras étnicas y culturales. Incluso las fronteras, vastas de por sí, de las culturas de la familia indoeuropea que se hallan en Extremo Oriente y en las Américas.

Detrás de Parsifal en busca del Grial está Cormac de Tara, rey de Irlanda que alcanza la Fuente del Conocimiento en el Árbol de plata que produce frutos de oro.

Está Conn y la Copa de oro situada más allá de la niebla, que le ha entregado la Esposa de los reyes, la Soberanía de Irlanda.

Está Odín y la Tinaja Odhrœir de la que saca el hidromiel de sabiduría después de sacrificarse a sí mismo sobre el Árbol del Centro del mundo.

Está Jasón y el Vello cino fatal. Hércules y las manzanas de las Hespérides.

Pero está también, en México, Moctezuma y la busca de Aztlán, la Isla Blanca de la que emigraron los ancestros de su gente guiados por Huitzilopochtli.

Todavía más lejano en el tiempo, hace cuatro mil años y alrededor de un milenio y medio antes de Homero, Gilgamesh, rey de Uruk, parte en busca de la inmortalidad más allá de las "aguas de la muerte" hacia la región de Dilmun donde vive eternamente Utnapishtim el Lejano, que se salvó del Diluvio.

Aún más atrás en el tiempo hay héroes olvidados cuyo nombre los escribas nunca imprimieron en la arcilla. O todavía no han sido descubiertos por los arqueólogos.

La Búsqueda viene de muy lejos. Tal vez sea tan antigua como las estructuras del pensamiento del homo religiosus, especie cultural de homo sapiens sustancialmente distinta del "hombre tecnológico". Éste, producto final de una evolución de la que él mismo se considera realización, ha perdido la motivación y el sentido de aquella Búsqueda. Pero tal vez no una inconfesa nostalgia.

El tema de la Búsqueda, por tanto, se presenta como un laberinto cuyo ingreso se entrevé a través de una puerta que quedó entreabierta, con el ciclo griálico, más de ochocientos años ha en el signo de la Santa Copa y de la Lanza que fuera de Longino. Pero de aquel laberinto no se entrevén los orígenes. Y esa puerta se cerró después de unos dos siglos, tras la desaparición de los Templarios. Con ella se sumió en el silencio y en la sombra una de las más profundas expresiones del espíritu de la Edad Media europea, como el sol tras un ocaso radiante.

¿Cómo seguir aquel laberinto y adentrarse en sus innumerables pasillos sin perderse y sin perder de vista el sentido de esa penetración, que es también a su manera una Búsqueda? ¿Existe un hilo de Ariadna? ¿Y en qué consiste?

El método que hemos adoptado consiste en permanecer fieles al significado de la Búsqueda tal como éste ha sido expuesto por los escritores que lo abordaron por medio de alegorías más o menos transparentes y simbolismos más o menos

complejos, aun cuando en este trabajo hemos tenido presente sobre todo (pero no solamente) a Roberto de Borón (fines del siglo XII y comienzos del XIII).

El Grial, en su formulación medieval, es un simbolismo cristiano porque su contenido es la Sangre del Cristo y la Santa Lanza es la de Longino, la misma que hirió el costado del Redentor. Estos dos símbolos, la Copa y la Lanza, se entroncan en una espiritualidad ascética y guerrera, que era al mismo tiempo una Vía de conocimiento reservada al miles Christi: el Caballero cristiano. Y no a todos ellos sino a una aristocracia del espíritu.

¿Se trata, entonces, de una reinterpretatio christiana de símbolos y temas míticos que precedieron largamente la cristianización de Europa? Sí y no al mismo tiempo.

Sí porque esos símbolos y esos mitos están innegablemente presentes, antes de la reinterpretación cristiano-medieval, en otras tradiciones, entre las cuales, de modo directo, la céltica insular.

Sí porque "... fueron tres los centros principales donde el culto del Grial -si así se puede llamar- se hizo particularmente intenso: el centro de Irlanda y de Inglaterra, Somerset y Clamorgan; el centro de Francia occidental, Anjou, Poitou y Bretaña; el centro franco-español al norte y al sur de los Pirineos orientales" (L. Charbonneau-Lassay 1995:21). Zonas que pertenecían culturalmente al área céltica prerromana.

Sí, una vez más, porque el símbolo mismo de la Copa entre los Celtas y Germanos siempre ha sido relacionado con la sabiduría y la inmortalidad y con una sede mítica - una Región situada más allá de las nieblas donde habitan los dioses, o un Árbol en el Centro del mundo- que, en las sagas del Grial, conserva aún el nombre céltico de Avalón (insula pomorum) y el recuerdo del Jardín de las Hespérides.

Pero al mismo tiempo no se trata de una simple "reinterpretación". Porque el corazón palpitante de estos símbolos antiquísimos y universales, el significado último por el que fueron sentidos y vividos como cumplimiento y premio de la Búsqueda del Caballero medieval está tan estrechamente asociado al significado y al misterio de la Pasión del Cristo que resulta inseparable de ella. Del mismo modo se distorsionaría irremediablemente el sentido de esa Búsqueda y el propio simbolismo del Grial si lo separasen artificialmente de su contenido iniciático (guerrero y sapiencial) que tiene en Cristo su fundamento, en la Caballería su manifestación histórica y su realización en un Reino de Justicia regido por la persona del Emperador vicario de Cristo Rey, como el Pontífice lo es de Cristo Sacerdote.

Una "reinterpretación", para ser tal, tiene que tocar la forma y no la sustancia de los símbolos. De la misma manera, al examinar las cosas sólo desde la óptica de la antropología, sería, por decir lo menos, inapropiado y reduccionista considerar la Cruz

del Cristo como reinterpretación cristiana de un signo difundido entre todas las culturas de todos los tiempos, desde el Egipto más antiguo hasta el Perú de los Incas donde, en el Cuzco, los Españoles, asombrados y a la vez alarmados por la ubicua presencia del Mono de Dios, hallaron esculpida en la piedra e instalada en un adoratorio una cruz de brazos iguales. Dicha presencia en un lugar tan remoto fue atribuida a los viajes a América del apóstol Tomás. Y la sombra presunta del diablo fue así exorcizada.

La coincidencia de las formas y también de algunos aspectos simbólicos más allá de la forma, no es suficiente para suponer la identidad de la sustancia. Así, la Copa encantada del Otro Mundo, la Caldera de los Tuatha dé Danann, la Tinaja de Odín, etc., son hasta cierto punto "prefiguraciones" del Grial porque sólo parcialmente coincide el significado de los símbolos relativos a éste y a aquéllas, en tanto que no coincide la identidad de las culturas que forjaron dichos mitos. Y tampoco coinciden las funciones relacionadas a los respectivos simbolismos.

El Grial es el Grial. Pertenece al medioevo europeo en el que confluían componentes romanos, célticos y germánicos -además de los contactos con las culturas árabe y judía- absorbidos sin embargo en un tejido cultural que es cristiano.

Reivindicar la naturaleza precristiana de los, siempre importantes, préstamos culturales para hacer con ellos una suerte de estandarte de corrientes de sabidurías adversas a la Iglesia oficial de aquellos tiempos sería un procedimiento incorrecto porque implicaría negar la identidad cultural del Grial y negar la historia. Ciertamente, el refloreamiento de componentes míticos ancestrales, nunca adormecidos sino por el contrario dotados de eterna juventud como la Isla de la que se decían derivados, no debió dejar de preocupar a las jerarquías de la Iglesia. Prueba de ello es la actitud de los monjes cluniacenses, los cuales, para "desmitificar" la figura de "Arturo, rey que fue, rey futuro", declararon haber descubierto, a dieciséis pies de profundidad con la respectiva inscripción que comprobaba su autenticidad, la tumba donde el Rey de la Mesa Redonda estaba sepultado junto con la célebre y discutida Ginebra.

Aquellos monjes aplicaron entonces un procedimiento con el tiempo hartamente ejecutado: historia, o presunta historia, contra el mito. Hechos "concretos" contra las aéreas y sospechosas tramas de las leyendas. Tanto más sospechosas por cuanto profetizaban el regreso de un Soberano universal. Pero eso no basta para afirmar, sic et simpliciter, que el Grial es cristiano en la forma pero pagano en la sustancia, o sea ortodoxo en la apariencia pero herético en la práctica. Como sostienen muchos acerca de los Templarios.

Por nuestra parte, nos ha parecido oportuno e imperativo respetar ante todo la identidad del fenómeno cultural convertido en objeto de estudio, tanto en lo tocante a su naturaleza cuanto en lo concerniente al contexto histórico en el que se manifestó. No se trata de oponer el mito a la historia sino de estudiar la dinámica del mito en la historia y de la historia sobre el mito sin perder de vista, sin embargo, el sentido y la estructura profunda del mito. Esa estructura, apreciada en sus elementos esenciales y vitales, parece desafiar la lógica del tiempo y el curso mismo de la historia permaneciendo inalterada más allá de las formas que el mito asume.

Del mismo modo, sobre la base de estas premisas, que son garantía de una antropología respetuosa del dato y no sujeta a distorsiones ideológicas preconcebidas, se ha empleado con escrúpulo el método filológico -desde la investigación histórico-religiosa a la lingüística y a la mitología comparada- el cual ha permitido y permitirá analizar, con resultados ciertamente más fecundos de lo que ha sido posible exponer en una obra de extensión limitada, la naturaleza de los distintos componentes siguiendo su desarrollo hasta mostrar sus orígenes o conjeturar sobre ellos. El procedimiento sería más provechoso si al aplicarlo hubiese no ya un solo estudioso sino una comunidad de estudiosos expertos en los más diversos campos y cooperantes todos en una perspectiva interdisciplinaria.

Esta edición, conducida en la dirección que hemos señalado, ha sido enriquecida con fuentes que no aparecen en las anteriores ediciones. En verdad, era nuestra intención profundizar especialmente en el conocimiento del origen de las temáticas precristianas, las raíces culturales del ciclo del Grial.

No estaba en cambio entre nuestras aspiraciones, ni aun entre nuestros intereses específicos, ocuparnos del aspecto propiamente histórico y literario de los relatos del Grial. Existen al respecto excelentes estudios que hemos citado en la bibliografía (por ejemplo, J. Marx, M. Faral, R. S. Loomis).

Asimismo, es nuestro deber advertir al lector que este libro no desentraña ni analiza la compleja estructura iniciática de la Búsqueda en todos sus aspectos, si bien, sobre ella y sobre algunos de sus aspectos, ofrecemos sucintas pero pertinentes indicaciones a través de las interpretaciones de los símbolos y por medio de significativas comparaciones. Anotábamos en la presentación de la edición anterior que "Comparar puede ser útil siempre que haya relación con el tema tratado, homogeneidad de las culturas que se presentan al estudio, comunidad contextual histórica y cultural. Nuestras disquisiciones sobre el mito de Saturno, o sobre el mito de fundación de Roma" -o sobre el concepto romano de imperium- "tienen valor en la medida que aportan datos comparativos al conocimiento de las raíces del concepto de realeza sagrada propio de las culturas romana, céltica y germánica, concepto que reaparece

rico en significados en los relatos del Grial. Hemos obrado así no por prurito de erudición, o por un mal gusto de sincretismo" -tanto más reprehensible por haberse vuelto una moda- "sino porque las raíces culturales de los ciclos griálicos (...) son y permanecen fieles al humus de esas tres tradiciones, con notables y significativos influjos del Islam".

Éste no es un libro sobre el esoterismo ligado al Grial y a la Búsqueda. Sobre ello se ha escrito tal vez demasiado e intempestivamente. Desconfiamos de los "ismos", y aun más de la presunción de reducir a literatura culta el contenido sapiencial de una vía del espíritu sin momificarlo. Hecha esta obligada advertencia al lector, agregamos que nos hemos limitado a indicar algunos de los componentes más propiamente "esotéricos" considerándolos "internos" en relación a la Vía caballeresca y cristiana de la Búsqueda tal como fue concebida y vivida en la Edad Media, y no externos (alóctonos) o bien contrarios a la Tradición cristiana.

Hemos puesto particular esmero en el pequeño corpus de material iconográfico escogido para servir de soporte al texto y no a manera de trivial adorno.

Según el espíritu con el que se aproxime, el lector sabrá estimar el carácter deliberadamente incompleto de este perfil. O incluso lo criticará. En ambos casos le estaremos reconocidos porque somos conscientes de que lo incompleto puede ser al mismo tiempo una virtud o un defecto.

Por nuestra parte creemos que, cuando se tratan temas que tocan las raíces más profundas de la cultura y del alma de un pueblo, el epigrama resulta más apropiado que la oda.

Siempre, claro, que el epigrama esté a la altura de la tarea.

Leonessa (Rieti), marzo de 1996

El autor

## Capítulo 1

### La etimología del Grial

Reseñemos concisamente las dos probables etimologías del nombre con el que se denomina al Santo Cáliz en el ciclo del Grial.

La palabra Grial es oriunda del sur de Francia; se halla en el provenzal grazal del que deriva la vieja voz francesa graalz . El término parece referir a un "vaso" en sentido lato y, más específicamente, a un vaso ancho y no muy hondo, a veces con pie, en el que se servían comidas. En la región francesa de Auvernia el término grasal se empleaba y se emplea todavía hoy para designar una suerte de tinaja en que se vertía la leche.

"Aún hoy los campesinos de la cuenca de la alta Garona y de sus afluentes dicen 'un grazal' y los de Provenza dicen 'gral, gralon o grallon'" .

En Normandía se usaba, hasta fines del siglo pasado, una lámpara que no era sino un tosco jarrón de barro, con pie o sin él, provisto de pico, que contenía el aceite combustible. Su nombre era grâsel, "palabra que no tiene parientes en el idioma local" . También podría ensayarse una aproximación entre gradalis/gradale y gradual, el libro litúrgico cristiano.

Recordemos también que en la lengua del Valle de Aosta, en Italia, hay grolla, término que designa una tinaja de madera, con tapa y una serie de agujeros, usada para bebidas comunitarias.

En el latín de la época baja gradalis, gradalus, gradale, indicaba una especie de vaso. Hélinaud de Froidmont traduce grial por el latín scutella. Así, la etimología más convincente es, de lejos, la que interpreta grial como "vaso" o "copa".

En el Glosario de Du Cange gradale es "una especie de vasija, sinónimo de grasale. Pedag. Avenioui, ann. 1215" (Du Cange 1954: IV, 91). Gradalis designa un recipiente utilizado entre los "vasos de mesa o tenido por utensilio de cocina como aparece en un documento de 1263" (Du Cange: ibid). Gradalus es "un vaso de mesa, especie de vasija, sinónimo de grasalus"; el autor cita un documento del año 1263. (Du Cange: ibid).

En otros relatos del Grial, el sentido de "copa" o "piedra" (otra forma bajo la que se presenta el Grial) se halla asociado al de escritura: una misteriosa inscripción, por ejemplo, aparece en el Grial para designar a los escogidos o al futuro rey que lo ha de poseer .



Por lo demás el Grial, interpretado en su valor de símbolo, más allá de la forma que lo representa, a saber, la copa que recogió la sangre de Cristo en la reinterpretatio cristiana, expresa sustancialmente la Revelación interior de la Sabiduría divina. A ello alude la temática de la Isla Blanca, o Tierra de los Inmortales, donde el Grial reside. El sentido de "Libro que contiene la Sagrada Escritura" (vestimenta del Verbo) implícito en el significado de gradale, bien se adapta, pues, al símbolo de la Copa que contiene la Sangre del Verbo hecho Hombre. Y esto independientemente de que sea correcta o no la interpretación etimológica fundada en la asonancia entre gradale y graduale.

De las etimologías medievales señalemos una significativa: "Se llama Grial porque agrada a los valientes", agree as prodes homes .

Es evidente que se trata de una interpretación equivocada en la forma pero cierta en la sustancia, como muchas etimologías antiguas. Tales etimologías, prescindiendo de la exactitud lingüística, son correctas en cuanto al significado simbólico. En efecto, la vía del Misterio del Grial estaba reservada a los Caballeros. En cuanto tal, no prescinde de la acción valerosa y leal al servicio de la verdad y de la justicia; antes bien la presupone necesariamente. Pero la Búsqueda del Grial, en la Vía de la Caballería, recorría un sendero ascético y heroico que se proponía alcanzar aquel estado del ser en el que el recte agere, la acción según verdad, se une con el recte scire, el saber según verdad. En que la acción emana de la contemplación y por ella se sostiene y rige. Y si el miles, el caballero, según una interpretación medieval también errada y acertada a la vez, es unus ex millibus, uno en un millar, la Búsqueda del Grial, como lo demuestra patentemente el contenido mismo de las narraciones, se consideraba reservada a poquísimos entre los pocos.

## Capítulo 2

### Los orígenes hiperbóreos del Grial

#### 1. La isla de Avalón en la tradición celta

En muchos escritos sobre el Grial aparece una referencia precisa a una región, o isla, difícilmente accesible para quien no tenga el valor o la aptitud necesaria para acometer la empresa.

En el Grand Saint Graal José de Arimatea llega a la sede del Grial, situada en Inglaterra -llamada antiguamente Albionia: "Isla Blanca"- y lo hace con medios sobrenaturales, entre los que se cuentan el cruce de aguas peligrosas, hazaña que sólo los puros de corazón pueden lograr. En el Perceval li Gallois el Grial se coloca en la isla de Avalón "en una casa santa ubicada en lo más alto de tierras de aventuras, donde yacen sepultados incluso Arturo y la reina Ginebra".

En el Roman de l'Estoire dou Graal de Roberto de Borón (fines del siglo XII), a Avalón llega Pedro, uno de los escogidos del Grial, a la espera del Héroe que habrá de restaurar la paz y la Justicia.

La denominación de Avalón o "Isla Blanca" otorgada a la sede donde se custodia el Grial, así como la posición polar de la misma, revelan la coincidencia de esta mítica región con la Tierra Hiperbórea de los mitos griegos y con la Tierra de la Edad de Oro de los mitos pertenecientes al área cultural ario-europea. Nada hay de casual en la referencia a Avalón, que obliga a una serie de consideraciones sobre el sentido de los relatos medievales del Grial y a rastrear las raíces precristianas cuya savia alimentó al ciclo cristiano.

Avalón aparece en tales relatos como la sede incorruptible de un poder de orden sobrenatural ligado al Grial, poder del que goza el poseedor de la Copa de la realeza de Señor Universal.

Así pues, analizaremos ante todo los mitos que en las distintas tradiciones europeas se refieren a la Tierra Hiperbórea (en griego hyperbóreos, por estar situada en las extremas regiones polares, literalmente: "más allá del viento de Borea"). Un breve examen de estos mitos hará más fácil la tarea de rastrear las raíces precristianas que

nutrieron la narrativa griática y de las que se valió ésta para derivar sus propios símbolos de expresión.

Comencemos entonces con la tradición celta:

Las sagas irlandesas refieren que los Tuatha dé Danann (o Danaan), "la Gente de la diosa Dana", estirpe solar que invadió Irlanda sometiendo a los Fomoros, provenían de Avalón, en donde habían adquirido la sabiduría extraordinaria y el poder espiritual que distinguía a sus héroes .

Tras la muerte, los Tuatha dé Danann regresaron a la Tierra de Avalón, o Isla de los Bienaventurados, volviéndose invisibles a los mortales .

El nombre Avalón deriva del galés afal, "manzana". En irlandés el nombre de la Región es Emaïn Ablach; en gaélico Ynis Afallach. En la Vita Merlini de Gofredo de Monmouth se lee que Arturo fue conducido a la Insula Pomorum.

Avalón, por tanto, significa etimológicamente "Tierra" o "Isla de las Manzanas" (cfr. en antiguo nórdico, apaldr; alemán moderno, Apfeln). El nombre Avalón se remite a Ablem/Belem, equivalente celta de Apolo, y designa también a la Tierra del Sol, que corresponde a la Tierra de los Hiperbóreos de la tradición griega donde Apolo pasaba una temporada del año y de donde procedía su madre Latona.

Las mujeres encantadas de Avalón poseen el secreto de la eterna juventud y el héroe que llega a la isla obtiene "la corona real de la juventud perenne" . Efectivamente, uno de los epítetos de esta mítica región es, en los relatos celtas, "Tierra de los Inmortales" o "Tierra de los Vivientes".

El cuento irlandés Echtra Condla Chaïm, del siglo VIII, narra cómo Echtra, hijo del rey Conn, fue conquistado por el amor de una mujer procedente de la "Tierra de los Vivientes". Ésta le ofreció una manzana proveniente de Avalón que lo alimentaba sin jamás menguar. Echtra saltó a la barca de cristal de la mujer-hada y desapareció allende los mares para nunca más volver.

Avalón también recibía el nombre de Tìr na n'-òg, "País de la Juventud" y Tìr na m'béo, "País de los Vivientes" (véase el griego bíos). Allí se erguía el Árbol Cósmico (probablemente el tejo) y no había muerte ni pecado. La región era habitada por Elfos.

Otras denominaciones de la Tierra Hiperbórea son: Mag Mell, "Campos Felices". El suelo de la región, sin ser cultivado, produce frutos en abundancia, característica universal de la Edad de Oro. En Mag Mell reina el rey Buadach, "el Victorioso".

Tìr Sorcha, "País Resplandeciente", califica a Avalón como sede de la luz de la tradición primordial y tal vez guarde relación con la característica polar de tal lugar donde el sol por un largo periodo parece no ocultarse. Tras el influjo cristiano se le

llamó Tír Taírngire, "Tierra Prometida". Con este nombre la veremos designada en algunos de los mitos que examinaremos más adelante.

Tír fa Tonn, "Tierra bajo las Olas", se refiere al mito del hundimiento de la sede primordial tras un cataclismo ocurrido a fines de la Edad de Oro, pero posee también un sentido metafórico si se considera el valor simbólico de las "aguas" o del "océano" con referencia al componente síquico.

En el ámbito de los celtas, otros símbolos característicos de la sede hiperbórea son: el Árbol de Plata que lleva al sol al punto más alto; el Árbol de la Victoria; la Fuente de la Sabiduría; una Copa; una Bebida Inagotable; Damas Regias, o de estirpe élfica dadoras de juventud .

La "Tierra de los Bienaventurados" celta conserva intactas sus características en los relatos del ciclo del Grial. En el Parsifal (principios del siglo XIII) Wolfram von Eschenbach alude al ancestro del rey del Grial, Mazadán, que es llevado a Feimurgân por Ter-de-la Schoye, una mujer de rasgos sobrenaturales. Es evidente el cambio de nombres, ya que en realidad la mujer es Feimurgân, es decir el Hada Morgana, y Ter-de-la Schoye es la "Tierra de la Dicha", la sede hiperbórea. Esquilo (Las Coéforas, 373) habla de hyperbóreos tyché: "felicidad hiperbórea".

Los Tuatha dé Danann, estirpe hiperbórea, remontaban sus orígenes a la diosa Dana - llamada también Ana- quien es no sólo madre de su linaje sino nodriza universal, fuente de poder . Según el Lebor Gabála Érenn (atribuido al obispo-rey de Cashel asesinado en el año 908) ella es madre de otras divinidades importantes, entre las cuales Ogma , inventor de la escritura ogámica; Goibniu, artífice y herrero divino; Lug y otros más.

Los Tuatha dé Dannan trajeron de Avalón objetos hadados o "tesoros" a los que estaba asociado su poder. Éstos permitieron la victoria sobre los Fomoros, presentados en algunos textos como una oscura raza de gigantes que ocupaban la Britania antes de la llegada de los hombres del Norte. Fomoiré significa "[gente de] debajo del mar". La Historia Brittonum de Nennius (principios del siglo IX) llama a esta raza Goemagog. En la Biblia, que barrunta el nombre, Gog y Magog se aplican a una estirpe enemiga, decididamente demoníaca, que asaltará la tierra occidental al final del ciclo presente. Gog y Magog equivalen al sánscrito Koka y Vikoka, demonios que pertenecen a las "tinieblas exteriores" (aloka) que rodean el cosmos (loka). En la cosmografía hindú el cosmos está separado del caos por una especie de muralla rodeada de altas montañas. El final del ciclo coincidirá con el derrumbe, o el agrietamiento, de esta barrera. En la tradición islámica se habla de una gran muralla

que un día se habrá de resquebrajar permitiendo el desborde de las hordas de Gog y Magog, que irrumpirán de oriente .

En la cosmografía nórdica el mundo de los hombres -o Tierra del Medio (Midgardhr)- está separado del de los gigantes por el Océano, los montes y un cinturón de fuego. Los gigantes representan las fuerzas elementales del caos que, al final del ciclo, asaltarán y devastarán el mundo de los Æsir: los dioses de la luz.

La victoria conseguida por los Tuatha dé Danann sobre los Fomoros no es definitiva. A la estirpe hiperbórea sucede la dinastía guerrera de los hijos de Mileadh (véase el latín miles). Ella debe luchar contra una raza autóctona afín a los Fomoros, los Fir Domhnain, "Raza de los Abismos". Posteriormente Irlanda entra plenamente en el periodo de decadencia de la Tradición caracterizado por el predominio de los Aitheach Tuatha, "Gentes plebeyas". Éstas exterminan la nobleza sobreviviente y promueven la revuelta que derroca al rey de la Tierra del Medio; es decir, el Soberano supremo de Irlanda. Aquél que reinaba sobre los reyes de las cuatro regiones de la isla desde el centro espiritual de Irlanda: Tara, el corazón de la llanura de Fál donde, sobre una colina, estaba la "Piedra de Conocimiento" para la designación de los reyes.

A causa de la caída del Soberano, la verde tierra se pone completamente árida y muchas calamidades se abaten sobre el país hasta que haya de volver al trono el hijo del último rey, asesinado por los rebeldes . Se trata del motivo de la Tierra Baldía que más tarde pasará a formar parte sustancial del ciclo del Grial en que se narra cómo la tierra estéril (Gaste Terre) y el árbol seco (Arbre Sec), para recobrar vida, aguardan a que el héroe victorioso, conquistador del Grial, cure al Soberano herido, o inapto para reinar.

En la narración de la gesta de los Tuatha dé Danann ha de notarse no sólo una reelaboración épica de antiquísimos hechos vinculados con la llegada a Irlanda de gentes conquistadoras. Es preciso interpretar la narración en sentido metahistórico, según el valor simbólico originario, que remite al conflicto entre un tipo de visión del mundo y de experiencia religiosa heroico-solar ("apolínea") -propia de los "hiperbóreos"- y una concepción telúrica, fuertemente caracterizada en el mito por valores inferiores, propia de la Raza de los Abismos. Esta última "raza" (el término designa una connotación espiritual y no exclusivamente racial), presenta rasgos semejantes a las figuras míticas que las sagas nórdicas llaman Gigantes (Jötnar). En ambos casos se trata de la manifestación de una potencia caótica que disuelve todo orden, cultural y social, que traerá de lo alto el modelo de su existencia. Esta potencia oscura, al final del ciclo -según un mito difundido en todas las culturas de la familia

indoeuropea-, acabará inexorablemente por prevalecer. Empero, esta victoria marcará el preludio para el retorno de una nueva Edad de Oro. Véase por ejemplo el mito hindú de los cuatro yugam, o el tema del Crepúsculo de los Dioses (ragnarökkr) de la tradición nórdica en la Völuspá.

## **2. Los objetos sagrados de los Tuatha dé Danann**

Pasemos ahora a examinar los objetos sagrados de las Gentes de Dana porque tienen un paralelo con elementos análogos de las Sagas del Grial. Tales objetos, que los Tuatha dé Danann se llevaron consigo de Avalón, son:

- la piedra de Fál;
- la espada de Nuadu;
- la lanza de Lug;
- la caldera de Dagda .

### **2.1 La piedra de Fál, o Lía Faïl**

El nombre de esta piedra, en su forma normal, era aïl-fo-rig: "piedra que yace debajo del rey". Fál podría ser uno de los antiguos nombres de Irlanda. La piedra se hallaba en la colina sagrada de Temaïr, llamada más tarde Tara, y lanzaba un grito poderoso, o un bramido, cuando la pisaba un predestinado a convertirse en rey de Irlanda. El grito de la piedra revelaba la voluntad de los dioses. En esta función representaba el equivalente celta de lo que, entre los romanos, era el augurium: la señal que Júpiter daba al rey designado transmitiéndole la auctoritas mediante prodigios celestes y signa certa. Éstos revelaban la voluntad divina. La función de la piedra de Fál era, pues, otorgar la confirmación numinosa de la investidura real.

Cuenta la leyenda que el héroe Cùchulainn había mirado la piedra con tal intensidad y potencia que ésta había callado bajo sus pies y bajo los pies de su hijo Lugaïd.

Lía Faïl volvió a bramar cuando Conn fue designado rey (siglo II d.C.). Entonces la neblina descendió sobre él y una noble creatura élfica, que se hizo visible, le predijo el porvenir de Irlanda. En aquella ocasión el corazón de la piedra, dando un brinco, salió de ella y se alojó en Taïltiu (hoy Teltown) donde lo llamaron cride Faïl, "corazón de Fál". El lugar se convirtió en centro espiritual, el "ombligo" de Irlanda .

En los relatos del Grial aparece una piedra que desempeña un papel muy particular: la piedra del Sitial Peligroso. José de Arimatea, primer guardián del Grial, había construido una mesa cuadrada en recuerdo de la mesa de la última cena del Cristo. El puesto del traidor Judas había permanecido vacío y sólo podía ser ocupado, sin peligro, por un caballero sin mancha.

Merlín -el druida convertido luego en "mago" y aun en "hijo del demonio"- en la novela Perceval o Quête du Saint Graal (siglo XIII) le dice a Arturo: "Nuestro Señor hizo la primera mesa; José la segunda, que era cuadrada, y yo, en tiempos de vuestro padre Uther Pendragon, la tercera, que es la Mesa Redonda".

Para Wolfram von Eschenbach, autor de Parsifal, piedra y Grial son equivalentes. El Grial, según el autor, fue obtenido de una esmeralda que adornaba la frente de Lucifer y que se desgajó cuando éste cayó de los cielos. La esmeralda es llamada Lapsit Exillis, probablemente en relación con el lapis el-iksîr, la Piedra Filosofal de la Alquimia árabe. O bien puede interpretarse como Lapis Exulis, "Piedra del Destierro" que indicaría que el origen del Grial y su destino final no pertenecen a este mundo .

Una tercera interpretación es la de Lapis ex cœlis, "Piedra Celeste": de acuerdo con Eschenbach, el Grial desciende sobre la tierra conducido por una cuadrilla de ángeles que se habían mantenido neutrales cuando la condenación de Lucifer y que a su vez fueron condenados, por tal razón, a convertirse en habitantes de la tierra. Ellos custodiaron el Grial hasta que fue entregado a un puñado de escogidos, designados desde lo alto. Esta interpretación del Grial como objeto caído desde el cielo permite una aproximación al simbolismo de uno de los pignora de Roma: el ancil de Numa, el escudo caído del cielo.

Una cuarta interpretación es la de Lapis Erilis, o "Piedra del Señor" (del latín erus, "señor"; véase el alemán Herr, etc.).

## 2.2 La espada de Nuadu

Nuadu, dios de la autoridad regia, puede ser considerado el fundador de las dinastías irlandesas . En el relato de la batalla de Mag Tured se dice que Nuadu tenía amputada una mano. Las leyes celtas prohibían que siguiera reinando el rey que hubiese quedado herido en combate. El médico de los Diancecht forja para él una mano de plata articulable y se la suelda en la muñeca.

Si Nuadu, como parece, guarda relación con el deus nodens de quien se ha hallado un templo , podría ponerse en conexión con la pesca y con la figura que en el ciclo del Grial es el Rey Pescador. Este Rey aparece gravemente herido por un "golpe

doloroso" o "golpe traidor" a causa del cual pierde la capacidad de reinar provocando la esterilidad de su reino .

Además de su semejanza con el Rey Pescador, Nuadu presenta otra con el dios escandinavo Týr/Tiw, garante del orden cósmico, que pierde una mano en las fauces de Fenrir, el lobo de los abismos.

La espada de Nuadu es flamígera. La empuñó Ogma, jefe de los Tuatha dé Danann, en la batalla de Moytura.

La epopeya irlandesa intitulada Tain Bò Cualnge (siglo IX) cuenta cómo Fergus Mac Roich obtiene del rey Ailill esta espada dotada de extraordinarios poderes mágicos. En otras versiones del relato es Fergus Mac Leithe quien la posee. Durante el combate con el monstruo de un lago logra matarlo usando la espada encantada pero, mortalmente herido, pide que el arma sea entregada al guerrero más fuerte y más digno: este último es Fergus Mac Roich.

Cuando él la agita, la espada brilla tanto como diez antorchas y su poder es tal que abate colinas. Su nombre es Calad Volg, "Vaina Dura", a causa de las virtudes maravillosas de la vaina que puede curar las heridas o proteger de la muerte, o Calad Colg, "Espada Dura" o "Cortante Dura". En la literatura galesa la espada de Arturo es llamada Caledfwlch, "La que corta con dureza".

Gofredo de Monmouth (siglo XII) transforma el nombre celta latinizándolo en Caliburnus (Excálibur). Dice de Excálibur que es la mejor espada, forjada en la isla de Avalón por mano no humana.

En la literatura francesa posterior (como en el Roman de Brut, de Robert Wace) se lee que la espada Excálibur emergió de las aguas tras una plegaria de Merlín. Así pues, en cualquiera de los casos estamos ante una espada del otro mundo, un arma símbolo de un poder espiritual. Un golpe fatal la parte en dos y un héroe del Grial, a menudo con la ayuda de un herrero de rasgos divinos, debe unir las partes.

Cuando Parsifal junta los pedazos de la espada quebrada, en el punto de unión aparece una inscripción: "Aquel que unió los pedazos es el mejor caballero del mundo". En otras versiones Parsifal une las partes de la espada con la ayuda del herrero divino Trebuchet. La soldadura de la espada anula los efectos del golpe traidor, pero el herrero muere.

Análogamente, en el dominio de los celtas, en un texto conocido como "Coloquio de los Ancianos", Caoilte penetra en un castillo encantado y recibe de Fergus, con la súplica de repararla, una espada partida. Caoilte se pasa un día reparando la espada, y también una lanza y una jabalina, que servirán para matar a los enemigos de los Tuatha dé Danann.



Pasados tres días, Caoilte y dos compañeros parten con las armas reparadas y neutralizan un asalto de los enemigos, capturando a su jefe.

### 2.3 La lanza del Dios Lug

Su nombre es Gai Bolga. Despide llamas y brilla. Nunca falla el golpe y vuelve a las manos de quien la arroja. Esta lanza, como el rayo y el relámpago, es atributo del dios celta Lug . Cùchulainn, hijo de Lug, posee la lanza, que recibe de una mujer-hada.

El dios Oengus, otro rey de la estirpe de los Tuatha dé Danann, toma el nombre de Oengus Bolg. Su lanza derrama sangre y por eso se le llama Crimall. Ella posee terribles poderes: está cargada de energía destructora. Para atenuarla, es preciso hundir la punta en un caldero lleno de una mixtura o "fluido negro"; de otro modo quemaría al portador. Con un golpe la lanza mata a un hombre, a nueve cuando es arrojada y, entre ellos, mata siempre a un rey, o a un jefe.

En el Mesca Ulad se describe a un valeroso jefe de ejércitos armado con una larga lanza ardiente. Para mitigar el ardor hay que hundirla en un caldero en el que hierve una mezcla de sangre de druida, de perro y de gato: sólo con sangre el fuego interno de la lanza puede apagarse o neutralizarse.

El rey Arturo, durante un peregrinaje a la capilla de San Agustín, realizado con el fin de recuperar el "poder del don", mata a un caballero negro que llevaba una lanza flamígera.

En la primera Continuation del Parsifal de Chrétien de Troyes la lanza reposa misteriosamente suspendida sobre un vaso (orcuel) destilando sangre en él. De la misma manera, en Eschenbach la Lanza del Grial sangra.

### 2.4 La Caldera de la Abundancia

Dagda significa "el dios bueno". Sus características esenciales son la sabiduría y la justicia. Parece ser el dios supremo del panteón de los Tuatha dé Danann. Su atributo es Ollathir, que corresponde, en cuanto a étimo, a uno de los nombres de Odín: Allfödhr, "Padre de todo" .

Entre los objetos maravillosos traídos de la Isla de Avalón figura una caldera llamada en irlandés Coire y en galés Peir. Según la tradición contiene hidromiel o cerveza fermentada: ambas, bebidas de inmortalidad. Dagda posee esta caldera que, en la batalla de Moytura, permite la victoria sobre los Fomoros. La caldera es generadora de ciencia y de inmortalidad; solamente los valientes pueden poseerla. Los guerreros caídos en la batalla resucitan al ser sumergidos en ella.

La mítica copa estaba presente desde tiempos remotísimos en el zodiaco de Glastonbury. En la literatura de los bardos, especialmente de Taliésin (siglo VI), se habla de una copa, custodiada en el templo de la diosa de los bardos, que "inspira el genio poético, da sabiduría, revela a sus adoradores la ciencia del porvenir y los misterios del mundo. Sus bordes están adornados con hileras de perlas y diamantes" . Examinemos ahora algunos pasajes extraídos de relatos irlandeses del ciclo de las "Adventures". En ellos aparecen elementos simbólicos capaces de demostrar la profunda relación que existe entre la copa, o la caldera, la adquisición de la sabiduría, la posesión de ciertas virtudes y una región mítica, la "Tierra Prometida", que presenta todas las características de la Sede de la Tradición Primordial, la Tierra de los Hiperbóreos de la tradición griega.

#### 2.4.1 Cómo se halló la copa de oro de Cormac

"Fue así como la copa de oro de Cormac fue hallada. Una mañana de mayo, muy temprano, Cormac se encontraba solo en el bastión de Tara cuando se acercó un caballero espléndidamente vestido, llevando a cuestas una rama de plata de la que colgaban tres manzanas de oro. Tan delicioso era el sonido producido por aquella rama, que los enfermos, los heridos y las mujeres próximas al parto se habrían despertado si lo hubiesen oído. El guerrero venía de una región donde no existía la edad ni la vejez, ni la melancolía ni la tristeza, ni la envidia ni los celos, ni la enemistad ni la arrogancia.

"Se hicieron amigos y Cormac le pidió la rama. El guerrero se la dio con la condición de que tres deseos le fueran concedidos en Tara, tras lo cual desapareció.

"Cormac volvió a su palacio. Cuando sacudió la rama, al punto los de la casa cayeron dormidos hasta el día siguiente.

"Hacia el final del año el guerrero regresó y como primer deseo pidió a la hija de Cormac. Éste se la concedió, neutralizando el disgusto de las mujeres de Tara con tan sólo agitar la rama que inducía el sueño.

"El mes siguiente el guerrero reapareció y se llevó consigo al hijo de Cormac, y la tercera vez se llevó a la esposa de éste. Era demasiado para Cormac. Así que salió con los suyos para seguirlo.

"Una espesa neblina cayó sobre ellos y Cormac se encontró solo en una vasta llanura. Allí vio una gran fortaleza rodeada de muros de bronce. Dentro había una casa de plata, la mitad de cuyo tejado estaba recubierta de blancas plumas de ave. Había un hombre trabajando con sacos de plumas, pero como las tendía en el tejado, un soplo de viento llegaba y las dispersaba.

"Vio a un hombre que prendía fuego y en él arrojaba un árbol inmenso con raíces y ramas, pero cuando volvía con otro árbol el primero ya estaba completamente consumido.

"Entonces vio otro castillo real con cuatro aposentos interiores y un manantial resplandeciente en cuyo derredor crecían nueve viejos avellanos. En el manantial había cinco salmones que comían los frutos que caían de los avellanos purpúreos y echaban las cáscaras en las aguas de los cinco arroyos que brotaban del manantial. El sonido del agua que corría era la más dulce de las músicas.

"En el palacio, aguardándolo, había una pareja: un noble guerrero y una hermosa mujer. Él se bañaba en aguas calentadas por piedras [candentes] que por sí mismas andaban, yendo y viniendo.

"Entonces apareció un hombre con un hacha en la diestra, un bastón en la siniestra y un cerdo tras de sí. Mató al cerdo, partió un trozo de leña y echó al cerdo en la caldera pero [dijo que] éste no se cocería sino cuando cada uno de los cuatro, por cada uno de los cuartos del cerdo, hubiera dicho la verdad.

"El hombre del hacha, el guerrero y la mujer contaron una historia maravillosa pero cierta, y tres cuartos se cocieron. Cormac relató entonces la pérdida de su familia y de su esposa, y se completó la cocción. Cuando a Cormac le sirvieron su porción, protestó porque nunca había comido carne sin la compañía de cincuenta convidados. El guerrero le cantó para que se durmiera, y cuando lo despertó había cincuenta guerreros a su alrededor junto con su esposa, su hijo y su hija.

Acabados los festejos, Cormac se maravilló por la belleza de la copa de oro de su anfitrión. "Hay algo aun más maravilloso en la copa -dijo el guerrero-: si se dicen tres mentiras delante de ella, se parte en tres pedazos, pero tres verdades la vuelven a componer." El guerrero pronunció tres mentiras y la copa se partió, pero cuando dijo que ni la esposa ni la hija de Cormac habían visto hombre, ni su hijo mujer, desde que dejaron Tara, la copa se recompuso.

"Entonces el guerrero le reveló que era Manannan mac Lir, y le dijo a Cormac que lo había llevado hasta allí para que viera la Tierra Prometida. Le entregó la copa para que distinguiera lo verdadero de lo falso, y también la rama para que le trajera dicha.

"Le explicó que aquellos a quienes había visto tratando en vano de cubrir la casa eran los poetas de Irlanda que acumulaban riquezas corruptibles; el hombre que encendía el fuego era un joven noble pródigo; el manantial era el Pozo del Conocimiento y los cinco arroyos, los cinco sentidos a través de los cuales se obtiene el conocimiento.

"Y nadie tendrá el conocimiento sin beber un sorbo del manantial y de los arroyos. La gente de gran saber en las artes es aquella que bebe de ambos.

"Cuando Cormac se despertó por la mañana, se hallaba sobre la hierba de Tara al lado de sus familiares, y tenía consigo la rama y la copa."

#### 2.4.2 La copa de Conn

En otro relato "Conn con sus druidas y bardos perdió el camino en la neblina, y en una casa emplazada junto a un árbol de oro vio a Lug y, con él, a la Soberanía sentada en un trono de plata, y ante ella un vaso de oro y una copa de oro. La mujer sirvió a Conn carne y cerveza roja (derg flaith) en la copa y Lug predijo los nombres de todos los príncipes, de Conn en adelante. Un druida escribió los nombres en una tablilla de tejo. Al cabo la visión se desvaneció pero el vaso, la copa y las tablillas permanecieron delante de Conn."

Ahora pasemos revista a algunos de los elementos de la compleja arquitectura simbólica del primer relato.

El tema de las manzanas de oro, que aparece en el primer relato, se enlaza con el mito de las manzanas áureas de la Isla de Avalón -la región mítica de Emaïn Ablach de la tradición irlandesa, o la de Ynis Afallach de la tradición galesa, la Insula Pomorum de la Vita Merlini- y, por ende, se explica en el contexto general del simbolismo de la Tierra Primordial.

Además, la rama es de plata y las manzanas de oro: también en este caso el simbolismo no es casual si se considera la relación plata-luna, sol-oro y también plata-feminidad, oro-virilidad (cualidades entendidas en sentido no biológico). Se alude a la reunificación de dos principios, uno femenino-lunar, el otro masculino-solar: la psique y el espíritu (expresados en la alquimia, respectivamente, por el símbolo del Mercurio y del Azufre o, con un simbolismo equivalente, por el Rebis o Andrógino).

La rama de las manzanas de oro no puede ser conquistada si no a cambio de todo lo que se posee, y es significativo que, en el caso de Cormac, aquello a lo que debe renunciar -si bien temporalmente- es al afecto familiar: lo privan de esposa e hijos. Y aun más: se pone en marcha con sus guerreros mas se hallará solo en la Tierra Prometida, y se quejará ante Manannan mac Lir, que le regaló la rama, por la ausencia de sus cincuenta hombres.

La alegoría no podría ser más transparente: se trata de renunciar a los afectos terrenos y también al ejercicio de la virtud guerrera para emprender la Búsqueda cuyo requisito esencial no es la fuerza del brazo sino la pureza del corazón. Un estado interior que puede definirse correctamente como "apolíneo". Por lo demás, es estrechísima la relación entre Apolo y Tierra Hiperbórea o entre el celta Ablem/Belem

(Apolo) y la isla de Avalón. Es decir: entre el símbolo de Apolo y el estado interior al que alude el mito de los Hiperbóreos o de Avalón.

Las características de la "Tierra Prometida" (cuyo nombre en este ciclo de relatos parece tomado de un préstamo bíblico) son la eterna juventud (Tír na n'òg, "Tierra de la Juventud", como se ha visto, es una de las denominaciones de la Tierra Primordial); la plena felicidad; la ausencia de los defectos morales que fueron aborrecidos por la ética celta y luego por la caballerescas cristiana: la mentira (la copa fatal se rompe en pedazos si uno miente); la cobardía: Cormac debe aceptar un precio muy doloroso para conquistar la rama de las manzanas de oro y luego debe hacer acopio de coraje para desafiar el camino que lleva a la ignota "Tierra Prometida"; la envidia; los celos; la arrogancia. Y algo más: quien emprenda la Búsqueda dejará atrás la esperanza de bienes materiales y el torpe derroche que dicta el orgullo. Sin estas cualidades, o sea sin un firme dominio interior, en vano se emprenderá la Búsqueda. También en este caso coinciden tradición celta -y más en general, precristiana- y tradición caballerescas griálica.

Que no se trata de una región física sino de un estado de conciencia, además de la alusión a un no-tiempo que coincide con la superación de los parámetros espacio-temporales a través de los cuales la conciencia sensorial percibe la realidad sensible, lo prueba el hecho de que la entrada y la salida de la "Tierra Prometida" ocurren mediante un adormecerse y un desvanecerse de los sentidos y de la conciencia dependiente de éstos: ocurre a través del sueño. Y aun más, la música, el tintineo de las manzanas de oro que cuelgan de la rama de plata, induce el sueño. No nos parece aventurado interpretar tal sueño como una superación de la conciencia de la vigilia y también de la común conciencia onírica derivada de las impresiones sensoriales para acceder al verdadero "sueño de la mente", o sea al estado iniciático del *excessus mentis*.

Este "sueño", además del ayuno, de la purificación de los sentidos y de la soledad, que son instrumentos indispensables para llegar a él, era -y es en las tradiciones chamánicas- requisito esencial para acceder a la "visión". Nos parece que también el tema de la música que induce el sueño puede relacionarse con específicas técnicas propias del chamanismo o, en el caso de los celtas, del druidismo.

En el relato, el estado de conciencia que se esconde bajo el símbolo de la "Tierra Prometida", o de la Tierra de la Juventud, o de Avalón, etc., se pone en evidente e innegable relación con la adquisición de una sabiduría trascendente, oculta tras el tema de la Fuente de Sabiduría y tras los "salmones de conocimiento". El salmón era

animal sagrado para los bardos y para los druidas, símbolo de sabiduría y de clarividencia. Find, discípulo de un bardo, mientras freía un salmón para su maestro, se quemó y se llevó a la boca el dedo quemado adquiriendo el don de la profecía .

"Salmón" en galés y en bretón es eog, en irlandés es eo o acaso orc, nombre que está "emparentado con el latín porcus (la "p" inicial en celta se pierde)." Hay pues una correspondencia simbólica -sobreentendida por el étimo- entre el salmón y el jabalí, también éste animal druídico.

También el avellano (coll) pertenece al complejo de símbolos que entre los celtas tienen que ver con la sabiduría y con la alimentación del conocimiento.

En lo que al simbolismo de los cinco se refiere (cinco salmones, cinco arroyos que brotan del manantial) el texto citado es sumamente claro al dar la clave de lectura: se trata de los cinco sentidos convertidos en instrumentos de conocimiento. Adviértase también otra analogía: los cinco arroyos parten de un centro -el manantial- del mismo modo que los cinco pétalos de la rosa caballeresca se ordenan en torno al centro mismo de la rosa. Centro que, en un caso como en el otro, se refiere a un estado de conciencia que participa del "Centro" y en el que el Centro se manifiesta. Por otra parte, no se trata de gozar de la Sabiduría tocando únicamente el manantial sino -también en esto el texto es explícito- el manantial y cada uno de los cinco arroyos que brotan de él. Se trata, pues, de hacer fluir en todo el ser y a través de todos los sentidos dicho Conocimiento de manera que se convierta en corazón y motor de toda acción y se exprese, en la acción, a través de toda posibilidad del ser. "Y el sonido de las aguas era la más dulce de las músicas".

El "cerdo" que constituye el alimento de la "Tierra Prometida" se vincula evidentemente con el jabalí Sahrirnir que en el Valhala es comida de héroes y "cerdo" ha de tomarse por jabalí. Alimentarse de jabalí, dado el simbolismo druídico que lo reviste, significa una vez más alimentarse de sabiduría. El "jabalí" debe interpretarse, en la tradición celta lo mismo que en la germánica, como "alimento de sabiduría". Para acceder a este alimento, sin embargo, una vez más se hace indispensable la lealtad, entendida como ejercicio de la verdad y ausencia de toda mentira: en el relato celta las cuatro partes del animal se cuecen sólo si se pronuncian cuatro verdades.

Y en presencia de la mentira, también la copa de oro, prefiguración del Grial sea por el contexto en que ella aparece (la "Tierra Prometida") sea por las pruebas y los requisitos interiores que permiten su posesión, se parte en pedazos y sólo la verdad la puede componer.

En el relato de Conn es el dios Lug, junto a la personificación de la Soberanía, quien acoge al héroe cuando éste pierde el camino en la "neblina", equivalente simbólico del "sueño" que alude al paso a otro "mundo", o estado de conciencia, y a otro estado del

ser. La Soberanía, el poder que crea reyes, personificada por una figura femenina, ofrece al héroe una bebida que equivale al hidromiel y a la bebida de sabiduría. El nombre mismo de tal bebida, *flaith*, se asocia por étimo a *Flaithius*: "Soberanía". Ésta, en varias sagas, se presenta como una vieja horrible que pide unirse con un héroe. Al momento de acostarse con la bruja, ésta se transforma en una bellísima joven que le revela que es *Flaithius*. Desposándola, el héroe se convierte en rey de Irlanda .

Obsérvese que, en el relato de Conn, la Mujer de la Copa aparece junto a un dios, Lug, cuyo símbolo rico en significados es la Lanza. Combinación de no poco interés si se considera que Copa y Lanza siempre se presentan juntas en el ciclo del Grial.

Asimismo es importante señalar que también en la tradición celta, como más tarde en las sagas griáticas, la sede del Poder que crea reyes es una región que corresponde a la mítica Avalón y está defendida por "neblinas", lo cual indica su invisibilidad e inmaterialidad.

Para terminar, y al igual que Cormac, Conn tras esta aventura lleva a casa una copa de oro, un vaso y las tablillas oraculares de tejo con los nombres de los futuros reyes de Irlanda.

La tradición celta, además de la caldera de Dagda "de la que nunca se alejó nadie sin agradecer", la de Cormac, la de Conn, conoce otros recipientes maravillosos como la canasta de *Gwiddneu Garanhir*, que daba a cada quien la comida más apropiada; la copa que Tagd obtuvo en la Tierra de los Inmortales y que transformaba el agua en vino; la caldera de la cabeza de *Annwfn* que se negaba a hervir ante los cobardes; la caldera de *Ceridwen*, que tras hervir por un año y un día producía tres gotas de gracia y la Caldera del Renacimiento (traída de un lago de Irlanda) que transformaba la muerte en vida .

Recuérdese que la tradición celta era transmitida oralmente y confiada a los *Filid*, "Videntes", y a los *Bardos*. El elemento celta asumido en las sagas griáticas comprueba el prestigio de esta tradición que sus mismos intérpretes autorizados consideraban derivada de la Tradición Primordial.

### **3. La Isla Hiperbórea en la Tradición Griega**

Hesíodo narra que después de la edad de los Gigantes nacidos de los fresnos, edad "violenta y terrible", apareció en la tierra una generación de hombres-héroes, "estirpe celeste", que vivió inmediatamente antes de la Humanidad actual.

La edad de los héroes -intermedio luminoso anterior al advenimiento de la quinta estirpe, la de la edad de hierro- se cerró con la guerra de Troya (históricamente ocurrida en el siglo IX a.C.). El padre Zeus permitió a estos héroes que vivieran en los confines del mundo, en las Islas de los Bienaventurados cuyo rey es Cronos. Y ellos viven "con el corazón sin afanes, héroes felices a los cuales tres veces al año la tierra fecunda ofrece frutos florecientes, dulces de miel".

En el mito narrado por Hesíodo los héroes, después de la muerte, vuelven a un estado que tiene todas las características de la Edad de Oro: soberanía de Cronos, rey de la Edad de Oro; isla remota y sin aflicciones; tierra que produce espontáneamente para dicha de los hombres. Es elemento común tanto para la tradición celta como para la griega, y más tarde para la griega, que el camino hacia la Isla de los Bienaventurados, o Avalón, esté reservado exclusivamente para quien posea la calificación interior indispensable para acometer la empresa: el heroísmo entendido como voluntad de sacrificio.

Contaban los poetas que Tetis había raptado de la hoguera fúnebre el cuerpo de su hijo Aquiles para transportarlo a Leuca (Leuké), la "Isla Blanca" (de leukós, blanco) .

Diodoro de Sicilia habla de la Isla Blanca (Leuké) y la identifica con la mítica tierra de Apolo y de los Hiperbóreos -hombres de la Edad de Oro y héroes que han reconquistado el Centro primordial- situada, afirma el escritor, en el Océano enfrente de la patria de los Celtas. Leuké es afín, por significado, al sánscrito *çveta dvipa*, "Blanca Isla" o "Resplandeciente", sede del dios Vishnu, cuyo signo era la esvástica. Los Iranios llaman a la sede hiperbórea "semilla originaria de la estirpe aria" (*airyanem vaêjô*).

Strabone especifica que esta Isla se hallaba a seis días por mar de la Britania, en las proximidades del "mar congelado", que ha de identificarse sin duda con el Mare Cronide en el cual, según Plutarco y Plinio, yace dormido Cronos .

La "Isla Blanca" también era conocida con el nombre de Thulé.

Hecateo de Abdera (siglo III a.C.) asevera que los Hiperbóreos habitaron la Isla de la Gran Bretaña. Su narración concuerda, en esencia, con las sagas celtas de los Tuatha dé Danann.

Contaban los fieles de Orfeo que Zeus, que destronó a Cronos, soberano de la primera edad del mundo, encadenó al viejo dios, que era su padre, cuando éste estaba ebrio de hidromiel, y lo condujo a los extremos confines de la tierra donde el viento dulce del Océano sopla sobre la torre en la cual vive.

La Isla Blanca había sido la patria de la madre de Apolo, Latona. Apolo, nacido en Delos, había pasado larga temporada en el país de los Hiperbóreos y allí volvía cada diecinueve años. "Zeus lo envió a Delfos y a las corrientes de la Fuente Castalia, para



que desde ahí profetizara a los Griegos (...) Pero Apolo, montado en su carroza, hizo que los cisnes volasen hacia los Hiperbóreos. Los de Delfos (...) invocaron al dios para que volviera del país de los Hiperbóreos. Él, por su parte, después de un año entero de pronunciar oráculos a los habitantes de aquella tierra, cuando creyó oportuno que también los de Delfos tocasen sus trípodas, dio orden a los cisnes de regresar de [el país de] los hiperbóreos.... Era por entonces (...) mediados de verano, cuando según Alceo Apolo se apartó de los Hiperbóreos." . Horacio invoca al dios de la Edad de Oro Apolo a que venga del país hiperbóreo. Análoga invocación eleva Virgilio en la cuarta égloga.

No será inútil detenerse en el significado de dos de los nombres del ciclo mítico del nacimiento de Apolo: Latona, nombre de su madre, y Delos, nombre de la isla en la que nació el dios. El nombre de la diosa en griego tiene dos alternancias vocálicas: Letó/Lató y deriva de la raíz leth-/lath- de donde procede el verbo lantháno que expresa el "estar escondido", el estar oculto. Dêlos, en cambio, se enlaza con el adjetivo dêlos, "visible" y con el verbo delóo, "hago ver". Latona, entonces, corresponde simbólicamente a la oscuridad, a la noche preñada de Sol, a la sapiencia primordial escondida: Latona viene de la Tierra de los Hiperbóreos. Literalmente su nombre significa "la oculta", la no-manifiesta.

Delos es, por tanto, el lugar de la manifestación de Apolo-Sol y es también el lugar donde se revela en el logos apolíneo la sabiduría hiperbórea que primero estaba oculta (Latona). Delos, lugar de tal manifestación y a la luz de estas etimologías, cobra el significado de un centro espiritual derivado del Centro Primordial, o Isla Blanca, o Tierra Hiperbórea en un momento determinado del ciclo cósmico y de la historia de los hombres.

Y si "Delos", como la "Isla Blanca", etc., es no sólo una región mítica, sino también alegoría de un estado de conciencia que corresponde al ingreso en un estado del ser, los mitos del ciclo apolíneo ponen en evidencia los requisitos interiores a fin de que tal estado de conciencia -la Isla Blanca- pueda alcanzarse: la superación de la tiranía de los sentidos y el "descondicionamiento" de las pasiones ligadas a la "tierra"; la victoria sobre la hýbris expresada en el mito por los Centauros y por los Gigantes contra los que Apolo lucha. Según los relatos más antiguos, el principal enemigo de Apolo era una dragona (drakaína) de nombre Delphyne cuyo nombre deriva de delphys, "matriz", "útero", "vulva"; otro enemigo era Ticio (Tituós), un gigante fálico que había atentado contra su madre Latona. Al mismo tiempo Delphys, tras la victoria de Apolo sobre el dragón-hembra, en la versión más antigua del mito, se convierte en el nombre

del templo más ilustre del dios, cuyo significado es otra vez "útero". Pero esta vez de renacimiento.

El mito griego coincide con el celta y con las sagas griáticas en las principales virtudes que debe distinguir a quien se dispone a emprender la Búsqueda de la Isla Blanca: la castidad entendida como superación del yo y liberación de las potencias terrenas.

Como Apolo, también Artemisa había residido, con el nombre de Opis, en la Tierra de los Hiperbóreos. Opis es el nombre de una de las sacerdotisas hiperbóreas, acaso de la misma Artemisa, y las mujeres de Delos -tierra natal de Apolo- le ofrecían a Opis la cabellera al momento de las bodas. Opis (Opis/Oûpis) es en Platón epíteto de Artemisa y en Herodoto, el nombre de una virgen hiperbórea.

Un hiperbóreo, Olen, había fundado, según la tradición, el templo de Apolo en Delfos. Cuando los Gálatas se acercaron con intenciones hostiles al santuario del dios se aterrorizaron por la aparición de fantasmas hiperbóreos.

Un breve apunte merecen, por otra parte, las expediciones de los héroes al Jardín de las Hespérides en busca de las manzanas de oro, o del vellocino de oro. La sede de las Hespérides coincide, en el mito, con la posición polar. De hecho está situada al lado de Atlas, el gigante que lleva a cuestas el eje en torno al cual gira el cielo estrellado, custodiado por las constelaciones de la Osa.

Hércules se dirige al país de las Hespérides y por su condición de inmortal le es permitido el acceso. El héroe debe luchar contra un genio, o numen de las aguas (Tritón o Nereo), y debe derrotarlo para lograr que le sea revelado el recorrido. Según Apolonio de Rodas (I, 19) Hércules usa, en este viaje, la copa del Sol para atravesar indemne el Océano. De acuerdo con otras versiones del mito, el titán Prometeo aconseja a Hércules que acuda a Atlas para pedirle las manzanas de oro.

Según las indicaciones de Prometeo, el país de los Hiperbóreos está situado detrás de los montes Rifeos y el acceso está defendido por una región donde sopla invencible el viento del Norte. Al lado de los Hiperbóreos vive feliz una población, los Gabos (o Gabeos), que de la tierra reciben espontáneamente el alimento. Tal vez estos últimos han de identificarse con los héroes de los que habla Hesíodo.

Guardián del jardín es la serpiente Ladón, que vigila insomne, habiendo sido puesta por Hera para custodiar el árbol de las manzanas de oro. Según algunas versiones, Hércules mata a la serpiente. Según la pintura de un vaso hecho por Asteas de Pesto, la ninfa Calipso ofrece a la serpiente un copa llena de bebida mágica. Por otras representaciones se deduce que esta bebida es vino ya que se ven a las Hespérides

transformadas en Ménades, invadidas por el entusiasmo divino mientras una Niké alada le lleva a Hércules una corona .

En las empresas de Jasón, el vellocino de oro aparece colgado de la boca del dragón, o, en las pinturas de vasos, colgado de las ramas de un roble custodiado por el dragón. En una versión del mito, Jasón es arrojado por el rey de la isla a las fauces del dragón y una pintura de vaso lo presenta desmayado entre las fauces del dragón, con el vellocino de oro colgado del árbol y Atenea vigilando al héroe .

Tolomeo, a propósito de Thulé, refiriéndose a un pasaje de Piteas Masaliota el Nauta, dice:

"Piteas menciona [...] que en la extremidad última de la tierra está la región de Thulé, la más septentrional de las regiones de la Britania, donde el trópico de verano coincide con el círculo ártico" .

El nombre Thulé no aparece en el germano común ni en ninguna fuente escandinava, pero se halla en fuentes inglesas: en el antiguo inglés Pyle, Pyla, Tile, luego Tile .

Según algunos autores Thulé designaría la más septentrional de las islas Shetland, la actual Unst. Sea como fuere Thulé representaba para los antiguos el límite extremo del mundo de los hombres, más allá del cual se extendía el Otro Mundo. Las formas griegas (Thoule) y latinas (Thule) del nombre deben haberse formado sobre el bretón. En irlandés tola o tolae es un nombre verbal de \*to-uss-lin o \*to-fo-lin: "inundación", pero también "abundancia" y "ejércitos" .

La raíz originaria indoeuropea es \*TEL-. De ella deriva el sánscrito tula, "balanza". En Homero la isla de Ogygia, llamada "ombligo del mar", se sitúa en un lugar remoto en el vasto Océano .

Si se interpretara el nombre de la mítica isla de Ogygia según dos raíces gaélicas, og, "joven", "sagrado", y iag, "isla", tendríamos el sentido de "Isla de la Juventud" que coincidiría perfectamente con la denominación, ya mencionada, de Tír na n' óg, "país de la juventud", que en Irlanda se da a la sede nórdico-hiperbórea de Avalón.

Plutarco (siglo I d.C.), hablando de la mítica Isla al norte del mundo, sede de Cronos, dice que el dios de la Edad de Oro recibe de aves sagradas la ambrosía de la inmortalidad -nótese cómo el simbolismo de la copa y de la bebida de inmortalidad se halla siempre unido al de la sede hiperbórea- y dice también que un mes al año el sol desaparece sólo por una hora al día mientras que el resto del tiempo el cielo brilla con una pálida luz crepuscular, característica ésta que se aviene bien con una sede ártica.

El emperador romano Constancio Cloro, al frente de sus legiones, emprendió marcha hacia la Gran Bretaña, según una tradición , con el fin de buscar la tierra sacra "más cercana al sol" y para contemplar a Cronos en la claridad apoteósica de "un día casi sin noche". De cualquier modo, el retorno del emperador al Norte tiene ante todo el

sentido alegórico de un encuentro con el Centro supremo del poder primordial: la Isla Hiperbórea.

Refiriéndose al recuerdo de la sede hiperbórea, Lactancio (siglos III y IV) afirma que, tras la caída de Roma, el Príncipe que habrá de restaurar el orden universal vendrá "de los extremos confines de las regiones del Norte" .

#### **4. La Edad de Oro en la tradición nórdica**

En el Edda y en las viejas Sagas nórdicas la Edad de Oro está ligada a la figura de Freyr, prototipo nórdico del rey-sacerdote, poseedor de un único e inquebrantable poder del que emanan prosperidad y justicia . El signo rúnico que acompaña a Freyr es \*fehu, que simboliza también el silencio ritual, la paz y la riqueza interiores de quien descubre en sí mismo la Edad de Oro y que por eso es frodur, "sabio". La runa \*fehu, si se tiene presente el sentido sugerido por la etimología ("riqueza", véase el latín pecus, pero también, en sentido lato, "riqueza y poder" espirituales), es la runa de la Isla Blanca.

En tiempos de Freyr (Frodhi) la tierra daba espontáneamente sus frutos y "la paz y el sosiego público coronaban su época, al punto que nadie reputaba justo matar..." .

En el Edda el mito de los ciclos cósmicos es narrado en el relato del Molino Grotti. La rueda del molino indica el poder triturador del tiempo. En la era de Frodhi el molino produce riqueza y felicidad pero después, a causa de una culpa del rey, que se había manchado con asesinato y avidez de poder, genera una horda guerrera que, proveniente del mar, pone fin al reino de Frodhi y se adueña de sus riquezas. El nombre del rey de estas gentes es Mýsingr (en el Edda de Snorri), compuesto sobre mùs, "ratón" más el sufijo -yngr que designaba a las grandes dinastías. El ratón está tradicionalmente asociado a la idea del robo de riquezas, y además a la idea de multitud voraz y exterminadora.

La aparición de las gentes de Mýsingr tiene que ver con el fin de un ciclo -el de la Edad de Oro- y con el cumplimiento de una mnémesis histórica que trastorna el poder del rey-sacerdote, contaminado por la angurria, y por tanto decadente.

El nuevo poder que sucede al anterior es esencialmente guerrero. El mismo hecho se registra en muchas otras tradiciones como, por ejemplo, la india y la celta, además de la griega (véase Hesíodo). En el Edda poético el rey que sucede a Frodhi es llamado Yrsa: "hijo de la Osa" .

Para los celtas, el oso es animal tradicionalmente asociado a la casta guerrera, en tanto que el jabalí es símbolo de los sacerdotes. Análogamente en el Edda el animal mítico vinculado a Frodhi-Freyr es el jabalí de las cerdas de oro Gullinbursti.

La rueda de molino que en la Edad de Oro había producido oro ahora produce sal - símbolo en este caso de la aridez en que deviene el poder fecundador del rey-sacerdote- hasta que, por la avidez de Mýsingr, el molino entero acaba hundiéndose en el océano. Evidentemente el mito alude al retorno, una vez cerrado el ciclo cósmico, de todo objeto al estado indiferenciado, al caos primordial y preformal. Sin embargo, en la visión tradicional, a partir del caos emerge necesariamente un nuevo orden (véase p.e. la Völuspá).

El fin del reino de Frodhi-Freyr puede compararse, en las narraciones griáticas, con la situación que se creó tras el "golpe doloroso" que hirió al Rey, lo volvió impotente y provocó la aridez de su reino con el advenimiento de la triste era de la Terre Gaste. La misma contraposición del oro y de la sal, en el mito nórdico, se refiere a un episodio semejante, vale decir a una decadencia, agudizada con el transcurso del ciclo cósmico y provocada por la corrupción de la realeza originaria, la cual se arruina, como se ha dicho, por ansias de poder. El tema es común a distintas tradiciones, y elementos pertenecientes a mitos de diversas tradiciones confluyen, intencionalmente, para formar el tejido de las narraciones de los ciclos griáticos.

## **5. El ciclo de Olgier el Danés**

El héroe Olgier (Holger) de la tradición danesa presenta los rasgos característicos del Soberano Universal que, como Arturo, no muere sino se oculta, y deberá volver a manifestarse para defender a su pueblo. Él traerá la paz y la justicia.

Y como Arturo, que yace en Avalón, y Barbarroja, adormecido en las entrañas del monte Kyffhäuser, así Olgier es confinado a las profundidades de una montaña o a las mazmorras subterráneas del castillo de Kronburg donde espera la llamada de los tiempos para volver a manifestarse .

En el ciclo carolingio, Olgier es uno de los más valerosos paladines, pero su figura asume características imperiales paralelas, cuando no superiores a las del mismo Carlomagno. Olgier impulsó victoriosamente sus conquistas hacia Oriente alcanzando (como ya antes Alejandro el Macedonio había hecho y luego haría, en el relato, el caballero Guerrino llamado "el Mezquino") los árboles del Sol y de la Luna que están "en el reino del Preste Juan", región que, muy significativamente, acaba por ser

confundida con Avalón. Allí Olgier se embadurna con el bálsamo que derraman dos árboles y obtiene la inmortalidad: adopta la forma y la virtud de "aquél que vive siempre", destinado a volver nuevamente victorioso.

En Avalón el Héroe danés vive con su esposa Morgana, presentada como hermana de Arturo, hasta que el arcángel Miguel venga a llamarlo porque el Imperio cristiano necesita de él y de su obra.

Así Olgier aparece como el enviado de Dios que vuelve de la Sede Central, en la que vivía retirado, para cumplir una misión ordenadora en un momento de extrema necesidad. Su mandato trasciende a su persona, al punto que tiene prohibido declarar su nombre y el lugar de su procedencia.

Habiendo contravenido esta orden, Olgier envejece de un momento a otro pero es socorrido por su esposa Morgana, que llega para llevárselo a Avalón. Allí él ha de esperar hasta que, por séptima vez, el Imperio vuelva a necesitarlo .

## **6. El mito romano de Saturno: Edad de Oro y renovatio**

El ocultamiento, al final de un ciclo, de la Tradición primordial y de la Edad de Oro en vista de una manifestación venidera, lo expresa en Roma el mito de Saturno. Los elementos esenciales que aquí expondremos servirán para establecer la universalidad y la antigüedad del tema mítico del ocultamiento de la realeza trascendente en vista de su retorno. "Redeunt saturnia regna" ("vuelve el reino de Saturno"), cantaba Virgilio saludando la que parecía ser la renovatio augustal de la primitiva Edad de Oro.

Según la tradición , Saturno había sido destronado por Júpiter y había llegado a Italia. Aquí Jano, rey de los itálicos, lo había acogido en el Lacio y había compartido el reino con él. Jano, "dios de los inicios", poseedor de las "dos llaves", es también interpretable como dios de las iniciaciones (initium facere), por tanto como figura divina que encabeza el acceso a los pequeños y grandes Misterios. En otro sentido, como prototipo atemporal del rex-sacerdos. La complementariedad, en el mito de los orígenes romanos, de las dos figuras Jano-Saturno no es casual: Saturno, de hecho, es la "semilla", el poder espiritual que Jano hace que se manifieste en y por la simbólica tierra del Lacio.

Italia fue llamada Saturnia por el nombre del dios: "et nomen posuit Saturnia Tellus" . Dionisio de Halicarnaso afirma que "Italia toda estaba consagrada a Saturno y los habitantes la llamaban Saturnia, como se dice en los Cármes Sibilinos y en otros

oráculos dados por los dioses". El tiempo dichoso del reino de Saturno, que para Roma coincide con la Edad de Oro del presente ciclo, fue llamado Saturnia Regna . El nombre del Lacio, región en la que Saturno se ocultó, se hizo derivar, con una etimología quizás fantástica pero simbólicamente significativa, de latere, "esconder", "quoniam latuisset" . Se trata pues de la tierra que oculta a Saturno y a las fuerzas de las que germinará la nueva Edad de Oro, imagen de los aurea saecula en los que reinaban la paz y la prosperidad .

"Is genus indocile ac dispersum montibus altis  
composuit legesque dedit Latiumque vocari  
maluit, his quoniam latuisset tutus in oris"

"Reunió a la estirpe indócil que se había dispersado por los altos montes  
y dio leyes y quiso que llamaran Lacio  
a las tierras en cuya custodia había vivido escondido"

Ciertamente, es un mito político augustal que funda y otorga sagrada legitimidad al papel y destino de Roma. A veces ésta es una de las funciones de los mitos. Baste sin embargo dar a "Lacio" el valor simbólico de "tierra" donde Saturno-semilla se oculta, para poner de relieve otro de los posibles valores del mito: el que se refiere a un contexto propiamente iniciático donde "tierra" equivale a "cuerpo" (el componente sicofísico donde tiene lugar la transformación y la renovatio) en tanto que "Saturno" es el poder espiritual que obra tal transformación y renacimiento en sentido sapiencial. "Jano", que acoge a Saturno, es el dios que abre la puerta (ianua) de un nuevo ciclo, así como abre una de las puertas del ciclo anual (la otra está bajo el patrocinio de Marte y el signo de Aries). El mismo simbolismo "agrario" a menudo es usado en contextos iniciáticos de otras épocas para indicar el "cultivo" y la "apertura" de la simbólica "tierra" para que dé fruto ("Est opus occultum veri sophi aperire terram ut germinet salutem pro populo suo". "La obra secreta del verdadero sabio es abrir la tierra para que brote el bienestar de su pueblo": Puerta Alquímica del Esquilino).

El Capitolio, corazón de Roma y luego corazón del Imperio romano, fue llamado Saturnus Mons porque al pie de la colina, según la tradición , se estableció Saturno, a quien habrían construido un altar en una época remotísima, antes de la guerra de Troya, en el lugar donde más tarde se levantó su templo .

Esta fecha antiquísima es confirmada por un pasaje de C. Sempronio Tuditano , el cual sitúa el siglo de oro de Saturno mil cien años antes de la Roma de Rómulo, vale decir mucho antes del 1800 a.C.

Refiere la tradición la existencia sobre el Capitolio de una ciudad de Saturno llamada Larissa Capitolina.

Se recordaba la existencia en Roma y en el Lacio de una antiquísima "estirpe saturnia", de los tiempos del rey Jano, que vive según las costumbres de la Edad de Oro y fiel al cultivo de los campos .

El mito narra que Saturno, al final de su reinado, desapareció repentinamente bajo tierra . No se trata de "muerte" sino de latencia, de un poder que se retira misteriosamente a lo invisible pero que sigue existiendo, invisible y oculto, como germen de posibilidades futuras. Es significativo el hecho de que la tradición romana coloque la "Tumba de Saturno" en las entrañas del Capitolio, o sea del monte que le habían consagrado.

Saturno es Soberano de los orígenes e hipóstasis divina: "del etéreo Olimpo Saturno fue el primero en descender" . El mito romano muestra claramente la conciencia de que la tradición romana nace en el Centro primordial y hace asumir a Roma el papel de Centro derivado de él para la custodia y transmisión de aquella Sabiduría en el ciclo que con Roma se inaugura.

En el Capitolio, consagrado a Saturno y por lo menos desde el siglo VI a Júpiter, se celebraba el rito augural con el que el poder (auctoritas) descendía sobre el rey-sacerdote.

En los últimos cien años aproximadamente, se ha querido ver en Saturno a un dios eminentemente agrícola, pero la interpretación "naturalista" de la escuela positivista siempre distorsiona el sentido del mito, limitando sus posibilidades. El nombre del dios parece haber sido, en tiempos arcaicos, Sateurnus y los Romanos lo interpretaban generalmente como derivado de satus: la acción de sembrar . Satur, por otra parte, significa "saciado", "abundante", "fértil".

Así, Saturno tiene conexión, según los valores tradicionales del símbolo, con la "semilla" y con el misterio de la germinación en el regazo de la tierra. Tal relación ha de entenderse, evidentemente, en sentido no exclusivamente material sino metafísico. Saturno está asociado en el mito a Jano, dios de los "tránsitos" y dios de la enseñanza oculta, de la "Urbe Arcana" donde los Misterios de la Edad de Oro, las "semillas" de la *Æternitas* de Roma, están custodiados, junto con los *pignora imperii*, bajo la tutela del Genio de la Urbe. Saturno se presenta, entonces, como símbolo del Ser, quieto y oculto tras el torbellino del devenir y el correr del tiempo histórico y los ciclos. La raíz



del nombre Saturnus es idéntica a la que en sánscrito indica la plenitud del "ser", la perfección interior: sat. Sat es, en la India, el atributo del Señor Supremo entendido como "aquél que es", fuente autoexistente, Vida no agotada e inagotable y Satya yuga es la Edad de Oro, de la plenitud del Ser.

De esta manera, el nombre mismo de Saturno parece remontarse al patrimonio de un común léxico sacro indoeuropeo.

El ocultamiento de la sabiduría "saturnal" y de la estirpe "saturnal" alude, pues, a una decadencia que prosigue su marcha, la edad oscura, pero al mismo tiempo preanuncia el misterio de la renovatio que tendrá por centro la Roma renovata de la que deberá partir el impulso vital para el regreso a los aurea sæcula.

Sobre el Capitolio, roca inmóvil porque en él está el templo de Júpiter y el arca de Saturno, se sentará el Señor universal, poseedor de las dos llaves de Jano, el rey-sacerdote que según Lactancio descenderá del polo septentrional del mundo .

En el simbolismo alquímico, que retoma e interpreta símbolos y mitologemas de la tradición clásica, Saturno es el Plomo que el Arte Regio se propone transformar en "oro". En la simbología de los Misterios agrarios, Saturno es Sembrador, Sator, y simultáneamente semilla que se oculta y espera que transcurra el invierno del presente ciclo para volver a florecer.

## **7. La Isla de los Inmortales en la tradición china**

También en la tradición china taoísta se conoce una isla llamada Ku-che donde viven los inmortales. O tal vez se trate de una montaña llamada Ku-Ye: "Allá viven hombres espirituales (che jen). Tienen la carne y la piel como hielo transparente y blanca nieve. Son tiernos y hermosos como las mozas. No se alimentan de cereales. Aspiran el aire y beben el rocío. Se transportan en nubes y cabalgan en dragones voladores llegando más allá de los cuatro mares. La concentración de su espíritu aleja de los seres las enfermedades y hace madurar la mies (...) Los hombres espirituales "son tales y tal es su virtud que han congregado a todos los hombres en la unidad (...) A estos hombres nada les puede hacer daño. Aun cuando las aguas de una inundación subiesen hasta el cielo, no se ahogarían. Aun cuando rocas y metales fluyesen licuados por el calor, y tierras y montes se calcinaran, ningún mal les haría el calor"

Más adelante Chuang Tzu documenta la relación existente, en el pensamiento taoísta, entre estos sabios inmortales y el Imperio. De ellos había dicho que su poder ("la concentración de su espíritu") influye positivamente en las cosas y las lleva a

cumplimiento -característica ésta atribuida también al Emperador- pero no se encargan de obrar visiblemente gobernando desde un trono el destino de los hombres. Son más bien los Emperadores quienes, una vez cumplida su misión, vuelven a la Sede de Ku-Ye, que para todos los efectos aparece como el equivalente de la Isla Blanca de las tradiciones indoeuropeas. "Una vez que Yao hubo regido el imperio y con su gobierno dado la paz al pueblo del continente rodeado de mares, marchóse a visitar a los cuatro maestros de la lejana montaña de Ku-Ye, a septentrión del Río Fen..." .

## **8. Los objetos hadados de los Tuatha dé Danann y las funciones sociales de los Celtas**

Para entender las correspondencias entre los objetos hadados y las funciones de las clases que formaban la sociedad celta, conviene recordar cómo ésta estaba estructurada.

El rey celta, \*ríg, equivalente del sánscrito rāj- y del latín reg- estaba a la cabeza de toda la sociedad. En cada una de las cuatro provincias de Irlanda reinaba un rí y, por encima de los cuatro reyes, un rey de reyes, o rey supremo ruirí, o ardrí, que residía en el Centro de Irlanda, en Tara. En el centro de Tara, correspondiente al "ombligo" de Irlanda, estaba la piedra de designación de los reyes, Lía Fail.

Éstas eran las clases sociales de los Celtas:

- "1) Por encima de todos y más allá de todo límite, casi supranacional como la clase de los brahmanes, está la clase de los druidas (\*dru-vid), es decir, de los sabios, sacerdotes, juristas, depositarios de la tradición.
- 2) Luego sigue la aristocracia militar, única propietaria de la tierra, la flaith irlandesa (véase el gálico vlato- y el alemán Gewalt), propiamente la "potencia", exacto equivalente semántico del sánscrito kshatra, esencia de la función guerrera.
- 3) Por último estaban los criadores, los bó airig irlandeses, hombres libres (airig) que se definen sólo como poseedores de vacas (bó)" .

La caldera de Dagda, traída de Avalón, se distingue de la "lista de recipientes maravillosos que obsequian dones de todo tipo: proporcionan en todo tiempo abundantes alimentos, transforman la muerte en vida y algunas son "calderas de ciencia" o "de la adivinación". Sin embargo, la que guarda relación con Dagda debe ser una caldera particularmente sagrada (...) Parece oportuno ver una relación entre

esta caldera y los druidas; éstos, en efecto, tenían que utilizar recipientes sagrados para sus sacrificios" .

La Caldera plateada de Gundestrup, de origen celta (véase figura 1) era casi con seguridad uno de estos recipientes usados con fines rituales.

Una vez más la espada de Nuadu puede entablar relación con los druidas y, para ser precisos, con el dominio sacral que éstos, mediante ritos y sacrificios, ejercían sobre la guerra. El dominio "mágico" de la batalla era, en las sociedades indoeuropeas, prerrogativa no de los guerreros sino de los sacerdotes: el dios hindú Varuna obra indirectamente "atando" al enemigo y la misma función desempeña Odín como dios-chamán, uno de cuyos nombres sacros era "Lazo-de ejércitos" (Herfjöturr), que es también nombre de una Valquiria.

La lanza de Lug corresponde a la función militar ejercida por la flath, la aristocracia guerrera.

La Piedra de Fál, o Lía Faíl, corresponde a la clase de los campesinos y de los pastores, a la tierra de Irlanda que aclama al rey .

Los cuatro objetos hadados guardaban relación con las cuatro ciudades en las que los Tuatha dé Dannan habían adquirido su ciencia y sus poderes: la caldera de Dagda provenía de Murias; la espada de Nuadu de Findias; la lanza de Lug de Gorias; la Piedra de Fál de Falias . "Cuatro druidas había en esas cuatro ciudades. Eran los cuatro filid de quienes los Tuatha dé Dannan aprendieron ciencia y doctrina" . Filid/fili se refiere a los poetas-vates, los videntes inspirados que custodiaban la tradición celta (el corpus de los mitos y de los ritos) y parece que ejercían de jueces en los litigios.

También en los mitos de origen de otras sociedades de la familia indoeuropea se hallan parecidos objetos hadados caídos del cielo: entre los Escitas (al norte del Mar Negro) un carro, un yugo, un hacha y una copa o, según otras fuentes, un yugo para bueyes, un carro, una lanza, una flecha y una copa . Dos de los pignora sagrados de Roma pueden aproximarse, por significado, a dos de los objetos hadados: el Ancil -escudo sagrado- de Numa caído del cielo se asocia a la Copa y la Hasta Martis (Lanza de Marte) a la Lanza.

Estas consideraciones sobre analogías entre objetos hadados y funciones sociales de los Celtas de Irlanda no carecen de interés si se tiene en cuenta que precisamente dos de estos objetos, reinterpretados en sentido crístico, pasan a formar parte integrante de los relatos del Grial: la Caldera de Dagda y la Lanza de Dug. La primera en relación con la función sacerdotal, la segunda con la guerrera. El simbolismo del Grial -que junto con la Santa Copa y en estrecha relación con ella incluye la Lanza- expresa la reunificación de dos poderes, sacerdotal y guerrero, en la persona del Soberano. La

conquista del Grial, tal es el sentido de los relatos, coincide con la conquista y el retorno de la soberanía sacra en la figura de un rey-sacerdote. El tema mítico -celta y griánico- de la Lanza que arde y destruye cuando la apartan de la Copa parece aludir al peligro de un poder "guerrero" (político) privado de su naturaleza más profunda, sagrada, que además constituye su origen.

## Capítulo III

### El relato del Grial en Roberto de Borón

"Caballero de Dios, ¡levántate y avanza!  
Sobre el yunque los clavos de Jesús;  
Golpea cantando: es el hierro de la lanza  
Y el asta sea de la madera de la Cruz;  
¡Ve, Caballero, la visera alzada,  
A dar golpes magnánimos de luz!"

#### Guerra Junqueiro

El Roman de l'Estoire dou Graal fue escrito hacia fines del siglo XII, y en todo caso antes del año 1201, por Roberto de Borón, "acaso un clérigo, o bien un caballero, mas, de cualquier modo, persona cercana al ambiente eclesiástico y atenta a las reivindicaciones logradas por los monjes cluniacenses de Glastonbury, los cuales, a partir del año 1191, afirmaban haber descubierto en su abadía la tumba de Arturo y, por este motivo, aspiraban a asumir, en Inglaterra, el mismo papel hegemónico que desempeñaba en Francia la cohermana abadía de Sant-Denis, creadora de la monarquía capetingia y lugar de sepultura de aquellos reyes" .

Roberto de Borón afirma haber tenido presente, para la redacción de su obra, "El gran libro donde se relatan las cosas dichas y hechas por los grandes Sabios." Afirma además que "allí están escritas las razones secretas por las que el Grial ha sido designado con este nombre". Sin el aliento de ese libro misterioso, prosigue el autor, nunca se habría atrevido a contar o mencionar siquiera la Historia del Grial.

Roberto de Borón inserta el Grial en la tradición cristiana deduciendo los elementos de su relato especialmente a partir de los Evangelios Apócrifos .

Casi simultáneamente Wolfram von Eschenbach, "caballero estirpe de caballeros" (ca. 1170-1220), autor del Parsifal (1210) y luego de Titurel, afirma haber deducido la materia de su obra a partir de Kyot, maestro chanteur provenzal, el cual habría hallado en Toledo un manuscrito en lengua árabe de un gran sabio de Arabia: Flegetanis. Éste, del linaje del rey Salomón, en tiempos muy antiguos, afirma Eschenbach,

escribió la aventura del Grial cuyo nombre había leído en las estrellas junto con "los profundos misterios de los que no podía hablar sin temblar" .

Según Roberto de Borón, José de Arimatea, aquél que había ofrecido el sepulcro nuevo para la sepultura de Jesús, pide y obtiene de Pilato el cuerpo del Cristo crucificado (Mt 27, 57-61). El autor presenta a José como hombre de acción, caballero, que junto con otros cinco caballeros había servido fielmente a Pilato sin pedir recompensa alguna por sus servicios. Precisamente gracias a dichos servicios, prestados al imperio de Roma en la persona de Pilato, José obtiene el excepcional favor. Los centinelas que los judíos habían puesto alrededor del lugar del suplicio, sin embargo, lo rechazan, así que sólo mediante la intervención de Nicodemo, José puede cumplir su deseo. Para comprender el papel de José, iniciador de la vía grálica, es necesario advertir el hecho de que lo presentan como caballero y, más aun, al servicio del imperio romano. La espiritualidad grálica y el tema de la Búsqueda pertenecen precisamente al ámbito caballeresco medieval en una perspectiva que llamaremos "gibelina" -extrapolando el término de su específico contexto histórico- la cual reafirmaba el papel político y metapolítico del Emperador y del Imperio.

Nicodemo aparece en los Evangelios como hombre contemplativo, dedicado al estudio de la Ley, dotado de carácter sacerdotal por naturaleza. A él Jesús le había dicho: "Quien no naciere de arriba no podrá entrar en el reino de Dios" .

En el episodio de José y Nicodemo -el caballero y el doctor de la Ley- que se dirigen a la Cruz, es posible ver, a través del habitual velo de la alegoría, la conjunción de dos facultades, de dos vías: la acción y el conocimiento de las cosas del espíritu. José (acción) por sí mismo no puede conseguir el cuerpo del Cristo: sólo con Nicodemo (conocimiento) logrará su propósito.

Si José, en Roberto de Borón, es interpretable como figura alegórica del caballero que milita en la Caballería terrena, su camino hacia la Caballería Celeste y la conquista del Grial se inicia cuando retira de la Cruz el cuerpo del Cristo. Este episodio ha de interpretarse sobre todo en clave simbólica, es decir, según la concepción medieval por la cual la Caballería terrena (la vía del guerrero) es propedéutica para el acceso a la "Caballería Celeste", que constituye su supremo objeto.

Si en la primera vía el combate es un medio necesario, en la segunda la acción se interioriza y la "espada" se vuelve imagen de una potencia eminentemente espiritual dirigida contra los enemigos invisibles, in spiritualibus, que obstruyen el camino .

Retirar el cuerpo del Cristo y sepultarlo en un sepulcro -que la tradición quiere nuevo - parece aludir no sólo al significado "literal" sino al proceso de interiorización del Misterio del Gólgota. Tal experiencia, trascendiendo por su naturaleza los sentidos y la

razón, es vivida en la sede que le es propia: el interior del contemplante renovado por la Gracia. Allí, en el corazón -metáfora del "sepulcro nuevo", donde la creatura es sepultada con el Cristo- el Misterio se vuelve fuerza agente en la conciencia renovada y pura, lista para que el poder del Verbo de Dios la despierte a fin de resucitar con Cristo.

A los pies de la Cruz entra en escena por tercera vez la santa Copa del Grial: la primera vez la había usado el Cristo para la institución de la Eucaristía. La segunda, Pilato para la ablución de las manos. La tercera, José que se vale de ella para recoger la sangre que derraman las llagas de Jesús.

Según la tradición griálica expuesta por Roberto de Borón, a través del místico Vaso se cumplen tres momentos esenciales del camino de la salvación:

- 1- la institución de la Eucaristía;
- 2- el gesto de Pilato que, entregando a Cristo a los judíos, hace posible la realización del plan divino mediante la muerte del Redentor;
- 3- la institución de la vía griálica-caballeresca: la Quête, o Búsqueda.

Cinco son las heridas del Redentor: cuatro periféricas -en las manos y en los pies- y una en el centro, en el corazón. Se trata de un número no casual sino alegórico: las cuatro heridas corresponden a los cuatro elementos que constituyen (según la tradición antigua que en Grecia fue órfica y pitagórica) todo aquello que existe -fuego, aire, tierra, agua-, y por tanto al componente material del hombre que, sobre el ejemplo del Cristo, experimenta la "crucifixión".

El número cuatro está relacionado con la cruz ideal, marcada por las cuatro direcciones del espacio en las que la potencia del Verbo se difunde, así como con los cuatro animales simbólicos que representan en la iconografía a los cuatro Evangelistas. A éstos se pone en relación con cada uno de los cuatro elementos.

La herida al costado, por su posición, corresponde al Centro; al Corazón; a la Quinta Esencia; al Cordero que se sienta entre los cuatro animales que rodean su trono; al sentido más hondo que el intelecto iluminado por la Gracia recoge de la letra de los Evangelios: la enseñanza directa y secreta del Verbo. El sentido "anagógico" de las Escrituras.

La lanza que abrió el corazón del Cristo arrancándole la esencia vital -convertida en la Santa Lanza del Grial en la interpretación cristiana- es símbolo de la voluntad pura y recta que traspasa la Materialidad del fenómeno para buscar su Causa Primera. Es imagen del intelecto que rasga el velo (el "cuerpo") de la tradición religiosa para

orientarse al corazón vivo y escondido de la Palabra, el Centro transfigurador prometido a aquéllos que posean audacia y pureza para acometer la empresa según cuanto se ha dicho, que "también el Reino de los Cielos sufre violencia". Al mismo tiempo, la "lanza" es alegoría de la recta voluntad y de la recta acción que traduce en los hechos vividos el contenido de la fe y el conocimiento de las verdades religiosas: es la manifestación exterior de la fe, mientras que la copa representa su interioridad: la contemplación, el recte scire, el conocimiento según verdad.

La Copa del Grial representa, en la tradición sapiencial caballeresca que la convirtió en su emblema y según el íntimo valor tradicional y universal de este símbolo, el corazón del iniciado que, de acuerdo con la alegoría expresada por la santa Copa, recoge en sí la sangre de las cinco heridas. El iniciado, siguiendo el ejemplo de Juan que reclina la cabeza ante el Corazón del Cristo, percibe la enseñanza manifiesta y escondida, conoce mediante los sentidos que penetran lo existente (los cuatro elementos) y la letra y, por otra parte, conoce y entiende según el espíritu, mediante la participación de la sangre que brota del corazón del Verbo.

El símbolo del Corazón (la Copa), el de la Lanza, el del Centro, el del Eje del Mundo concurren para expresar la condición de quien es llamado a gozar de la sangre que mana del corazón del Hijo de Dios. La Cruz es imagen del axis mundi en torno a cuya verticalidad se ordena la dimensión del vivir humano y reemplaza el símbolo del Árbol cósmico de las anteriores cosmografías.

Juan es el discípulo predilecto que acerca el oído al corazón del Maestro, es decir, que conoce la enseñanza más profunda. El Verbo le revela sus palpitos recónditos y lo hace partícipe de la Vida. Silenciosamente. A los demás se revela exponiendo la doctrina que permite seguir el Camino de las parábolas, las cuales, cubriendo con velos la Verdad, la revelan.

Durante la pasión y muerte del Señor los demás apóstoles están ausentes. Sólo Juan está presente a los pies de la Cruz y Cristo lo declara hijo de su Madre, o sea de aquélla que es Sedes Sapientiae.

La Copa del Grial, según la tradición medieval, contiene la sangre del Cristo dos veces: la primera en la cena, bajo la especie del vino Eucarístico transustanciado por la bendición del Maestro; la segunda a la muerte del Salvador. También en este detalle parece que podemos captar la especial transparencia del símbolo que alude al doble camino que debe recorrerse para alcanzar el contacto directo con el Verbo: la plegaria, la práctica de las virtudes, el conocimiento de la Palabra, la vía sacramental que otorga las gracias necesarias para vivir al Cristo.



Mediante el recto cumplimiento de la vía religiosa y la observancia heroica de los preceptos de la Fe (rectum agere), si se está llamado y se reúnen los requisitos necesarios a tal fin, puede accederse a la vía cognoscitiva directa (rectum scire) que es participación íntima con el Logos que, según el significado griego del término (cfr. Juan 1,1), es "palabra", pero también es la "idea", el pensamiento inexpresado que formula la palabra. El silencio, que es su insondable fuente. El pensamiento del Padre que se hace Palabra en el Hijo por obra del Espíritu que revela su profundidad. De la primera vía es depositario Pedro y la Iglesia que Cristo le confió para la sucesión apostólica. De la segunda es guardián invisible, en las profundidades más ocultas del Templo, Juan. La una antecede necesariamente a la otra como dos etapas de un mismo camino.

En Wolfram von Eschenbach son los Templarios, guardianes del Grial, quienes escogen secretamente a los jóvenes, hombres y mujeres, que destinarán a su servicio. A través de Pedro se llega a aquel grado de preparación interior -o, mejor, de disposición de la mente y del corazón- en la que puede obrar la Gracia y tomarse la vía cognoscitiva que abre el espíritu al sentido de los más altos Misterios. "Pedro" hace posible la salvación a través de la fe, "Juan" la sabiduría en la salvación.

Nos parece que la temática griática, tal como la expresa la tradición literaria (que, por supuesto, ha sido precedida por una larga tradición oral), puede y debe ser considerada en la perspectiva de una antropología cristiana. La misma que permite interpretar en su justo valor el componente esotérico, que indudablemente está ligado a dicha temática, otorgándole una función específica en relación a la fe, a la doctrina y a los dogmas de la Iglesia y a la Vía a la que ella se refería, la de la Caballería.

La estructura del relato de Roberto de Borón parece poner de manifiesto lo siguiente: mediante una vía exotérica recta y diligentemente seguida puede accederse, siempre que esté presente la íntima disposición, al conocimiento trascendente que es el grado superior de la fe. Aquella "fe plenamente consciente" que es la perfección del ser cristiano. Tal perfección, según su grado de plenitud, es al mismo tiempo poder espiritual, sobreabundancia de Gracia y capacidad de transmitir a los demás (lumen de Lumine) el conocimiento profundo, o "esotérico", según un término hoy expuesto al uso y al abuso de un léxico neo-espiritualista que distorsiona su alcance y sentido.

Así pues, no hay diferencia entre Fe y Conocimiento, sugiere el relato griático: ni podría haberla ya que ambos son dones que proceden de lo alto, de la única Fuente: "Hay diversidad de dones, pero uno mismo es el Espíritu. Hay diversidad de

ministerios, pero uno mismo es el Señor. Hay diversidad de operaciones, pero uno mismo es Dios, que obra todas las cosas en todos. Y a cada uno se le otorga la manifestación del Espíritu..." (I Cor 12, 4-7).

El conocimiento no va del hombre a Dios. Viceversa: desciende de Dios al hombre. La sabiduría "ella misma busca por todas partes a los dignos" (Sab 6, 16). Es Dios quien, obrando sobre la disponibilidad del hombre, se revela a sí mismo: "Contigo está la sabiduría, conocedora de tus obras, que te asistió cuando hacías el mundo [...] Mándala de tus santos cielos, y de tu trono de gloria envíala..." (Sab 9, 10). La sabiduría "es un hálito del poder divino y una emanación pura de la gloria de Dios omnipotente [...] es el resplandor de la luz eterna" (Sab 7, 25-26).

La Fe precede al conocimiento experimental, es su premisa normal e indispensable; el Conocimiento es su fruto. Es unio mystica con el Verbo. Es absorción en el seno de lo Divino que sólo pocos, dotados de particular amor que los hace dignos de especiales gracias, alcanzan. Fe y contemplación -que es conocimiento directo de las cosas divinas- son dos grados diferentes de participación del único Amor y de fruición de la única Luz. Sin la fe no puede haber conocimiento porque no es el hombre quien contempla y conoce, sino Dios quien se deja contemplar y conocer. Y ello ocurre sólo cuando en el corazón hay la necesaria disposición y cuando lo quiere Dios.

No tiene sentido, desde una perspectiva "ortodoxa" en sentido doctrinal y desde una antropología respetuosa de la estructura misma del pensamiento cristiano, hablar de "cristianismo esotérico". Hay que hablar más bien de "esoterismo cristiano" poniendo el acento en "cristiano" y no en "esoterismo", como si éste fuese una categoría a priori respecto al cristianismo y no más bien resultado de un ser profundamente cristiano.

En el cristianismo no hay fuente fuera del Verbo que revela el Padre y, por tanto, no puede haber otro esoterismo si no como participación íntima del Verbo, ya que no existe "otro" secreto distinto por naturaleza de la sustancia de la Revelación.

"Nada hay oculto que no llegue a descubrirse, ni secreto que no venga a conocerse. Lo que yo os digo en la obscuridad, decidlo a la luz, y lo que os digo al oído, predicadlo sobre los terrados" (Mt 10, 26-27).

Esta aserción del Cristo permite afirmar que no hay una revelación secreta sino la comprensión profunda de los secretos contenidos en la Revelación. Que es una para todos los tiempos y a través de todos los tiempos y es llevada a efecto por el único Verbo que se hizo Hombre. Éste revela el pensamiento del Padre: "Todo cuanto me diste viene de ti; porque yo les he comunicado las palabras que tú me diste" (Jn 17, 7-8). Acabada la enseñanza terrena del Cristo "el Espíritu Santo, que el Padre enviará

en mi nombre, ése os lo enseñará todo y os traerá a la memoria todo lo que yo os he dicho" (Jn 14, 26).

San Bernardo de Claraval, en su *De Laude Novae Militiae* (Elogio de la nueva milicia) dirigido a los Caballeros del Templo, guardianes de la Tierra Santa, habla expresamente de la enseñanza oculta detrás de la letra de los textos sacros: "El ropaje del espíritu es la letra y la carne del Verbo..." (VII, 13). Enseñanza reservada a aquéllos que más han hecho por acercarse a la perfección y que pueden nutrirse de "manjares fuertes", mientras que para los demás, para los "niños", estos manjares serían dañinos. Estos últimos deben nutrirse de "leche": "Tampoco necesita beber leche más que el niño, ni nadie se alimenta de heno más que el jumento. Quien no falla cuando habla es un hombre adulto, capaz de alimentarse con manjares fuertes. Aunque tenga que comerlo con el sudor de su frente, se alimenta del pan de la palabra sin traicionarla. Y puede hablar con seguridad a los perfectos sobre la sabiduría de Dios, explicando temas espirituales a los hombres espirituales. Pero con los inmaduros, que son como jumentillos, debe llevar cautela, tratando sólo de lo que pueden captar, es decir, de Jesús, y éste crucificado. Porque el niño sólo es capaz de rumiar el bocado de los pastos celestiales, y el adulto los masca. Por eso al niño únicamente le sirve de alimento, pero al adulto le da fuerzas". (VI, 12) .

La participación profunda con la Palabra. La transformación que ésta obra en todos los planos del ser. La compenetración con el Misterio que de ella deriva. La ciencia de las cosas divinas. La capacidad de transformar, por el poder del Logos que es Amor, la propia vida y la tierra de los hombres en verdad, justicia y amor. Esto y no otra cosa es "esoterismo" y "gnosis" cristiana.

Advierte René Guénon a propósito del esoterismo: "no se trata (...) de una forma especial de cristianismo, se trata del lado interior de la tradición cristiana" . De la misma manera, cuando interrogamos a los Sufíes de Omdurman, Sudán, ellos respondieron que no existe un "Islam esotérico" como camino distinto del Islam; y la Vía del Sufí -al sufiya- no es sino el camino interior ("esotérico"), si se quiere emplear el término, del Islam mismo. Es Islam devenido pensamiento, aliento y palabra. Es no sólo creer, sino pensar, obrar y ser aquello en lo que se cree, siendo la fe la premisa necesaria. La plegaria del corazón islámica -el ziqr- de nada valdría sin la fe en Alá. Es adorar a Alá por amor y no por deseo de recompensa y ni aun de recompensa celestial:

"¡Oh Señor!

Si te adoro por miedo al infierno, arrójame al infierno.  
Si te adoro por el deseo de paraíso, niégame tu paraíso."  
(Rabi'ã)

Y lo mismo vale para el cristianismo: si por medio de técnicas sicofísicas, abstinencias, práctica de las virtudes, el hombre pudiese por sí solo alcanzar la Verdad -que necesariamente coincide con el Logos uno e indiviso que es indiviso y único Ser, de otro modo Verdad y Logos no serían tales- si tal cosa fuese posible, la Revelación sería puramente accesoria y superflua sería también la Encarnación.

Es necesario hacer hincapié en estas ideas para que no se crea que la espiritualidad griática, tal como se expresó en el medioevo caballeresco, pertenece a una vía cristiana en la forma pero pagana en la sustancia. Ésta es, por cierto, la tesis de muchos intérpretes que parten de premisas anticatólicas y que sostienen la misma tesis a propósito de los Templarios. Un examen sereno y atento, respetuoso de la cultura de la cual y en la cual la espiritualidad ligada al Grial se manifestó y vivió, revela exactamente lo contrario. Revela una búsqueda de autenticidad, un anhelo intenso e indómito de que la Fe se transforme en fermento de sabiduría, se manifieste en las obras y dé al mundo como fruto el Reino según la verdad y la justicia.

Por lo demás, parafraseando la expresión de un Sufí, Junaid de Bagdad: "Nadie cruza el umbral de la Verdad antes que mil personas honestas lo consideren hereje".

Continuando con la narración de Roberto de Borón, José fue encarcelado, después de la resurrección de Jesús, por los judíos que lo acusan de haber sustraído a escondidas el cuerpo del Cristo y de haberlo llevado a una torre oscura. Y es en esta cárcel (que corresponde analógicamente al sepulcro) donde José recibe la visión del Cristo Resurrecto. Éste le entrega la copa del Grial; le revela el Misterio del que ella es símbolo y lo nombra guardián de la Copa e iniciador de la Vía de la Santa Búsqueda: "tú custodiarás [el Grial] y después de ti aquéllos a quienes tú designarás" .

La "Torre Oscura", la "prisión", el ayuno al que es sometido José indican las "técnicas" que hacen falta para permitir un estado interior de soledad, de retiro, de clausura ascética al mundo fenoménico. Se trata, en otras palabras, de la "muerte" que, como en muchos otros contextos religiosos e iniciáticos, anticipa un nuevo nacimiento en la Luz inmortal .

Podría rastrearse un precedente clásico del episodio de José encerrado en la Torre y visitado por Dios en el mito griego de Danae, prisionera en una torre y fecundada por Zeus. La "torre" como símbolo equivale a la caverna, arquetipo universal del útero de la Madre, lugar de ocultamiento y renacimiento. Lugar de teofanías donde las leyes del tiempo histórico son abolidas y se reactualiza el tiempo religioso del presente y del Ser. En el ádyton de Delfos la sibila es poseída por Apolo y su palabra desgarrar y anula los límites del espacio y del tiempo. San Juan de la Cruz usa el simbolismo de las "cavernas de piedra" para aludir a los Misterios divinos: la contemplación equivale a la penetración en la "piedra".

Desde un punto de vista ascético la "torre" es alegoría de las facultades del ser no dispersas sino encerradas en el interior del corazón y protegidas por la voluntad. La torre evoca, en efecto, la elevación, la defensa, el aislamiento y la vigilante atención de los centinelas.

La noche oscura del alma es iluminada por la luz del Verbo que se revela y que, en un nuevo fiat lux, inaugura una nueva cosmogonía, da lugar a una nueva creación: la del hombre reintegrado con el Poder y la de la Vía espiritual de la que éste se vuelve iniciador. Et lux in tenebris lucet.

Es así que se revela el sentido de la exclamación de José: "..vos sois aquel Jesús que se encarnó en el seno de la Virgen María, llena de gracia y esposa de José [...], aquel Jesús que yo coloqué en el sepulcro.." .

En el episodio del Calvario, José llega inmediatamente después de Juan. Si éste había recogido la última exhalación del Hijo de Dios, José recoge su sangre y se convierte, por gracia divina, en depositario de la enseñanza reservada a aquéllos que emprenden la Vía del Miles Christi. Él mismo se vuelve iniciador de la Vía de la Caballería Celeste, vía en la cual el caballero, sacerdote de la acción, se convierte en defensor del Conocimiento.

Cuando el Cristo pregunta tres veces a Pedro si verdaderamente lo ama y reconfirma el mandato de éste, Juan está presente en el coloquio. Entonces Pedro le pregunta a Jesús: "Señor, ¿y éste, qué? Jesús le dijo: Si yo quisiera que éste permaneciese hasta que yo venga, ¿a ti qué? Tú sígueme" . Con estas palabras queda sancionada la presencia de Juan al lado de Pedro. No se trata de inmortalidad física, según la antigua leyenda sobre el discípulo predilecto, sino de una asistencia misteriosa y constante de Juan para aquéllos que, siguiendo su ejemplo, traten, con la ayuda de Dios, de acercar el oído al corazón de Cristo y de convertirse también en discípulos

predilectos. "Se divulgó entre los hermanos la voz de que aquel discípulo no morirá; mas no dijo Jesús que no moriría, sino: Si yo quisiera que éste permaneciese hasta que yo venga, ¿a ti qué?". (Jn 21, 23).

En el terreno de la Revelación única, en el dominio exotérico, prevalece Pedro; en el terreno esotérico, Juan y la vía de los Misterios cuyo centro es la santa Copa, así como el Cáliz de la transustanciación es corazón de la Iglesia.

El rito de la Misa y la espiritualidad caballeresca que se expresa a través del símbolo del Grial tienen ambos un carácter esencialmente "eucarístico", pero es necesario hacer una distinción entre las respectivas funciones. Al mismo tiempo hay que cuidar de no emitir, en esta distinción, un juicio de superioridad juzgando al segundo "superior" al primero. Hay diferencia entre rito religioso y rito iniciático en cuanto a funciones: mientras que el primero se propone instaurar, por medio del sacramento, un estado de fruición de la Gracia divina sin por ello presuponer una metanoia inmediata y permanente del practicante a nivel gnoseológico, el rito iniciático, en cambio, se dirige esencialmente a obtener esta transformación profunda por medio de una "muerte" simbólica pero no por eso menos real y dramática. Ésta es precedida por un largo camino propedéutico, y propicia un renacimiento en un estado de ser diferente del profano. En la época Patrística el bautizo era considerado causa eficiente de una metánoia también gnoseológica.

En ambos casos, sin embargo, es la Gracia proveniente de la misma Fuente la que obra y transforma a la persona a través del rito. De la misma manera que único es Cristo el Maestro de Pedro y de Juan y única la Revelación que a ambos entregó.

Se trata, en el caso de la iniciación, de una renovatio total y permanente pero virtual en los efectos ya que depende de la medida en que el iniciado cobre conciencia de ella haciendo realidad todas las potencialidades que derivan del hecho de ser renatus. Y renatus se llamaba al bautizado en los inicios del Cristianismo porque el bautizo es la primera, más profunda e indispensable iniciación que precede a todas las demás que contempla el camino cristiano. La que incorpora a la persona finita en el infinito transcurrir de la Savia de Vida. Después del bautizo, el Crisma que confirma espiritualmente al bautizado soldado de Cristo y, para el caballero, el sacramental de la investidura que lo inicia a la Vía de la Milicia cristiana y propaga en su persona las gracias necesarias para el cumplimiento de su misión.

Si la diferencia entre el rito religioso y el rito propiamente iniciático está en la distinta eficacia y en el distinto dominio al cual ellos se aplican, ello no quita, empero, que un

mismo símbolo pueda servir de sostén para ambas formas. El símbolo, en cuanto tal, puede y debe ser vivido en distintos grados de participación que desembocan en distintas aperturas de la conciencia, pues ésta es su naturaleza y su función.

En nuestro caso tal símbolo es la Copa. En el Cáliz eucarístico se produce la obra de un sacerdote que, por medio de un poder que de lo alto le ha sido conferido, transustancia las especies del pan y del vino en cuerpo y sangre del Cristo. En el caso del Grial, cuyo "hallazgo" es punto de llegada de la vía caballeresca que a través de él se expresa, la sangre del Cristo es perennemente operante como poder salvífico del Verbo en el corazón mismo del iniciado, prescindiendo de la obra visible del ministro de Dios, en la medida que la transformación ha sido operada por el Pontífice Eterno, por el mismo Cristo, Sacerdote según el orden eterno de Melquisedec (He 6, 20) del que el rito desciende igualmente. Cuando eso ocurre, la persona misma es Rey y Sacerdote, es alter Christus. Pero, en ese momento, el hallazgo del Grial coincide con la conquista de la santidad a través de la Vía del Caballero. He aquí la empresa terrible a la que el miles Christi se disponía.

En la Vía del Grial el Sacerdote consagrador es el Cristo, el Cáliz el corazón del iniciado, la sustancia que se transforma es ya no el pan y el vino sino el cuerpo y la sangre del iniciado, él mismo hostia de sacrificio en las dos especies, porque el cumplimiento último del Misterio del Grial tiene que ver con la "transformación de la sangre" que debe convertirse en Sangre Real, como queda sobreentendido por la denominación de Sangreal dada tal vez a la santa Copa .

Ambas vías, "exotérica" y "esotérica", asientan su fe en un único dogma: la Santísima Trinidad y profesan un solo Credo ya que el caballero no es sólo un guerrero sino miles Christi.

Siguiendo con la interpretación de la narración de Roberto de Borón, después de la visita del Cristo, José permanece encerrado en la torre. El Cristo le dice: "Ahora, José, yo me iré, pero no te sacaré de aquí, porque no sería justo, más bien te quedarás en la cárcel" . Y José se quedará allí hasta la llegada del Emperador romano.

José, guardián de la Santa Copa e iniciador de la vía que conduce a ella, permanece oculto porque justo es que así sea en tiempos de oscurecimiento espiritual, a fin de que las perlas no se transformen en bellotas para los cerdos y a fin de que los auténticos Centros de transmisión de aquella Sabiduría queden a salvo de la ignorancia ajena. Si no fuera así, siendo los profanos incapaces de reconocer el altísimo mandato de los centros, los atacarían .

En este punto de la historia aparece una segunda torre. En ella está encerrado Tito, hijo del emperador Vespasiano, enfermo de lepra y, por tanto, incapaz de reinar.

La Verónica, llevada a Roma por los mensajeros imperiales junto con el Sudario con el que había enjugado el sudor del Cristo, dejando impresa la efigie del rostro, cura a Tito de la lepra con esta reliquia .

El emperador se dirige a Palestina y pide visitar a José prisionero. Lo llama a viva voz desde la entrada de la torre, pero no consigue respuesta. Así que tiene que descender para verlo. Lo halla inmerso en una luz sobrenatural y recibe de él el anuncio de la Fe. Habiendo sido convertido, sube con José a la luz y ordena a sus hombres que destruyan la torre.

El emperador reconoce que es, en cuanto tal, vicario del Rey de reyes y atribuye a Cristo su poder y la legitimidad de su función. Roma y Cristo, en esta lúcida alegoría, se encuentran. El poder imperial, la auctoritas, encuentra y reconoce la Fuente de la que proviene .

Es significativo notar que no es Pedro sino José, guardián del Grial, quien convierte al emperador. En efecto, el Misterio del Grial se encomienda a José, y con el Grial se encomienda el misterio mismo del Imperio y de la Caballería, en su connotación más profunda de vía de conocimiento, sacerdocio imperial de la acción según verdad.

También el viaje del emperador es simbólico: Tito, tras reconocer en imagen (ve el Sudario) la potencia de Cristo, debe dirigirse a Tierra Santa para emprender el descenso hacia el lugar donde se oculta el depositario de la revelación . Éste lo libera de la noche del alma.

El emperador, salido de la "torre" y curado de la "lepra" (alegoría del escollo con que había tropezado la religión de Roma especialmente después de la Encarnación del Verbo), encuentra la realidad viviente del Cristo y, por otra parte, poniendo a José bajo su tutela, lo libera de la prisión y lo devuelve al mundo para que en él pueda ejercer su mandato. Y algo más: aquél que estaba oculto y prisionero ("José") pero había recibido de Cristo la salvación y la consigna de revelar la vía del Grial y aquél (el emperador romano) que, en pleno ejercicio del poder que lo hacía señor del mundo, estaba enfermo porque no había logrado la unión con el Cristo, consiguen de su encuentro, respectivamente, la liberación de la "torre" en la que cada uno está encerrado y, en el caso del emperador, la liberación de la "lepra".

La antigua religión, como todas las formas tradicionales que emanan del Centro supremo, había sido parcialmente válida y legítima (teniendo debida cuenta del necesario e implícito proceso de degeneración de las formas exteriores) hasta que,



con la manifestación del Verbo mismo en la persona del Cristo, fue purificada de las formas espurias, corregida de las desviaciones de la Tradición primordial, completada y reabsorbida en la Revelación plena.

La Revelación del Cristo, en la idea "gibelina" del Imperio, se inscribe en el tronco de la tradición romana para otorgar plenitud de vida y garantía de *æternitas* a su *imperium*.

San Agustín afirma (*Retractationes*, I, 13) que "aquella que hoy se llama religión cristiana existía ya entre los antiguos: nunca desfalleció, desde los comienzos hasta la encarnación de Cristo, después de la cual la verdadera religión, que ya existía antes, empezó a llamarse cristiana".

Después de la Revelación, las antiguas formas religiosas romanas, vinculadas al culto de determinadas divinidades, tenían que reabsorberse en el Centro a partir del cual, en su momento, se habían manifestado en vista de ese especial instante del ciclo cósmico y en función de esa específica tradición. Los elementos sapienciales más profundos de la Tradición Romana, por naturaleza independientes de los tiempos y de las tradiciones así como de las formas religiosas en cuanto no creados por el hombre sino revelados por el Verbo y a él consustanciales, persistieron en el cristianismo. En eso consiste la catolicidad (*katholikós*, "universal") de este último: en llevar a cabo cuanto de cierto y de justo había en las tradiciones anteriores. En "contener" y resumir en sí todas las tradiciones. De hecho no hay "tradición", o sea transmisión (*trans-dare*) si no está presente aquello que se ha de transmitir. Y la primera transmisión, la primera "tradición", se realiza verticalmente desde el Corazón hacia el corazón del hombre. Presupone, en otras palabras, una revelación que va del Verbo al silencio y del silencio al verbo que revela su contenido.

La verdadera y auténtica *continuatio* se produce en el ámbito del conocimiento profundo y necesariamente en el seno restringido de una aristocracia del espíritu. Todo lo que había sido manifestación periférica del núcleo espiritual viviente decayó, como decayeron del mismo modo los dioses del panteón religioso. Su culto se volvió impuro no porque lo fuera necesariamente en sus orígenes sino porque se convirtió en tal por obra de elementos oscuros y desde el momento en que los dioses, desautorizados para el cumplimiento de la Revelación, desterrados del nuevo culto y de la nueva fe, se transformaron en residuos pertenecientes a un ciclo concluido .

Desde luego, no es éste el lugar para escudriñar las desviaciones aparecidas en la tradición romana desde la época tardo-republicana y que se desarrollaron luego en el

Imperio. Recordemos que ya Catón, muerto en el año 149, tres años antes de la caída de Cartago, con insistencia había alertado a Roma contra las peligrosas novedades provenientes del mundo griego y había conseguido que fuera expulsado de la Urbe el filósofo griego Carnéades, en el 154, quien proclamaba la inexistencia de una verdad absoluta aplicando su teoría también al campo del derecho y de la justicia. El senado, en el 186 (Livio, 39, 8-18), había prohibido las manifestaciones públicas del culto de Baco, demostrando una firme voluntad de salvaguardar intacto el núcleo tradicional romano para que no se contaminara con los cultos extranjeros.

Estos intentos, no obstante, tuvieron efectos limitados en el tiempo: el racionalismo de la filosofía griega, encastillada frente a formas de conocimiento espiritual; el culto exterior de la forma, la *aísthesis*, típicos de la mentalidad y del arte helénico, muy pronto cautivaron el interés de amplios estratos del patriciado culto determinando así una transformación profunda en la mentalidad y en las costumbres del pueblo romano. Con todo, la aristocracia romana acogió lo que de más profundo había en la espiritualidad helénica: los Misterios.

De Oriente, a través de la Grecia alejandrina, llegó a Roma la costumbre de la *proskínesis*, el acto formal de adoración al emperador como deidad viviente, elemento éste por completo ajeno a las viejas costumbres de Roma y, visto desde la óptica de la tradición romana originaria, totalmente aberrante.

En el convulso confluir, intersecarse y sobreponerse en Roma de cultos extranjeros, el núcleo originario de la tradición primigenia pareció diluirse y, al menos exteriormente, perderse. No faltó en Roma una aristocracia del espíritu que se mantuvo fiel a la tradición de los Padres, ni faltaron poderosas voluntades restauradoras. Lo que importa destacar es que el advenimiento del cristianismo no encontró en Roma una unidad espiritual ("cultural" en sentido antropológico), sólida y estable. La *pax augusta* fue un momento aislado, cumbre de grandes posibilidades de renacimiento de una espiritualidad "romana", como vio Virgilio, pero no logró determinar un auténtico viraje en el lento proceso de degeneración. En el *De Natura Deorum*, Cicerón traza la imagen de un Pontífice Máximo, Aurelio Cota (77 a.C.) que "no cree en los dioses del culto que él representa y demuestra que considera la religión ya no como savia vital de la civilización que lo ha nutrido, sino como un mero *instrumentum regni*" .

Llegados a este punto, surge espontánea una pregunta: ¿es legítimo suponer que, en el general naufragio del paganismo, algo concerniente al corazón de la Tradición romana, germánica, celta pudiera salvarse y transmitirse hasta nuestros días? Y la temática griega ¿representa un florecimiento de tales componentes?

A estas interrogantes respondemos de claro en claro que damos no sólo por posible sino incluso por cierto y normal que se haya producido una supervivencia, porque el "naufragio" afectó exclusivamente al "paganismo" y porque los elementos más profundos de una Tradición se revelan a través de ella mas no le pertenecen; antes bien determinan su existencia. Son el alma respecto a la cual la forma tradicional representa el cuerpo agente en la historia. La confluencia de motivos exquisitamente iniciáticos precristianos en los ciclos griálicos, y por tanto en la especial espiritualidad caballeresca que a través de ellos se expresa, es una prueba elocuente de que en la Edad Media (y luego en el Renacimiento) se creía, al menos por parte de una aristocracia del pensamiento, que tal cosa había acontecido. Para no hablar de otras vías de conocimiento como la Alquimia, las iniciaciones de oficios, etc.

Símbolos y tradiciones drúidicas innegablemente confluyen en los relatos medievales del Grial. En efecto "hubo tres centros principales donde el culto del Grial -si así puede llamarse- se hizo particularmente intenso: el centro de Irlanda y de Inglaterra, Somerset y Clamorgan; el centro de Francia occidental, Anjou, Poitou y Bretaña; el centro franco-español al norte y al sur de los Pirineos orientales" . Las áreas geográficas que corresponden a la extensión de la cultura celta continental e insular.

El término "paganismo" se refiere, históricamente, a las manifestaciones tardías y fragmentarias de la Tradición Occidental precristiana en el ámbito popular. "Pagano", conviene recordarlo, viene de pagus, "aldea", y tiene un sentido marcadamente despectivo que indica una actitud de vulgar superstición en una época de decadencia de la espiritualidad romana. Por el contrario, rechazamos firmemente el uso de este término -sea cual fuere la corriente o doctrina que lo emplee y para cualesquiera fines- cada vez que se aplique globalmente al complejo de la sabiduría del mundo antiguo porque resultaría inapropiado, ya que sería extrapolarlo del contexto histórico en el que fue formulado. Una vez más es preciso hacer una distinción nítida entre las formas exteriores que se despliegan en la multiplicidad de las Tradiciones y en el curso de la historia y la unicidad de la Sabiduría que subyace a ellas. Y precisamente a esta unicidad, expresada por el simbolismo de la Isla Blanca, o de la Tierra de los Vivientes, remiten continuamente las narraciones del ciclo griálico.

También es necesario distinguir entre lo que es el normal proceso de degeneración de un fenómeno religioso que afecta su manifestación histórica, sujeta al ofuscamiento de la capacidad de comprensión, y la Realidad profunda metafísica, y por tanto metahistórica y metacultural, de la que derivan las formas religiosas en lo que tienen de verdadero: el Logos .

Es lógico y normal que entre Tradición y Tradición existan divergencias y hostilidades a veces irreductibles, si son examinadas desde el mero punto de vista del credo

religioso. Diríamos antes bien que es fundamental para la conservación de la ortodoxia que las divergencias sean entendidas como tales y no confundidas en un peligroso sincretismo -muy difundido hoy, por desgracia- que tendería a vaciar las particulares Tradiciones de sus características peculiares, de sus formas rituales, haciéndolas por último incapaces para transmitir (tradere) el logos que, en tanto Tradiciones, deben entregar de una generación a la otra según las modalidades que les son propias.

Examinar las tradiciones griáticas desde un punto de vista sincrético es una operación equivocada desde el punto de vista antropológico, porque el sincretismo no es la perspectiva en la que tales tradiciones fueron formuladas.

A medida que se va de la circunferencia al centro, de la forma a la esencia, del verbo pronunciado al Verbo no proferido, se acortan las distancias entre Tradición y Tradición, así como los radios de un círculo se acercan hacia su único y común punto de origen. Este proceso de avanzar "por las ramas" hacia el tronco se vuelve imposible si no se participa de la Tradición legítima. Y el Caballero medieval fue ante todo cristiano. No hace falta decir que, situándose en el Centro, ya no tiene sentido hablar de Oriente y Occidente, de cristiano y precristiano, ya que se goza del contacto vivo con la Fuente misma de la Revelación, que por todos los siglos y en todos los mundos es una sola, el Verbo, según la doctrina del Semina Verbi de los Padres. Y es el Verbo el que obra la coincidentia oppositorum en la participación directa de la Realidad.

El continuo aparecer, en las Sagas del Grial, del simbolismo de la Isla Blanca, que constituye un tema fundamental y siempre presente, no indica sino la conciencia de la derivación de esta tradición iniciática a partir de la Revelación Primordial.

Toda la tradición imperial y caballeresca, cuyo Corazón místico es el Grial, fue vista como la manifestación de la continuatio acaecida.

En el Parsifal de Eschenbach hay, al respecto, un episodio sumamente significativo: Feirefiz, hermano de Parsifal, aun siendo caballero islámico, es admitido en la sede del Grial, Muntsalwaetsche. Allí, para desposar a la Dama del Grial cuyo nombre es Repanse-de-Schoye ("Efusión de dicha"), se somete al bautizo. Es el bautizo (entendido en su valor de iniciación cristiana) el que le permite gozar de la Dama que, como su nombre lo indica, no es sino la irradiación de la Dicha sobrenatural. Y es por haber sido fiel y valeroso combatiente del Islam que califica para ingresar en el Castillo del Grial.

Sigamos analizando la narración de Roberto de Borón. José, después de aleccionar al emperador en la prisión, lo exhortó a creer en las enseñanzas de los discípulos del

Cristo esparcidas entre las gentes para anunciar su Evangelio (magisterio de la Iglesia) y a creer en las enseñanzas que él, José (tradición esotérica), le había impartido "porque Jesucristo nos hizo depositarios de ellas para el futuro". Así pues, el emperador, en la persona de Tito, es iniciado en los misterios del Grial.

En el respeto y en la tutela de la ortodoxia católica el Imperio es legítimo, se desarrolla según la Palabra, y la Tradición Romana se une a su propia Fuente. En el respeto y en la defensa de la autoridad del Pontífice y de la Iglesia dirigida por él, el Imperio cumple su obra de Justicia. Para este fin basta recorrer La Monarquía de Dante.

Del Cristo Rey y Sacerdote desciende sobre Pedro el poder que lo hace Pontífice y al César convertido a Cristo se reconfirma el poder que lo hace Rey. Es el Cristo, "Ungido del Señor", quien da el crisma espiritual y la unción que crea pontífices y emperadores. Pero única es la fuente de los dos poderes: el Cristo Rey y Sacerdote. Esto según la visión imperial expuesta también por Dante: "La monarquía temporal, llamada también imperio, es un principado único y superior a todos los demás poderes en el tiempo y a todos los seres y cosas que tienen una dimensión temporal" . "El emperador, o sea el Monarca del mundo, recibe su autoridad inmediatamente del príncipe del universo, que es Dios" .

Una vez convertido el emperador, el Cristo ordena a José que construya una mesa en recuerdo de la última cena: "En memoria de aquella mesa, toma otra y haz que la alisten, y, cuando la tengas debidamente preparada, llamarás a tu cuñado Hebrón... que vaya a pescar río abajo y que ponga en esta mesa el primer pez que pesque. Luego tomarás la copa, la pondrás exactamente en el centro y tú te sentarás delante de ella, una vez que la hayas cubierto con una sabanilla; coge otra vez el pescado y ponlo delante de la copa... Allí reunirás a tu gente. Tú ocuparás el mismo lugar que yo ocupé en la última cena..." .

Esta última precisión confiere a la figura y al papel de José las características de un alter Christus, poniendo en paralelo (no en antítesis) la institución de la Eucaristía y de la Vía iniciática griálico-caballeresca.

Inmediatamente después, el Cristo ordena a José que pregunte a su gente si ha obedecido los mandamientos de Dios y a la Santísima Trinidad. "Si han asimilado estas enseñanzas [...] que vengan a gozar de la gloria de Nuestro Señor".

Esta última advertencia es particularmente importante porque acentúa la necesidad de la vía religiosa cumplida en la recta y fiel observancia de las normas que la regulan.

La Copa del Grial se convierte en piedra angular que distingue a los justos de aquéllos que se han manchado de culpa, que es lujuria según especifica el texto . Estos últimos, privados de la castitas necesaria, no pueden gozar del especial e intenso

estado de gracia que emana del Grial velado. Alrededor de la mesa se ocupan los sitios, a excepción del que está al lado de José y que correspondía, en la última cena, al lugar del traidor. "Aquéllos que se sentaron a la mesa conocieron enseguida la verdadera y total plenitud del espíritu" . También aquí es evidente que se evoca el episodio del descenso del Espíritu Santo en Pentecostés.

Una vez más el relato pone claramente de manifiesto, en esta división, la imposibilidad, para quien no posea la inusual e indispensable aptitud interior, de acceder al Misterio .

Del mismo modo, en el episodio del "sitial peligroso" se previene a los incautos que por orgullo o sin ser dignos, quieren emprender el camino del conocimiento superior: uno de ellos, Moisés, se sienta en el asiento vacío y es arrojado al infierno. Allí donde, en el camino religioso, el error puede alcanzar el perdón o ser condonado mediante el sacramento de la Penitencia, en las prácticas orientadas a obtener la apertura de especiales estados de conciencia, el error puede volverse fatal y, en todo caso, anular sin posibilidad de reparación el efecto de la práctica.

En la vía del conocimiento superior -se deduce por la literatura griálica- ya no se trata sólo de sentimiento o de confiada entrega a la misericordia divina, siempre presente y agente empero, sino que es preciso poseer una voluntad valiente mas no inconsciente, penetrante y activa, desprovista de orgullo, liberada del "yo", pura ya de aquella pureza cuyo símbolo fue el cisne blanco, emblema caballeresco y símbolo de la Isla Blanca, mientras que la paloma lo fue de la castidad de los místicos.

Aquél que, recorrida la vía de la Fe, se dispone a entrar en la vía de la contemplación, en realidad es llamado desde lo alto a hacerlo; no accede a ella por el simple hecho de desearlo: con razón José advierte que "nadie verá el Grial a menos que el Grial quiera que lo vean" .

Judas, en este contexto, representa al hombre cegado por el orgullo y por las ansias de poder, sordo a la llamada del Verbo, cuya enseñanza ha recibido. El caballero puro que puede sentarse en el asiento peligroso sin sufrir peligro es el adepto que ha llegado a ser el restaurador de la pureza de los orígenes, el arquetipo del hombre reintegrado con el centro viviente del mundo. En él, la aptitud sacerdotal coexiste con la aptitud caballeresca en sentido guerrero, así que él, imagen del Hombre Universal, es rex et sacerdos y es el verdadero Rey de la Mesa Redonda.

Arturo y la Mesa Redonda existen propiamente en vista de la venida de este victorioso conquistador del Grial, destinado a ser el auténtico Soberano. La Mesa Redonda se elevará entonces a símbolo universal en la medida que el héroe puro a ella sentado restaure el Poder primordial. Será aquél que habrá de reunir en sí la virtud de los dos

objetos sagrados: la Copa y la Lanza (la Luna y el Sol, la Mente y el Corazón, la Acción y el Conocimiento).

En Roberto de Borón, el caballero escogido para ocupar el Asiento es el sobrino nieto de José, engendrado por Alain, hijo de su hermana Enygens y de Hebrón, aquél que como se ha dicho, pescó el pez para la mesa del Grial y que por ello ha sido llamado "el rico pescador".

Del "rico pescador" nacen doce hijos. Doce como los apóstoles del Cristo. Posteriormente serán doce los caballeros de la Mesa Redonda. El Cristo asegura a José que los doce hijos serán asistidos por Dios pero recomienda que uno de ellos, el que no tomará esposa ni se acercará a mujer, sea instruido por el propio José y admitido a la visión del Grial.

Aquél es Alain, a quien se pone bajo la tutela de sus once hermanos -que no podrían alcanzar el paraíso si no obedeciéndole- y que recibe directamente de Dios la gracia para cumplir su misión, que es la de anunciar la Palabra divina "a aquéllos a quien él considere hombres justos y reconozca como buenos" .

La preparación necesaria a la que Alain debe someterse para ser admitido a la contemplación del Grial consiste esencialmente en meditar en la palabra de Dios y en los misterios de la vida del Cristo. Parece releer los preceptos de Bernardo de Claraval. Una vez más se acentúa la necesidad de la vía religiosa. Paralelamente, Alain debe ejercitarse en el dominio de la ira y la tristeza que, se dice, conducen a la ceguera. La castitas -es decir, la conciencia liberada del instinto, la nobleza interior, la elevación del pensamiento, el desapego a la ley del provecho- debe ser, además, norma constante de su vida.

No obstante, Alain transgredirá este precepto por un tiempo, recibiendo como consecuencia dolor y mancha. De Alain, sin embargo, nacerá un varón destinado a convertirse en restaurador del Centro primordial y Soberano del Grial.

Así, a Alain le es encomendada la tarea esencialmente sacerdotal de difundir la Palabra con instrucciones precisas de dirigirse a Occidente y alcanzar los lugares más remotos posibles. Es admitido, sí, a la visión de la Copa y obtiene de José la revelación de lo que contiene pero, obsérvese, no le confían la Copa ni le transmiten las palabras con las que el Cristo reveló a José prisionero los más altos secretos del Grial .

A Pedro, uno de los escogidos para sentarse a la Mesa del Grial, le encargan en cambio otra tarea: la de dirigirse "adonde lo lleve el corazón", llevando consigo una misteriosa escritura que mano sobrenatural le transmite en indecible resplandor. Le

ordenan que, en el lugar que se establezca, espere la llegada del hijo de Alain. "Allí no podrá morir ni dejar esta vida antes del día en que habrá de encontrar a aquél que leerá su carta" .

Pedro decide partir a Occidente, a la región de Avalón. José instruye a Pedro sobre el poder de la Copa y, así como Alain había sido prevenido contra la lujuria, del mismo modo se previene a Pedro contra el orgullo. Le recomiendan que medite sobre la suerte que le tocó a Moisés, quien había osado sentarse en el sitial peligroso. En Avalón Pedro vivirá solo -Alain nunca llegará- hasta el día que venga el destinado.

Mientras que la persona de José de Arimatea, primer poseedor del Grial, reúne en sí el poder sacerdotal y el real, Alain y Pedro representan la manifestación de este poder según su doble modalidad.

Si Alain es sacerdote, Pedro aparece dotado de atributos reales: a Pedro le transmiten instrucciones sobre el poder inherente a la Copa, en tanto que Alain recibe la revelación de aquello que se contiene en ella, es decir, la sangre del Cristo.

Pedro, en tanto soberano, está destinado a conquistar el Centro primordial, pero no será Señor universal pues le falta el poder sacerdotal. Pedro aparece como el portador de la escritura, no como su intérprete. No conoce su sentido, y por tanto no puede gozar del poder que se derramaría sobre quien tuviese la capacidad de conocerlo. Para poder llegar a tanto, ha de poseer, además de la cualidad real, el poder sacerdotal. Tal será el hijo de Alain: él poseerá la Copa que ni Alain ni Pedro -o sea ni el sacerdocio separado de la realeza ni la realeza separada del sacerdocio- están expeditos para poseer.

En este punto del relato se inscribe un episodio de gran importancia para la comprensión del mensaje tácito de la narración: cumplida la Encarnación, Muerte y Resurrección de Cristo, el Grial vuelve a su sede natural: la sede hiperbórea, Centro de la Revelación directa, génesis de toda tradición.

La tradición celta enseña que el Grial desciende de la sede nórdico-occidental hacia oriente, descenso acompañado por la llegada de una estirpe solar y real de sabios y guerreros. La tradición cristiana sitúa el Grial en Palestina. Es en Palestina donde la Santa Copa recibe la sangre del Rey de reyes y sumo Sacerdote del universo. Es en el Calvario donde la Revelación se introduce en las Tradiciones que la han precedido. Revelación que en lo esencial coincide con la Revelación primordial, por cuanto el origen de ambas es el Verbo, pero la segunda se hace manifiesta y se realiza en el Misterio de su Encarnación.



El Cristo en el simbolismo griálico es visto como el restaurador del estado primordial. El Cristo Verbo y el Cristo en su manifestación terrestre son dos aspectos de una única Realidad.

Una vez que el Misterio ha cobrado realidad, el Grial vuelve al Centro supremo (Avalón) situándose así, al mismo tiempo, por encima y en el Corazón más profundo de todas las Tradiciones.

"El Grial o lo que así se representa, tenía ya, antes del cristianismo, más bien en todo tiempo, un vínculo muy estrecho con el Corazón divino y con el Enmanuel, queremos decir con la manifestación virtual o real, según las épocas, pero siempre presente, del Verbo eterno en el seno de la humanidad terrestre" .

Quien crea de la historia del Grial que no es más que una leyenda que se ha apropiado de un tema "pagano", o que es una expresión sincrética del "folclor celta", o bien el fruto de una espiritualidad caballeresca sincrética o "herética" y en todo caso deliberadamente contraria a la doctrina oficial de la Iglesia, no sacará de los textos pertinentes sino el lado superficial, accidental e insignificante.

En otro error caería quien intentase atribuir los temas del Grial exclusivamente al espíritu de una cultura particular. Se puede afirmar, por ejemplo, que el Grial deriva de un símbolo que lleva escondido un "misterio" de la espiritualidad céltico-nórdica, pero sólo a condición de entender por "nórdico" algo más profundo y más abarcador que "germánico" o que "indogermánico". Algo que remita más de allá del ámbito estrictamente geográfico, a una Tradición primordial común, designada en los mitos como "hiperbórea". En realidad se pensó que de esta Tradición (considerada real y velada en los simbolismos de los mitos de las más diversas tradiciones religiosas, del Edén a Avalón y al Jardín de las Hespérides) se habían engendrado todos los motivos principales de las leyendas en cuestión .

A José le advierte un ángel que es necesario que parta hacia la gloria eterna encomendando al mismo tiempo la Copa y la transmisión del secreto iniciático a Hebrón, aquél que había pescado el pez para el rito. La transmisión ocurre así de manera directa y total; José confía a Hebrón el Grial y le transmite lo que el Cristo le había enseñado en la cárcel, "aquellas santas palabras que son dulces y preciosas y gratas y misericordiosas, y a las que por tal razón se conocen justamente como los secretos del Grial" .

La enseñanza tiene lugar en privado y en dos etapas: la primera es oral y la segunda escrita, de mano del propio José, mientras que permanece oculta para los demás, los escogidos que participan en el rito alrededor de la mesa .

A partir de este momento Hebrón, convertido en segundo Rey del Grial, es investido con el poder supremo ; lo llamarán el Rico Pescador a causa de la plenitud de Gracia que se ha derramado sobre él, y, obediente a las órdenes del ángel, se dirige con su gente -los escogidos- hacia Occidente, a una sede que el autor calla, donde el Rico Pescador deberá esperar la llegada del hijo de su hijo Alain. También en este caso el simbolismo del "pescador" se superpone al del Cristo y los apóstoles.

El paso a Occidente señala al mismo tiempo un ocaso, así como el sol que se dirige a occidente para cumplir la parábola luminosa: "... así como la vida sigue adelante, disminuyendo cada día, es necesario que toda esta gente se dirija a Occidente" .

"He aquí el sentido de ir hacia un ocaso que es el de la existencia humana de una etapa particular de la manifestación universal. La civilización medieval, aunque firmemente anclada en los principios, contenía en sí el germen de su disolución, a la cual la condujo la clase comercial que dio origen a ese mundo moderno que representa el fin de una vida entendida en sentido espiritual y la "muerte de la luz" que, desde entonces, ya no brilla en el occidente europeo, tal como lo expresa la escena final de la Saga del Grial, cuando una mano se lleva la santa Copa al cielo, mientras el ciclo de la Mesa Redonda expresa la misma idea, con la mano que empuña la espada de Arturo y la hunde en lo más hondo de las aguas" .

Con el advenimiento del hijo de Alain, los dos poderes, sacerdotal y real, al comienzo separados en las figuras de Alain y Pedro, se concentran en un sola persona que tiene función de Soberano universal y es indisociablemente rex et sacerdos. Cuando el Héroe conquiste la Copa en Avalón será él el tercer rey del Grial, "entonces se dará pleno testimonio de la existencia de la Santísima Trinidad" . La entronización en Avalón del Héroe conquistador coincidirá con el advenimiento de la era del Espíritu Santo, realización de la concepción "gibelina" (griánica) del Imperio.

El simbolismo de la espada y de la rosa indica, en la ascesis caballeresca, el florecimiento de la Vía de la Caballería Celeste después de la realización de la Vía de la Caballería Terrestre. Por la posición misma que la rosa ocupa en el centro de la cruz formada por la espada, ella indica la sede del corazón y los brotes de conocimiento trascendente nacidos en él y expresados por la flor, que es el equivalente occidental del loto de la India.

El símbolo, en su forma heráldica que reproduce a la rosa silvestre de cinco pétalos, indica el ordenamiento armonioso de los cinco sentidos en torno a un centro, o "corazón", que el color amarillo tradicionalmente asocia al órgano de la contemplación interior.

En la rosa, al centro de la espada, converge la dimensión horizontal de la existencia (física y síquica) y la vertical; el conocimiento por los sentidos y la mente racional y el conocimiento por el intelecto y el espíritu; la tradición manifiesta y la Revelación directa que ocurre en el corazón por Gracia divina cuando el contemplante, por obra de la Gracia, se ha hecho digno de ella.

Concluamos nuestro examen, necesariamente sucinto, del texto de Roberto de Borón señalando un punto particularmente significativo de la narración.

En el epílogo el autor plantea una pregunta sin respuesta: ¿a dónde se dirige el Rico Pescador?, ¿dónde se establecerá? Sabemos que Hebrón debe dirigirse a Occidente con su gente y afincarse allí en espera del nieto a quien entregará el Grial.

Si se reflexiona sobre el papel del Rico Pescador, depositario del secreto de la Ciencia y de la Potencia del Grial, se aclarará el sentido de esta "migración" como un traslado del Centro guardián de la doctrina iniciática a Occidente, o sea a la tierra unificada por el Imperio de Roma y, con toda probabilidad, al ámbito celta ya que en éste, en torno a la gesta de Arturo y de los Bretones (en el siglo VI), se interesarán posteriormente las leyendas de trasfondo iniciático relativas al Grial y a la Mesa Redonda.

Una consideración de carácter puramente histórico y geográfico sería restrictiva si se aplicase a la corriente iniciática griálica. El Misterio del Grial es sentido y vivido como fundamento del Imperio (por tanto guarda relación idealmente con Roma, en tanto sede natural del Imperio, como afirmará Dante en La Monarquía), el Emperador como corazón del Sacro Imperio Romano y la caballería como una vía imperial de la acción. La Edad Media sintió el Sacro Imperio Romano como una prefiguración del Sacrum Imperium de los últimos tiempos, cuando habrá de manifestarse el Señor universal para reunir bajo su cetro a todas las naciones, para ejercer en el mundo su dominio de Rey y Sacerdote.

El Advenimiento de este Imperio universal se hace coincidir idealmente con la unificación de todos bajo un solo Pastor "para que todos sean uno" .

El Misterio de la Sangre del Cristo y del Vaso que la contiene es el punto cenital de encuentro de todas las Tradiciones. Sustancialmente se coloca en la misma línea del misterio de Melquisedec, eternamente Rey y Sacerdote. Sin padre ni madre y también ministro de la Copa, la del sacrificio primordial.

Uno de los sentidos del Grial, como se ha visto, es gradalis, "libro": efectivamente el Grial es la escritura secreta, el Libro eterno en que se contiene la "Palabra igualmente eficaz" de la que habla el Corán .

Es esta palabra, desde el punto de vista islámico, la que establece y lleva a efecto el punto de encuentro entre las Gentes del Libro (Cristianos y Judíos) y Gentes de la Unidad (Islam). En la Palabra del Verbo eterno, es el punto de resolución de la Torah, del Evangelio y del Corán y, añadimos nosotros, de toda espiritualidad verdadera y auténtica. Por eso la era del Imperio universal coincidirá con la era del Espíritu Santo (preconizada entre otros por Joaquín de Fiore), con la era de la reunificación de todas las Tradiciones, que cooperarán armónicamente en la edificación del Reino de Dios sobre la tierra.

Es significativo al respecto que el nombre del Rey-Pescador, Hebrón, en hebreo hebròn, signifique "Alianza".

## Capítulo IV

### El Golpe Doloroso. La desolación del Reino: la Terre Gaste y el Arbre Sec.

#### La lanza ensangrentada

"...los soldados y caballeros (...) somos ministros de Dios en la tierra y brazos por quien se ejecuta en ella la justicia"

(M. de Cervantes, Don Quijote de la Mancha, I, 13)

En Eschenbach el eremita Trevrizent narra a Parsifal la historia de Anfortas. El tal Anfortas fue rey del Grial por descendencia directa, hermano del mismo Trevrizent y tío de Parsifal, siendo hermano de su madre Herzeloyde "clara como el sol".

Anfortas, valeroso caballero, tenía como grito de guerra Amor "Grito que -advierte Trevrizent- no se condice bien con la humildad". Él se había enamorado de la dama Orgeluse ("Orgullosa") de Logroy, "Pero un rey del Grial que ansíe un amor distinto del que le ofrece la inscripción, sufrirá tormento, desaliento y dolor".

Según la ley, el rey ha de desposar a una mujer pura. Un día, mientras Anfortas cabalga en busca de aventuras, "ansias de amor lo impulsaban", fue herido en la ingle por un caballero pagano natural de una ciudad situada a orillas del Tigris, río que, según una tradición difundida en la Edad Media, nace en el paraíso terrestre.

La herida del rey parecía incurable, pues la lanza con que el pagano lo había herido, y que llevaba inscrito en la punta el nombre del Grial, estaba impregnada de un misterioso veneno ardiente que impedía que la herida cicatrizara y que se volvía muy activo bajo el signo del planeta Saturno.

Anfortas languidecía sin cesar pero no moría, porque la virtud del Grial lo mantenía vivo, si bien en medio de sufrimientos atroces. Éstos acabarían cuando llegara a la sede del Grial el héroe victorioso que, planteando al rey herido la pregunta sobre la causa de la desgracia que le había ocurrido, lo curaría al instante poniendo fin, de paso, a la desolación del Reino. Aquél sería, a su vez, el nuevo Rey del Grial.

La culpa de Anfortas aparece esencialmente como una lesión a la castitas, un sucumbir al orgullo que contamina sus actos supeditando a fines egoístas el resultado de sus empresas.

El grito de guerra Amor expresa, según el juicio del eremita, un valor negativo: la pasión manchada por la ambición y el orgullo, poder venenoso y ardiente que paraliza e impide la generación espiritual.

San Bernardo de Claraval en su Elogio de la nueva milicia, dirigido a los caballeros del Templo, advierte a la "milicia secular" de la grave culpa en la que caen aquéllos que no combaten sólo por la gloria del Reino de Dios: "Pues de ordinario lo que suele inducir a la guerra -a no ser en vuestro caso- hasta provocar el combate es siempre pasión de iras incontroladas, el afán de vanagloria o la avaricia de conquistar territorios ajenos. Y estos motivos no son suficientes para poder matar o exponerse a la muerte con una conciencia tranquila" . La advertencia de San Bernardo está dirigida a la Caballería terrestre, pero adquiere un valor absoluto y pleno de sentido cuando se refiere a la Caballería Celeste en la que la práctica de la castitas , entendida sobre todo como un des-condicionamiento de aquello que ata al individuo a los sentidos, es norma constante. El grito de guerra de los Templarios, que en Eschenbach se presentan como defensores de la Sede del Grial, era "¡Viva Dios, Santo Amor!".

Se trata, evidentemente, de un Amor entendido como Potencia que eleva al héroe puro al triunfo, mientras que el de Anfortas es el amor traicionado que abate y hiere. La Dama Orgeluse es la personificación de la potencia que impide ser rey o bloquea el ejercicio espiritual del Poder: Anfortas ha sido herido, en realidad, en la zona de la procreación, ha perdido por tanto la capacidad de generar. Téngase presente la etimología latina de imperium, que es "el impulso creativo y vital" (de in + paro), poder que se transmite del rex a la societas entera cubriendo el campo de lo visible y de lo invisible . Se tendrá entonces el sentido exacto tanto de aquello que el "golpe doloroso" significa, cuanto de aquello que se expresa metafóricamente como "incapacidad para generar".

El orgullo impide el ejercicio legítimo del imperium, y de todo poder espiritual. A consecuencia de ello el Reino se vuelve árido y decae. Es el motivo de la Tierra Baldía (o Desolada) o Terre Gaste: en la Quête du Saint Graal la tía de Parsifal es definida "reina de la tierra desolada". El castillo del Grial a menudo surge al centro de la Tierra Baldía, que guarda siempre estrechísima relación con la enfermedad del rey, cuya consecuencia es la desolación.

Quien provoca la herida de Anfortas es la personificación simbólica de un Poder que proviene del río del Paraíso Terrestre (el "pagano" que viene del Tigris). La lesión de la castitas hace que el poder proveniente del Centro Primordial -el Edén, que equivale al simbolismo de la Isla Blanca-, Centro que es el fundamento del poder imperial, se subleve contra aquél que no supo manejarla y dirigirla y lo trastorne (la "herida"). Los latinos llamaron a esta fuerza trascendente auctoritas y a aquél que con ella era investido, augustus. En Eschenbach basta que Parsifal, tras alcanzar la Sede del Grial, haga la pregunta del porqué de la herida para que Anfortas sane inmediatamente asumiendo una belleza sobrehumana y la renovatio se cumpla.

En otras versiones del mito la herida del Golpe Doloroso se cura usando la lanza del Grial: la misma lanza que hiere, cura .

La paz final, que es pax triumphalis en sentido latino -conseguida a través del combate y la victoria- se propiciará precisamente a través de la lanza que empuña el héroe restaurador del Reino: "la pès sera par ceste lance" , "la paz vendrá por medio de esta lanza".

En el Grand Saint Grail la lanche aventureuse hiere a quien se atreve a contemplar de cerca el Grial sin poseer la necesaria aptitud interior. Antes bien, desde el momento en que a causa de la decadencia se impone una restauración, se dice en el texto que al acometerla "los verdaderos Caballeros se distinguirán de los falsos caballeros, la caballería terrestre se convertirá en Caballería Celeste" .

He aquí indicado el camino para una efectiva renovatio: es preciso que la Caballería, vía de acción y testimonio de justicia, se transforme en lucha y victoria interiores, es decir en Caballería Celeste. En ella, trayendo a colación las palabras de Trevrizent, "ya no se trata de matar a los enemigos con la fuerza del valor, sino que se trata de cosas del espíritu". El solo combate contra enemigos físicos, siempre que no se agote en el simple enfrentamiento material, puede permitir al héroe el acceso a las regiones del Ser destinadas a aquéllos que, siguiendo la vía de la recta acción, lleguen al holocausto de la mors triumphalis. Sin embargo la simple acción, aunque recta, no puede en modo alguno abrir por sí sola la vía a la contemplación del Grial. Éste es el sentido propiamente sapiencial de la narración que puede confrontarse -sin necesariamente invocar la teoría del préstamo cultural- con los análogos conceptos islámicos de "pequeña" y "gran Guerra Santa".

Al Grial se accede a través del valor unido al Conocimiento. Se trata de llegar a una transformación del propio ser, y para obrar tal transformación hace falta poseer, además de la recta voluntad, la íntima e innata calificación. Ésta puede sintetizarse acaso con tres palabras: "reciedumbre", firmitas, frente a las fuerzas del instinto; "fe", fides, en relación a Dios; y "piedad", pietas, en la observancia de los preceptos religiosos. Tal calificación puede descubrirse en uno, puede despertarse, pero no se crea de la nada: uno la posee o no la posee, en cuyo caso pertenece a la categoría de los que no pueden llegar al Misterio porque a tal "no han sido llamados por el mismo Grial".

Se trata, en otras palabras, de una verdadera y propia "memoria de la sangre": Memoire-du-sangc se llama a la vaina de la espada de David que se halla en la nave encantada de Salomón . Se trata de la realización de la Sangre Real en quien efectúa la Búsqueda. La Sangre del Rey de Reyes contenida en el Grial se convierte en la sangre de quien ha realizado victoriosamente la Búsqueda.

Empuñar la espada y desenvainarla es desnudar al hombre espiritual -entendido como vir- de su humanitas, del humus de su condición terrestre.

Objetivo de la Búsqueda no es tan sólo obtener el Grial (alcanzar el Conocimiento por la vía de la Caballería Celeste) sino restaurar el Imperio. "Plantear la pregunta" equivale a adquirir un poder espiritual que permite traducir el fruto de la Victoria en acción iluminada y ordenadora del mundo.

Maldito es aquél que, acabada la Búsqueda, no ha hecho la pregunta que puede curar al Rey postrado y hacer florecer la Tierra Baldía del Imperio. En otras palabras: vana y contra natura es toda ascesis que se reduzca a un goce intimista, a una huida del mundo que no sea la necesaria preparación para un retorno benéfico y transformador en el mundo con la plegaria o con la presencia en primera persona: "Estad en el mundo pero no seáis del mundo", según las palabras del Cristo.

Cinco son las consecuencias de la Búsqueda victoriosa y de la pregunta planteada:

- 1) Abolición del Golpe Doloroso.
- 2) Curación del Rey Pescador o Rey desventurado.
- 3) Sucesión del Rey por el héroe victorioso.
- 4) Florecimiento de la Tierra Baldía.
- 5) Restauración plena de la Soberanía en la persona del Héroe del Grial.

Semejante al motivo de la Tierra Baldía es el del Árbol Seco que se halla en regiones maravillosas, sea en el país del Gran Khan, emperador de los Tártaros, sea en el



misterioso Reino del Preste Juan que, como se verá más adelante, desempeña el papel de Centro del Mundo y Sede del Poder universal. Es interesante notar que Eschenbach hace del Preste Juan hijo de la Dama del Grial Repanse-de-Schoye: "En la India, ella dio a luz un hijo a quien pusieron por nombre Juan. Y lo llamaron Preste Juan" (Parsifal 822).

Marco Polo, hablando del país de los Tártaros, escribe: "Hay una vastísima llanura en la que está el Árbol Solque, Arbre Solque, que nosotros llamamos Árbol Seco".

Solque, interpretado según una raíz árabe, quiere decir "vasto", "alto", "durable". En este caso trátase más bien del Árbol del Sol, Arbor Solis, o del Árbol de Set, Arbor Set, el árbol nacido de un vástago que Set cogió del Árbol Central del Edén. El Arbre Solque de Marco Polo parece poseer las características esenciales del Eje del Mundo o Árbol Cósmico, tal como aparece en distintas tradiciones. El significado de "alto", "durable" puede confrontarse, por ejemplo, con lo que enseña la tradición germánica a propósito del Yggdrasil, o Fresno del Mundo -literalmente "Corcel del Terrible", o sea de Odín- en cuya cumbre se posa un águila, símbolo imperial que encontramos asociado al Reino del Preste Juan:

"Sé que existe un fresno llamado Yggdrasil  
un alto árbol cubierto de blanca escarcha:  
de allí viene el rocío que cae sobre los valles  
y siempre verde está próximo a la fuente de Urdhr" .

Es probable que la designación de Árbol Seco, en la Edad Media, tenga su origen en una aproximación fonética entre Solque y sec. Lo que importa resaltar es que este Árbol, que cumple la función de Eje del Mundo, está estrechamente vinculado al poder real.

En otro documento medieval se dice que en el país de los Tártaros existe un Árbol Seco, Arbor arida, en que se cuelga el escudo de aquel rey o señor que llega a imponerse sobre los demás soberanos. Cuando tal cosa sucede -el "imponerse" no debe entenderse en sentido puramente material- dicho señor recibe honores de señor universal .

Recuérdese que Alejandro Magno, tras conquistar el Imperio, una vez que hubo cruzado la India, que ya Hércules y Dioniso habían recorrido, alcanzó la Fuente de la Juventud y los Árboles del Sol y de la Luna que anunciaron su destino y confirmaron su poder .

Otro contexto similar que funda míticamente la relación entre realeza divina y Árbol Cósmico, el mito de Rómulo y Remo, refiere que la cesta en que yacen los futuros fundadores de la Urbe se enreda, llevada por las aguas del río sagrado, en las raíces de una higuera, llamada ficus ruminalis. El higo cumple en la India y en Roma el papel de axis mundi: su savia es comparada simbólicamente con la Potencia universal . No lejos del ficus ruminalis estaba la fuente sagrada del dios Pan.

El Eje del Mundo es centro y origen no sólo del Poder Real sino también del Poder Sacerdotal, en la medida que ambos son manifestación de un único Poder en un doble dominio -el político y el religioso, el de la justicia y el del rito- que en el estado primordial se hallan concentrados en una única persona, la del rex-sacerdos.

El simbolismo del Sol y de la Luna se refiere a la adquisición de la condición "andrógina" primordial.

El cetro real es la imagen del axis mundi. En las formas más arcaicas, estaba hecho de la madera de una lanza y en Roma era llamado hasta. Acaso no deja de ser significativo el hecho de que las astas de las lanzas se hicieran normalmente de fresno y que, al menos en ciertas tradiciones, el fresno fuera el Árbol del Mundo.

La lanza, bajo la forma de vexillum, es en la Edad Media el símbolo por excelencia del Imperio. Por tanto el cetro califica al soberano como detentor de un Poder que trasciende a su persona y declara su función de "heraldo del Dios". Al mismo tiempo sanciona el origen divino de la ley en tanto manifestación de la Norma eterna entre los hombres.

Refiriéndonos a la estrecha analogía entre cetro-lanza y Eje del Mundo, podemos tratar de penetrar en el sentido recóndito de la Lanza del Grial, símbolo de dominio universal.

Ya en el Mabinogion celta, aparece una lanza "extraordinariamente grande" de la que brotan tres flujos de sangre y acerca de la cual el héroe Peredur debe "plantear la pregunta". No habiéndola planteado, es decir no habiendo preguntado por qué sangra la lanza, Peredur es maldecido y no tendrá paz hasta que haya resuelto el misterio de la lanza. Usando la lanza ensangrentada, Peredur, aliado con el rey Arturo, extermina a las mujeres hechizadas que con la misma lanza habían herido a un rey y dado muerte al hijo de éste. Cobrada la venganza, el rey recupera el uso de las piernas y el reino vuelve a florecer . Las mujeres hechizadas son las mismas que habían instruido a Peredur sobre el camino de la Caballería y que se sabían destinadas a que él las matara.

También en este caso, como en el episodio de Anfortas, se trata del dominio de potencias sobrenaturales (las "mujeres") que, de ser doblegadas, otorgan prosperidad y grandeza o, caso contrario, provocan heridas letales y aun la muerte.

En muchas narraciones la lanza que hiere es a un tiempo la lanza que cura, por la virtud de la sangre que de ella brota.

En el Diu Crône de Heinrich von dem Turlin el rey se alimenta de la sangre que derrama la lanza. Del mismo modo en Eschenbach y en Chrétien la lanza del Grial está cubierta de sangre.

La sangre que derrama la lanza es semejante a la savia del Árbol de la Vida o Eje del Mundo; al ôjas de la tradición india; al "rocío" que cae del Fresno germánico y que nutre a todos los mundos, a la bebida de inmortalidad que mana del Árbol Cósmico asirio y egipcio . Es semejante al contenido del "vaso colmado" (punna-ghata) que en la tradición india acompaña al loto que de él florece; a la fuente del haoma sacro de la tradición iraní; a las cuatro corrientes que brotan a los pies del Árbol y riegan el Edén bíblico.

Se trata, en resumen, de un flujo que posee la Fuerza espiritual que da salud y se manifiesta como Poder y Ciencia en la persona augusta de quien ha llegado al Eje del Mundo, pero que devasta y destruye a quien intenta acercarse indignamente.

En el rito de coronación del rey celta, el banaïs rigi, "matrimonio del rey", la esposa, personificación de la tierra de los ancestros, Eriu -Irlanda-, se presenta sentada en un trono de cristal llevando ceñida una corona de oro. Hay ante ella un recipiente que contiene un líquido rojo, lo vierte en una copa y se lo ofrece al futuro rey, que de este modo es consagrado. No olvidemos que en el relato de Conn, la Soberanía de Irlanda tiene un gesto parecido con el héroe.

En las narraciones griálicas (que abarcan los temas pertenecientes a las anteriores sagas celtas) se expresa con claridad el vehículo en el que ha de asentarse la Potencia: la sangre, que en el adepto al Misterio es Sangre Real.

Tras el advenimiento del Cristianismo, la sangre que la lanza derrama en el mito celta se compara con la sangre del Cristo entendida como sustancia del Verbo, fundamento de la Realeza. Pero el símbolo de la lanza ensangrentada es susceptible de otra interpretación: mientras el Imperio esté enfermo o vacante, la obra de la Redención estará incompleta. Las llagas del Cristo no se cerrarán.

La lanza que hiere y que cura, en el dominio "temporal", indica la manifestación del poder real como potencia ordenadora del mundo pero, al mismo tiempo, como instrumento de justicia que venga las ofensas hechas contra la Norma que regula las relaciones de los hombres entre sí y de éstos con el mundo divino .

El Árbol Seco, imagen de un poder que se ha escondido o enfermado como si hubiese sobrevenido un terrible invierno, volverá a florecer milagrosamente sólo cuando el Héroe haya conquistado el Centro y se haya cumplido la Restauración. Hasta entonces -éste es el sentido del símbolo- no habrá más que desolación y guerra ya que un poder que se basa sólo en premisas humanas, otorgado desde abajo, por el poder del número, no tiene garantía alguna de legitimidad, ningún fundamento estable en sentido absoluto. Cambia cada vez que cambia la formulación del concepto moral de "justo" e "injusto". Ésta fue la visión del mundo de la Tradición caballeresca medieval.

Y ésta fue la visión católica, por la que "no hay poder que no venga de Dios" y por la que el Emperador cristiano es el Vicario de Dios para el ejercicio de la Justicia. El poder real muchas veces se ha corrompido porque se ha manchado de orgullo y de sed de poder. Se ha vuelto impuro, ha causado opresión e injusticia y ha desatado la ira del pueblo traicionado. El ejercicio del Poder es un rito. Y todo rito que desvíe, o sea traicionado, se vuelve potencia inferior o destructiva.

Simultáneamente, el mandato pontificio se dedicó muchas veces, en el transcurso de los siglos, a la adquisición de bienes temporales. Obstruyó ferozmente la obra del Imperio llegando incluso a arrogarse la prerrogativa de dar y quitar la corona imperial según su antojo. El resultado fue una decadencia general que ya Dante denunció dramáticamente en su época haciéndose eco de las ansias de renovación y de justicia extendidas entre los pueblos. Renovación y justicia que debían presuponer la obra concordante y armónica de la Iglesia y del Imperio, de la Cruz y del Águila, conscientes de que su función era y es complementarse mutuamente y no subordinarse la una a la otra, porque derivan su misión de la misma Fuente: el Cristo Rey y Sacerdote.

Para esta obra de restauración Dante postula e invoca la virtud conjunta del Águila y de la Cruz, necesaria para conjurar la decadencia ulterior. Históricamente nunca sucedió tal cosa, razón por la cual al cabo de poco tiempo el poder, fatalmente destituido de toda unción o legitimación superior, pasó a manos de la clase mercantil inaugurando aquélla que justamente ha sido definida como la "muerte de la luz" y el advenimiento de la "época moderna".

Bajo el simbolismo de la Terre Gaste y del Arbre Sec se esconde, pues, junto con una valencia propiamente espiritual, "iniciática", la amarga constatación de la decadencia del mundo. Se descubren sus causas en la corrupción del poder, fuente de toda corrupción ulterior. Los remedios señalan la creación de un tipo de hombre que concentre las virtudes del guerrero y del asceta (el Caballero) y se consagre totalmente a la obra de renovatio en el signo de un retorno consciente y sacrificado al

corazón más profundo de la última Tradición universal. Que venza las tentaciones que tienen que ver con el uso impropio de la fuerza y con la adquisición de poderes que necesariamente asoman en quien se orienta hacia el Centro del Ser. Un hombre que sea señor de sí mismo y de la realidad en la que actúa siendo, al mismo tiempo, servidor devoto y consciente de un Misterio al que ha consagrado la vida: la realización de la Búsqueda y el advenimiento del Santo Emperador que traerá a los hombres la Justicia y la Paz.

Aludiendo al sentido misterioso y profético de esta Restauración, Boehme escribía: "Os revelo un secreto. He aquí que vendrá el tiempo en que el esposo coronará a la esposa. ¿Mas dónde está la corona? Al Norte... ¿Y de dónde viene el Esposo? Del Centro, donde el calor genera la luz que se lleva hacia el Norte [...] donde la Luz resplandece. ¿Y qué hacen los del Sur? Se quedaron dormidos en el calor, pero despertarán en la tormenta y, entre ellos, muchos quedarán con el susto hasta la muerte" .

No es éste el lugar para examinar pormenorizadamente los antecedentes celtas del rey herido y de la consecuente esterilidad del país en el que reina. Baste recordar que entre los Celtas, como también entre los Germanos, los Egipcios y otras civilizaciones tradicionales, el bienestar del país dependía de la sagrada influencia ejercida por el rey mediante el cumplimiento de los ritos y el ejercicio de la justicia.

El rey celta (rí) debía ser perfecto en espíritu y en cuerpo: era suficiente que sufriera una mutilación en la batalla para que se viera forzado a abdicar al reino: en la batalla de Mag Tured, Nuadu, habiendo perdido una mano, tuvo que abdicar en favor de Bress. En el derecho regio céltico se decía que sobre todo el rey (ruirí o ardrí) de Tara, el rey de reyes de las cuatro regiones de Irlanda, debía estar libre de todo defecto.

Si el rey cometía injusticias, como en el caso de Lugaïd Mac Conn, las cosechas se perdían y los árboles se secaban, de manera que el pueblo llegaba a deponer al soberano. Con frecuencia, para elogiar la grandeza de un rey de Irlanda, se decía que los robles estaban colmados de bellotas, que los ríos y lagos estaban llenos de peces y que las cosechas eran abundantes.

Del rey Conai Mòr se decía que en sus tiempos la pesca era afortunada; que las bellotas destinadas a los cerdos se acumulaban en los bosques hasta las rodillas; que no había asesinatos y que la voz de los habitantes de Irlanda era suave y gentil. Igualmente los vientos devastadores se apaciguaban y cesaban las tormentas y las granizadas nocivas.

Como se ve, en suma, las características de la Edad de Oro habrán de reaparecer cada vez que un rey legítimo cumpla a plenitud su función. En un tratado del siglo séptimo, *De duodecim Abusivis*, se expresa así el carácter de la realeza sacra: "El rey es la paz de su pueblo; la salvación de su patria; defensa de su gente; remedio a las carestías; gloria de los hombres; pureza del aire; serenidad del mar; fertilidad del suelo; consuelo de los pobres; herencia de los hijos" .

Sentido similar al de la Tierra Baldía y al del Árbol Seco tiene, en el ámbito celta, el mito irlandés en el que los rasgos de decadencia y esterilidad se refieren a la personificación de la Dominación de Irlanda (*flaith Erinn*). En el poema sobre los hijos del rey *Dàire Doimthech* se cuenta que mientras los hijos del rey estaban sentados alrededor de la fogata, tras una expedición de caza, una mujer fea y arrugada -una bruja- pidió que uno de ellos la acogiese en su lecho para pasar la noche, porque de otro modo se los devoraría. *Lugaïd* se ofreció de voluntario para salvar a sus hermanos. Durante la noche la horrenda vieja se transformó en una doncella de aspecto maravilloso y dijo: "Soy la Dominación de Irlanda, solamente los grandes reyes duermen junto a mí". *Lugaïd* se convirtió en rey y su hijo tuvo la misma aventura del padre.

En un mito parecido la vieja bruja aparece al lado de un pozo al que acuden algunos héroes para recoger agua. La bruja pide un beso a cambio del agua. Uno de ellos le da un rápido beso pero la mujer permanece con el mismo aspecto y le profetiza un breve reino en Tara. Otro la toma entre sus brazos y le da un largo beso en los labios. Cuando abre los ojos advierte que ha besado a una mujer divinamente bella que le otorga el poder de reinar sobre Irlanda .

El sentido del mito está claro: el poder se vuelve estéril (la vieja incapaz de generar, en la alegoría) si no se encarna en la persona del rey que lo revela, ya que sólo así éste puede obrar en el reino haciéndolo fuerte y próspero.

## Capítulo V

### Los signos hadados del Preste Juan

En la Edad Media, las características arquetípicas de rey-sacerdote se encarnaron muchas veces en una misteriosa figura de soberano que aparece dotado de la plenitud del espíritu y que domina el mundo -aun siendo remoto e invisible- como rey de reyes. Es el Preste Juan, su reino se extiende en Oriente y ha sido localizado en regiones fabulosas como el Tíbet o el Palmir, la Mongolia, la India o Etiopía -nombre este último que no tenía en la Edad Media una ubicación geográfica precisa-. En relieve póngase el símbolo de Señor Universal, que por muchos rasgos se identifica con el Rey del Mundo. Este título en realidad designa "un principio, la inteligencia cósmica que refleja la luz Espiritual pura y formula la ley... apropiada para las condiciones de nuestro mundo o de nuestro ciclo de existencia..." .

El título de "Preste" lo califica como depositario de un poder que no es en absoluto el de un simple jefe de pueblos. En algunas narraciones se dice que el Preste Juan repelió el asalto de los Tártaros arrojándoles rayos. La sede de su reino, que a veces se confundía con muchas regiones según la fascinación que ejercía en los relatos de los viajeros de entonces, tiene el carácter de Sede Central en la que se oculta la fuente del Misterio Imperial. La "cobertura exterior" del reino del Preste Juan la formaban Nestorianos y Sabeos . Los primeros, que trabaron indudables contactos con el lamaísmo tibetano, tenían por símbolo una cruz que al centro llevaba la esvástica; los segundos se declaraban "discípulos de Juan" (Yahia) y ejercieron una importante influencia en el pensamiento árabe en la época de los Califas de Bagdad.

En antiguas novelas italianas se conserva el recuerdo de misteriosos contactos que habrían ocurrido entre el Preste Juan "nobilísimo señor indiano" y el Emperador Federico (presumiblemente Federico II). El Preste Juan, narra una de estas novelas , le habría mandado a Federico tres piedras de extraordinario valor y un acertijo por resolver: qué era lo mejor que había en el mundo. Federico respondió el acertijo afirmando que sin duda la medida era lo mejor, pero nada preguntó acerca de las piedras. De ello el Preste Juan dedujo que el emperador Federico "era sabio en palabras pero no en obras, porque no había preguntado por la virtud de las piedras las

cuales eran de grande nobleza". Por omitir la pregunta, por nunca plantearla, las piedras habrían perdido sus virtudes ya que el emperador no conocía su uso.

Así, el Preste Juan, mediante la virtud de una de ellas, que daba la invisibilidad, hace que desaparezcan todas. Se trata, como se ve, de prendas hadadas del Poder que provienen del Centro con una muy precisa función que, según veremos a continuación, era la de preparar la restauración del Imperio. Al igual que en las sagas del Grial, el no "plantear la pregunta" vuelve ineficaces los signos del poder. Revela, en otros términos, una grave ignorancia de fondo que hace imposible una ulterior acción ordenadora y hace imposible también la eficacia de una ayuda de lo alto.

En otros relatos Federico recibe del Preste Juan estos tres dones: un traje de piel de salamandra que protege del fuego; el agua de la eterna juventud; un anillo con tres piedras, una de las cuales hace invisible, la otra invulnerable, y la otra permite vivir bajo el agua .

La salamandra en el simbolismo medieval representa la virtud de la "incombustibilidad". El símbolo hace alusión, en el plano moral, a una serena ecuanimidad frente al fuego de las pasiones, a un profundo dominio de sí que no se quiebra ante las peores adversidades y en el fuego de las más terribles pruebas. Ecuanimidad y autodominio que garantizan la rectitud del ejercicio del Poder. Ecuanimidad y autodominio que sólo pueden existir si se posee un contacto real con lo divino: "Pisarás sobre áspides y víboras y hollarás al leoncillo y al dragón" (Sal 90, 13). En Eschenbach se dice que la cota de malla de Feirefiz ha sido "tejida en el fuego ardiente [...] por serpientes salamandras" (Parsifal, 496).

En el grado superior, en el simbolismo alquímico, la "incombustibilidad" tiene que ver con la Piedra fijada en rojo, el azufre incombustible, principio y agente de toda transformación. Aquí ya no se trata de permanecer impassible sino de obrar activamente en cualquier circunstancia exterior, se trata de las virtudes regias de quien ha llegado a los Grandes Misterios, por lo que sabe "teñir" el mundo exterior con su propia calidad interior. Del mismo modo que la Piedra Filosofal "tiñe" de oro el plomo. En otras palabras, se hace alusión a la posesión de ese Poder. Si se refiere al Imperio, señala la capacidad del Emperador de transformar la Tierra Baldía en Tierra de Dicha, de hacer que el poder celestial que lo hace Emperador se difunda en la tierra ordenándola y pacificándola, de lo alto hacia lo alto.

El agua de la eterna juventud hace alusión a la condición de quien, habiendo regresado al Centro, goza de la inmortalidad. Esta agua guarda estrecha relación con el Árbol de la Vida o Eje del Mundo, como se verá luego. Ella convierte al Emperador



en vencedor de la muerte en virtud del renacimiento iniciático que confiere la regeneración a su persona y la renovatio al Imperio. El anillo de tres piedras simboliza la altísima dignidad del Emperador en el ámbito estrictamente espiritual: su condición sacerdotal, además de regia. La invisibilidad consiste en la capacidad de efectuar la extracción (solutio) del cuerpo sutil a partir del cuerpo físico y, por tanto, la posibilidad de instaurar contactos efectivos con el mundo invisible. Es significativo que la Tradición griega atribuya esta calidad a Aristeas, uno de los hiperbóreos: "Dicen que el alma (psychén) de éste, cuando quería, salía..." (Suda, Aristeas). La alegórica invisibilidad se refiere también a la acción espiritual del Poder que emana del Augusto y que establece el contacto con el Centro supremo y de la *societas* con éste. El señorío sobre las aguas hace alusión a la victoria sobre el mundo síquico y al contacto profundo con aquello que está "más allá de las aguas", es decir con una Realidad de orden eterno de la que desciende sobre el Emperador la auctoritas. La invulnerabilidad se refiere a la esencia metahistórica y transpersonal del Imperio que no por dejar de existir visiblemente sufriría menoscabo en lo que realmente es y representa: el poder ordenador del Altísimo cuyo vicario es el Emperador. Por ser necesaria (no contingente), es superior a los ciclos y acontecimientos. El paso de lo invisible a lo visible se produce cuando maduran los tiempos.

Siempre a propósito del Preste Juan, en algunos textos se pone de relieve la posición "polar" de su corte: análoga a la Mesa Redonda "qui tournoie comme le monde" ("que da vueltas como el mundo"). Ahí se encuentra el singular palacio del Preste Juan y sus sabios, donde se celebran los concilios. El palacio puede rotar en círculo y está cubierto de una bóveda cóncava semejante al cielo. "Hay en él muchas piedras preciosas que brillan de noche como si fuera día claro" .

Especialmente importante entre estas piedras es la que da la luz y hace "resucitar al Águila": es la misma piedra que, de ponerse en el dedo, brilla con luz propia y "hace invisible, siempre que se consagre con la fórmula legítima" .

A propósito de la virtud de la piedra que da vida al Águila, recordemos lo que dice Eschenbach del Grial, que se representa como una piedra, *lapsit exillis*. "Es por la virtud de esta piedra que Fénix se consume y se convierte en cenizas; mas de estas cenizas renace la vida; es gracias a esta piedra que Fénix cumple su venida para reaparecer a continuación en todo su esplendor, más bella que nunca".

Conocida es la estrecha relación del ave Fénix con el Centro del Mundo: en las leyendas árabes se dice que ella se posa sólo en la Montaña Santa de Qâf (como veremos más adelante). Según Herodoto ella es oriunda de Arabia . De este país vuela cada quinientos años hacia la "Ciudad del Sol" (Heliópolis) donde sepulta el cuerpo de su padre y cada quinientos años, o cuatrocientos sesenta y uno, se quema

a sí misma. La tradición, transmitida por Herodoto (2, 73), se remonta a Egipto donde Fénix (bnww / Bennu) desempeña un papel importante en la mitología pues representa al Sol renovado por la mañana resurgiendo en forma de Fénix y compara a Fénix con el espíritu de Ra. Bennu es, además, el símbolo vivo de Osiris.

En el Libro Egipcio de los Muertos (capítulo XVIII, 14-27) se dice de Osiris: "Yo soy el ave Bennu que está en Anu (Heliópolis) y dueño soy del pergamino de las cosas que son y de las que serán". En otro pasaje (VII, 16) el Ayer se identifica con Osiris y el Hoy con Ra en el día en que habrá de destruir a los enemigos de Osiris. Una viñeta representa a Bennu al lado de dos divinidades leoninas que, a su vez, representan el Ayer y el Hoy y, entre los dos leones, aparece pintado el símbolo del Sol (Ra) que surge bajo el jeroglífico del cielo (pet). En el mismo texto (XIII, 2; CXXII, 6) Bennu se identifica con la Estrella de la Mañana .

Tácito afirma que los restos del padre de Fénix son quemados en el altar del Sol .

Heliópolis, la Ciudad del Sol, fue identificada con muchas regiones en la antigüedad: con la India, con Etiopía, con Siria; pero no ha de pensarse en la Siria actual sino en la Tierra del Sol, o Siria, primordial, sede de la antigua dinastía solar (Sûryaarsha), uno de los nombres del Centro Supremo. En las estelas nestorianas se dice que el reino de T'sin se extiende al sur de la Montaña de las Piedras Preciosas. El reino de T'sin equivale a la Siria primordial o Reino de la Paz . Era lógico, por tanto, que se relacionase a Fénix con el reino del Preste Juan porque su reino presenta las características de la "Siria" primordial. En Roma, Fénix estuvo asociada a la función imperial en su aspecto imperecedero.

En Arabia es representación del Azufre Rojo (el Kebrît el ahmar), del hombre trascendente u Hombre Universal (el-Insân el Kamil) en el que la Obra, según la terminología alquímica, ha alcanzado la fase al rojo.

En griego el nombre de Fénix, Phoînix, deriva del sustantivo que significa "púrpura" (phoînix) y también "rojo púrpura". Phoînix, además, significa "palmera", signo de victoria.

El ave Fénix, por su carácter eminentemente solar, por su origen no humano, por su inmortalidad que pasa a través de los ciclos de muerte y resurrección, por el simbolismo inherente a la "púrpura", de la que deriva su nombre, fue asumida entre los símbolos del Imperio. Y entre los símbolos, Fénix expresa la naturaleza sagrada del Imperio y la eternidad de su función que trasciende los ciclos históricos. De particular importancia: las alas del ave Fénix son de color rojo y oro, los colores de Roma, y la forma de su cuerpo se parece a la del águila .

A Fénix se le representa pintada de color escarlata dentro del símbolo del Azufre, representado éste por un triángulo puesto sobre la punta de una cruz. Tal símbolo en

realidad está compuesto por un triángulo con la punta hacia lo alto que simboliza el fuego y por una cruz que simboliza la materia (el cuatro, los cuatro elementos) sometida a la acción del fuego. La cabeza de Fénix aparece coronada por un círculo azul rodeado del ouroboros, la serpiente que se muerde la cola y que expresa la idea de perpetuidad a través de los ciclos de muerte y renacimiento y la idea de autogeneración. El triángulo, siendo de oro, significa la última fase de la Obra alquímica .

Pomponio Mela (siglo I d.C.) escribe: "Fénix está siempre sola, pues no tiene padre ni madre. Después de vivir quinientos años, se echa en una hoguera que ella misma ha armado acopiando plantas aromáticas, y se deja consumir. Así pues, una vez sólidas las partes líquidas de sus miembros, se regenera por sí misma y vuelve a nacer. Cuando alcanza suficiente fuerza, se lleva sus viejos huesos envueltos en mirra hacia una ciudad de Egipto llamada Ciudad del Sol, los coloca en un santuario y los consagra con funerales solemnes" .

En la narración de Plinio , tras la quema en la hoguera, "de los huesos y de la médula nace un gusano que de nuevo se convierte en Fénix (...) Manilio dice que el ciclo del Gran Año se cumple con Fénix, cuando los signos de los astros y de las estaciones coinciden. Esta renovación ocurre al promediar el día en que el sol entra en el signo de Aries".

En su Himno al Sol el poeta griego de Egipto, Nonnos (siglo IV d.C.), le decía al Astro: "A tus altares cubiertos de bálsamo, Fénix, sabia ave milenaria, lleva ramas olorosas en sus patas de garras curvas. A ti te trae el fin y el inicio de una vida que proviene de sí misma" .

Claudio Claudiano (siglos IV-V) dice de Fénix: "neque conceptio foetus, nec semine surgit; sed pater est prolesque sui" (no nace de feto concebido ni de semilla sino que es padre e hijo de sí mismo); "sponte crematur ut redeat" (espontáneamente se crema para volver a nacer) .

Por su acentuado y transparente simbolismo, por el hecho de estar sola y no tener compañera, por el hecho de autogenerarse, por morir y renacer, Fénix desde el siglo primero del cristianismo fue comparada con el Cristo y su símbolo fue usado para expresar el misterio de la resurrección de los muertos tanto en el arte de las catacumbas como en la literatura .

## Capítulo VI

### Sobre algunos símbolos relativos a la Isla Blanca y a la tradición hiperbórea

#### 1. El Cisne

El Cisne blanco representa tradicionalmente la luz, en todas sus posibles manifestaciones: en el mundo de la materia y en la interioridad de la conciencia que se ilumina al alcanzar el estado "polar", de reunión con el Ser, un estado que en el mito se oculta tras el simbolismo del regreso a la Isla Blanca y en los relatos celtas tras el de la unión de Sol y Luna en relación a Avalón.

En el indoeuropeo común la raíz \*SWEN- expresa la idea de "sonoridad", "canto". De ella descende el latín sonare, el inglés swan (cisne), el alemán schwan (cisne), el sánscrito svara (sonido) y svar (luz), el gótico sunnô (sol), el nórdico sunna (sol), el alemán sonne (sol).

También el étimo, pues, pone al descubierto la relación entre cisne y Sol y la relación entre canto y luz. Antiguas tradiciones, comunes a distintas culturas, desde los pueblos del Norte a la Grecia arcaica y que desembocan en el tema de la "armonía de las esferas" de Pitágoras, afirman que los astros emanan sonido además de luz. En anglosajón swegel significa "sol" y también "sonido de flauta" y a la aurora se le llama "voz del día" (dægwoma) en tanto que el ocaso es la "voz del día enrojecido" (dægreðwoma). La idea del canto-de-luz nace de una experiencia directa: la percepción de la realidad por un estado "alterado" de conciencia, en las tradiciones arcaicas del chamán y acaso no sólo del chamán, en los orígenes y entre los llamados "primitivos".

Tácito escribe: "Tras los Suyones, aparece otro mar calmo y casi inmóvil que según se cree tiene ceñida y encerrada a la Tierra. El último fulgor del sol crepuscular perdura hasta el alba con tal claridad que empalidecen las estrellas. La opinión común añade que se oye el sonido [del sol] que emerge por encima [del mar] y se ven las formas de sus caballos y los rayos de su cabeza" (Germ. 45).

La estrechísima relación entre cisne y Sol (en todas las acepciones del símbolo) puesta de manifiesto por las evidencias lingüísticas y por el material literario, se

expresa en el arte de la edad de bronce escandinava, como demuestra este motivo, trazado en un vaso sagrado de Siem (Dinamarca) que representa el disco polar colocado sobre dos cisnes que corresponden a la proa y a la popa de la barca solar.

En un adorno en bronce de un cinturón itálico de Poggio Bustone (Rieti) aparece el cisne al lado del disco solar.

Motivos parecidos se hallan en la decoración de vasos de bronce de Hallstatt (Austria): En la India el cisne blanco, hamsa (cfr. latín anser), es la cabalgadura de Brahma y también símbolo del vehículo hacia la inmortalidad y la plenitud del ser. Hamsa designa el estado originario de la humanidad que habita en la Isla Blanca (çveta dvipa), todavía no diferenciada en castas, en contacto directo con el Absoluto, aún no mediatizado por el sacerdote.

Siempre en la tradición india, el Cisne, símbolo del Atman, encoba el Huevo Cósmico que flota sobre las aguas primordiales. El cisne en el simbolismo védico indica la eternidad de la vida, el Poder indiviso superior a toda dualidad, la realeza trascendente. El nombre hamsa lo forman dos segmentos que corresponden a los dos momentos de la respiración (la aspiración ham y la espiración sah) y que por analogía corresponden a la contemplación y a la acción; al poder sacerdotal y a la autoridad real presentes indisolublemente en el prototipo de toda realeza: el Rey de la Isla Blanca. Y algo más: los dos momentos de la respiración se ponen en relación con el Sol y la Luna.

En Grecia el cisne es inseparable de Apolo, cuya carroza alada arrastra. Igualmente hay cisnes sometidos al yugo de las carrozas de Dioniso y de Afrodita.

En cada otoño los cisnes transportan a Apolo al País de los Hiperbóreos, donde reina la primavera eterna y luminosa .

"El Cisne simboliza el poder divino que en cada primavera trae la luz solar y la dulzura de la tierra, y que además trae al espíritu y al alma humana el don divino de la luz intelectual" .

Cuando Apolo nació, los cisnes volaron siete veces alrededor de la isla de Delos, cantando .

Otros signos de la edad de oro acompañaron el nacimiento del dios: los cimientos de la isla se convirtieron en oro; el lago brilló con luz de oro el día que nació el dios y el río Inopo trajo oro. El primer templo de Delfos fue construido por las abejas con cera y plumas. Este templo fue enviado por Apolo al País de los Hiperbóreos y cada año volvía a Delfos en una carroza tirada por cisnes y grifos . "Abejas" y "miel" tienen relación con el simbolismo de la bebida de inmortalidad y con la palabra inspirada por el dios.

En representaciones de la edad de bronce, como se ha visto, el cisne aparece vinculado al simbolismo de la rueda solar .

En la mitología germánica el cisne es el animal en el que se transforman las valquirias. Al signo rúnico algiz se le llama "huella del cisne" o signo de las Valquirias (en germánico antiguo, \*alkaz es cisne). La estela de Sanda, Gotland, muestra en escena la llegada de un guerrero al Valhala llevado a la presencia de Odín por un cisne (metamorfosis de una Valquiria). En el caso de la "muerte triunfal" del héroe la unión con la Valquiria sella la adquisición de la inmortalidad.

Zeus, transformado en cisne, amó a Leda, que se bañaba en un riachuelo. De ella nacieron los gemelos Cástor y Pólux, dioses de la salud, la prosperidad, la juventud fecunda y victoriosa. El motivo del amor de Zeus y Leda fue retomado por el arte cristiano como una suerte de prefiguración del misterio de la bajada del espíritu sobre la Virgen. Sobre la puerta grande de San Pedro, en Roma, se representa al Cisne con Leda.

Cuenta la leyenda de Santa Brígida, reina de Suecia, que los grandes cisnes silvestres de las regiones del norte volaban hacia ella y bajaban al estanque congelado di Kildare para que la santa los acariciara.

En la genealogía legendaria de Gofredo (Godefroi) de Bouillion, el rey Helias, llamado "el Caballero del Cisne", es transportado por un cisne que tira de una barca hacia una isla donde Helias encuentra a la mujer que Dios le ha destinado y con quien tendrá tres hijos, el primero de los cuales fue Gofredo.

Wolfram von Eschenbach cuenta que Lohengrin libera a una princesa acusada injustamente. Llegará hasta ella transportado en una barca que conduce un cisne. Aquí el paso de las aguas -para las que el cisne blanco hace de vehículo- y la unión con la mujer se refieren a la obtención de un estado interior de reintegración del espíritu (el "Sol") con las potencias del alma de la cual la mujer es símbolo junto con la "Luna".

En la Alquimia el Cisne Blanco fue símbolo del mercurio filosófico . Y este último guardaba estrecha relación con la conservación de la semilla, por tanto con la castitas. Existió, siendo fundada en el siglo XV, una Orden de Caballería llamada Orden del Cisne.

El Cisne simbolizó al Cristo que conduce a su Iglesia a la salvación: "Nuestro Señor, verdadero cisne de Dios, bajado del cielo a la tierra para salvación nuestra, lleva a la Iglesia su esposa por el mar de este mundo" .

## 2. Las manzanas

La denominación de Avalón señala a la isla hiperbórea como "sede de las manzanas": en címrico afel es "manzana" y en antiguo nórdico apaldr es el "manzano". La manzana es fruta de conocimiento y poder. Se ha hablado de la manzana que la mujer hechizada de la Isla de los Bienaventurados, en Condle, come por un mes entero sin que la fruta se agote. La manzana es, pues, el alimento maravilloso del otro Mundo. Las manzanas de Avalón no sólo proporcionan comida inagotable sino que también curan enfermedad y dolor. El dios Lug dio a los tres hijos de Tuireann tres de estas manzanas.

El mago Merlín enseñaba, según la tradición, sentado bajo un manzano. En la Vita Merlini de Gofredo de Monmouth, a la Insula Pomorum se le llama Afortunada (quae fortunata vocatur). Merlín profetiza que la Isla de las Manzanas será sede de una nueva Edad de Oro (hacia el 908). Siempre en la Vita Merlini, Merlín, trastornado de dolor por la muerte de tres hermanos caídos en combate, se retira a los bosques de Caledonia, descrita como un nemus druídico por la presencia de avellanos, robles y manzanos. "Roboris annosi silva stat quercus in ista" (v. 1270) "en esta selva hay un roble de vieja corteza robusta"; "poma ferentes hic steterant mali" (vv. 90-91): "aquí había manzanos llenos de frutos".

Un poema galés del siglo XII llevaba por título Afallenau, "Los manzanos" y se atribuía a Merlín. Ahí se lee: "dulce manzano, árbol de savia escarlata, que creces oculto en los bosques de Caledonia".

En el relato titulado Echtra Condla Chaim, del siglo VIII, se lee que Echtra, hijo del rey Conn, recibe en la colina de Uisnech, ombligo de Irlanda, la visita de una mujer que vestía de una manera muy extraña y que venía de Tir na m'beo, el País de los Vivientes donde la vida y la alegría son eternas. Esta región es conocida también como aes síde, término que se refiere al mundo en el que viven los ancestros y las entidades espirituales no humanas. El príncipe Echtra está en compañía de su padre, pero la mujer-hada es visible sólo a él y lo invita a seguirla a su tierra. El rey Conn oye la invitación que la mujer había hecho a su hijo para que la siguiera a Mag Mell, los "Campos Felices" donde reina el rey Buadach, el "Victorioso". Conn intuye el peligro de tal empresa y le pide a un druida que intervenga para alejar a la mujer-hada. Ésta se ve forzada a ceder pero, antes de desaparecer, le lanza una manzana a Echtra, que comerá de ella por un mes sin necesidad de comida o bebida. Y sin que la fruta se agote: se trata de una de las manzanas de Avalón.

Entonces, un invencible deseo de aventuras y de lugares lejanos embarga a Echtra.

El príncipe recibe una segunda visita de la hada en Mag Achrommin y ella lo invita a seguirla. Echtra da un salto a su barca de cristal y enrumba hacia la tierra que nadie conoce.

He aquí el caso extraordinario de un mortal que pasa al mundo de la *aes síde* por "llamado directo". En la tradición celta existía también una forma considerada "normal" que era la que practicaban los *fili* (los "videntes") y los druidas para alcanzar el estado de conciencia simbolizado por *Avallon/Afallon*.

Con el advenimiento del cristianismo, dioses y héroes que un tiempo habitaban en cielo y mar, en montes y colinas, en ríos y manantiales, acaban formando un solo pueblo con sus ancestros: los muertos enterrados en los túmulos. *Síd* significa "túmulo" y *aes síde* es un mundo paralelo al de los hombres con muchas "puertas". Un mundo en el que el tiempo es distinto al tiempo de este mundo. Un día equivale a cien años de la tierra de los hombres; es por eso que algunos héroes que habían logrado regresar de *aes síde* acabaron convertidos en polvo, como sucedió con *Loegaire* y *O'isín*.

En la mitología nórdica, la diosa *Idhunn* custodia las manzanas mágicas que a los dioses brindan juventud eterna. *Idhunn*, como su mismo nombre indica, afín etimológicamente al latín *iterum-iterare*, es la diosa de la continua renovación, dadora de eterna juventud cuyo vehículo son las manzanas sagradas que cuida. Cuando, mediante el engaño, *Loki*, que personifica el principio del mal, consigue que los gigantes le roben las manzanas a *Idhunn*, los dioses entran en decadencia hasta que las manzanas hayan de recuperarse .

Notemos de paso que la tradición iconográfica cristiana identificó muchas veces con las manzanas los frutos del *Árbol del Conocimiento*. Comiendo el fruto del árbol, el hombre provoca en sí una ceguera, un debilitamiento de la naturaleza superior, y es expulsado del *Centro Primordial*. El héroe que vuelve a la *Isla Blanca*, al conquistar las manzanas que allí se guardan, restaura triunfalmente el estado primordial. Ésta es una consideración digna de reflexión en la perspectiva de la espiritualidad caballeresca que estamos abordando.

### **3. El ciervo**

En Grecia era animal consagrado a Apolo y a Artemisa. Algunas estatuas griegas presentan al cervato en la mano derecha de Apolo .



En las tradiciones arcaicas, especialmente entre los pueblos de Europa septentrional, se asociaba al ciervo con el fenómeno del sol de invierno: con su gradual desaparición y su gradual resurrección y victoria después del solsticio de invierno. El ciervo perseguido por los lobos es imagen del sol moribundo. Los Hititas celebraban en primavera una "fiesta de los cuernos" para saludar el despertar de la vegetación, pues veían que los cuernos del ciervo se parecían a las plantas que en invierno desaparecen y en primavera florecen. El ciervo desprovisto de cuernos es imagen del sol invernal presolsticial, mientras que, engalanado por la encornadura, es imagen del sol triunfante (en este caso las ramificaciones de los cuernos se comparan con los rayos solares).

Desde la más alta antigüedad los cuernos de los ciervos han expresado un arcano poder de resurrección: es sabido que en sepulturas paleolíticas se ponían cuernos de ciervo junto a la cabeza del muerto.

En una estatuilla de bronce de la cultura de Hallstatt se ve una imagen humana de pie entre los cuernos de un ciervo, lo que indicaría quizás la continuidad de la vida tras la muerte, o su "regreso".

El símbolo del ciervo como animal relacionado con el regreso heroico a la Isla de los Bienaventurados perdura largamente en las narraciones épicas de los celtas.

En una de sus empresas, Hércules persigue a la cierva Cerinea ("Cornuda"), la de los cuernos de oro y las patas de bronce. Esta cierva era de Artemisa, aunque ha de entenderse como una de las metamorfosis animales de la diosa (la otra era la osa). Hércules la persigue por un año entero hasta la Tierra de los Hiperbóreos, en el extremo norte del mundo, sin llegar a alcanzarla.

Así como Apolo dio muerte a la serpiente Pitón, del mismo modo el ciervo, en la espiritualidad precristiana y, luego, en el medioevo cristiano, es tenido por implacable enemigo de las serpientes, a las que caza y destruye. En los primeros siglos del cristianismo, el ciervo blanco fue el emblema del Cristo.

La leyenda de San Eustaquio cuenta que éste, que había sido pagano, se convirtió por una aparición milagrosa del Cristo en forma de ciervo durante una excursión de caza. El Salvador se presentó a Eustaquio, que era guerrero y se llamaba Plácido, bajo la forma de un gran ciervo blanco. Éste le habló y se transformó en luz resplandeciente y entre los cuernos tenía una cruz que irradiaba una luz enceguedora.

En los relatos del Grial reaparece el ciervo en un significativo episodio: los caballeros Galaad, Parsifal y Bohors en compañía de la doncella "Que-no-miente", buscando el camino piden que el Cristo los guíe. Ante ellos se aparece un ciervo blanco precedido por dos leones y seguido por otros dos. El ciervo blanco conduce milagrosamente a los tres caballeros y a la doncella por encima de las aguas que obstruyen el camino.

Los tres caballeros siguen el cortejo maravilloso, llegan a un santuario en el que el ciervo toma apariencia humana y los cuatro leones se transforman en águila, hombre alado, león alado y toro alado. Éstos elevan el trono del Hombre, que no era otro que el Cristo, transportándolo hacia lo alto y desapareciendo de la vista a través de los vitrales del santuario .

En este episodio claramente simbólico, el Cristo y los cuatro Evangelios se presentan bajo el velo de alegorías ante el caballero Cristiano que emprende la Búsqueda como el sendero seguro que se ha de seguir para llegar al Santo Grial. La alegoría es transparente y lo era aun más en la época en que fue formulada: es necesario tener sinceridad de corazón (la doncella que-no-miente) y fe (pedir la guía del Cristo) para superar "las aguas que obstruyen el camino".

Considerando el valor simbólico del ciervo y sus relaciones míticas con la sede hiperbórea, no es ciertamente casual que en el episodio que acabamos de contar el Cristo se manifieste con aspecto de ciervo, y para ser más precisos con aspecto de ciervo blanco, animal hiperbóreo por excelencia, casi como queriendo enfatizar el origen de la Copa que proviene precisamente de Avalón y que está escondida en Avalón y su relación esencial con la Palabra de Verdad.

Aquí el ciervo blanco indica la condición particular de castitas del alma, que es requisito indispensable para que la Búsqueda tenga éxito, e indica también aquel estado de luz interior -para cuya obtención la castitas sirve de premisa- que es triunfo de la naturaleza superior sobre las corrientes que la humanitas arrastra, simbolizadas tradicionalmente por el fluir de las aguas desencadenadas y por la serpiente, enemiga y víctima del Cristo-Ciervo como lo había sido de Apolo-Ciervo.

El poder del ciervo de conducir indemnes por encima de las aguas en el episodio relatado, corresponde a una aptitud interior específicamente iniciática gracias a la cual puede rebasarse, permaneciendo incólumes, la esfera síquica para reunirse con la Vida del espíritu que se oculta más allá de la mente y del pensamiento y más allá de las pasiones del alma.

En la narración de la historia de Erec y Enida, de Chrétien de Troyes , aparece el tema de la caza del ciervo blanco ordenada por Arturo. Aquél que lo matare se ganará el derecho a darle un beso a la dama más bella de la corte, o de regalarle, según la versión galesa, la cabeza del animal. El complejo simbolismo del relato ameritaría un estudio aparte. Aquí nos limitaremos a señalar la relación entre caballero vencedor y dama, y entre héroe y "mujer" liberada en el curso de un combate, que hace alusión a una reunificación de dos principios en la persona del héroe victorioso. En los esponsales de Erec y Enida, que coronan la aventura, ha de verse una vez más -sub

specie interioritatis- la reunificación de Sol y Luna; de espíritu y alma; de "Azufre" y "Mercurio".

En la novela de Tristán e Isolda se lee que el tío de Isolda, asesinado por Tristán en singular duelo, será cosido en cuero de ciervo para ser así sepultado .

Entre los Toltecas-Aztecas, el dios que descubrió primero el fuego fue Mixcoatl ("Serpiente-de-nubes"), dios del Norte que lleva puesta una máscara de ciervo.

Entre los indios Hopi (Arizona) la imagen sagrada del Sol se hacía de piel de gamo. Los indios de la Florida, en el siglo XVI, celebraban la fiesta del Sol poniendo piel de ciervo en la punta de un palo ceremonial, un ciervo -capturado en una cacería sagrada- cuya piel rellenaban de hierbas, adornaban con plantas y frutas y orientaban en la dirección de levante.

#### **4. El jabalí, el oso y el rey Arturo**

En la tradición india, el actual ciclo cósmico (Kalpa) llamado "Ciclo del jabalí blanco" (Çwêta-varâha-kalpa), en particular la parte actual del ciclo (manvantara), se inicia en la tierra hiperbórea, o Isla Blanca, que también se conoce como Varâhi, o sea "Tierra del jabalí".

La forma sánscrita del nombre del jabalí deriva de la raíz var-/vri- que tiene el sentido de "ocultar". De la misma raíz desciende el nombre de Varuna, aspecto no manifiesto de la divinidad suprema incognoscible e invencible.

Vishnu, con la apariencia de un jabalí, dio origen al presente ciclo haciendo que la tierra emergiese de las aguas y ordenándola.

En la cultura celta, se asociaba a los druidas con el símbolo del jabalí. Con ello, el mito se proponía dar a conocer el origen anterior a su tradición: el centro de irradiación espiritual situado en la Isla Blanca, la patria de origen de los Tuatha dé Danann.

Para los Celtas, alimentarse ritualmente de la carne del jabalí con ocasión de la fiesta inaugural del año era absorber la potencia divina mediante el alimento del sacrificio y representaba simbólicamente un retorno al origen de la tradición: la Isla Blanca.

El mes de la hiedra -del 30 de setiembre al 27 de octubre- vinculado a la letra G del alfabeto ogámico (gort = hiedra) era también el mes del jabalí y de los banquetes en que se consumía su carne. En el texto Kulhwch y Olwen , una de las primeras fuentes sobre Arturo, el rey se presenta como el cazador de un jabalí llamado Twrch Trwyd, o Trwyth (de twrch = porcum). Según el texto, ésta fue la mayor caza del jabalí en la isla

y se extendió hasta el Gales del sur y a Cornualles. Twrch Trwyth era un rey transformado en jabalí.

El jabalí con que se alimentan los héroes caídos en combate, entre los Germanos, desde el punto de vista del símbolo, equivale al símbolo celta de la llegada a la Isla Blanca. Significa el retorno a la plenitud y a la inagotabilidad del Ser: el jabalí del Valhala, Sahrimnir, aunque desmembrado, se regenera continuamente para servir, junto con el hidromiel, de alimento para los escogidos.

"Andhrimnir ha cocido, en Eldhrimnir,  
y hervido a Sahrimnir,  
el mejor de los jabalíes, mas pocos saben  
de qué se alimentan los héroes" .

Recordemos con este fin que una de las características del alimento que proviene de la Isla hiperbórea es, precisamente, que no se agota, rasgo que también tiene que ver con la Copa celta de la abundancia y, luego, con el Santo Grial.

En el Edda el jabalí Gullinbursti ("Cerdas-de-oro") o Slíðrugtanni ("Colmillos-cortantes") aparece en relación al rey de la Edad de Oro, Freyr, cuyo carro arrastra. La Ynglinga Saga llama a la Edad de Oro en que reinó Freyr "paz de Frodhi" cuyo nombre expresa al mismo tiempo "paz" y "sabiduría": dos características de la Edad de Oro; de hecho en antiguo islandés frodhr es "sabio" y a Frodhi se le llama "fecundo de paz" .

La edad de Freyr-Frodhi -bajo el signo del jabalí- se cierra con el advenimiento de Yrsa, "Hijo de la Osa" (del latín ursula), el rey que inaugura el ciclo siguiente, bajo el signo del oso guerrero. Y las diosas que hacen girar la rueda del molino cósmico cantan:

"Seguimos moliendo: el hijo de Yrsa,  
nieto de Halfdan, se vengará de Frodhi"

El jabalí representado en las insignias de guerra celtas y en los yelmos (también entre los Germanos) simbolizaba la potencia numinosa y protectora de la divinidad sobre el ejército o sobre el guerrero. Dice Tácito de los Estios, población afincada a orillas del Mar Báltico que rendía culto a una figura de diosa-madre (mater deum): "Llevan imágenes (formas) de jabalíes como amuletos religiosos que, en lugar de armas y de toda clase de defensa, aseguran protección al devoto de la diosa, incluso en medio de los enemigos" (Germ. 45).

El jabalí era el animal heráldico de Merlín así como el oso lo era de Arturo. El nombre Arthur deriva del celta arthos (griego árktos, sánscrito arkshas) "oso". Nenio (comienzos del siglo IX) traduce el nombre de Arturo al latín por ursus horribilis.

El análisis de dos mitos griegos en los que aparece el tema de la "caza del jabalí" ayudará a esclarecer su simbolismo posterior.

#### *4.1 El jabalí de Erimanto*

El monte Erimanto estaba consagrado a Artemisa lo mismo que el Taigeto . Cuando las gentes de un país ofendían a la diosa, ésta mandaba en castigo a su jabalí. Los campesinos de Psosis pidieron ayuda a Hércules, el cual cruzó el país de los Centauros, en los bosques de Folo, que comían carne cruda y eran de la misma naturaleza que los Lapitas. Folo, el centauro, abrió una gran orza de vino, regalo de Dioniso. Los centauros lo bebieron pero, no estando acostumbrados al vino, se emborracharon. De pronto estalló una risa que se propagó. Hércules siguió a los Centauros con sus flechas hasta el Cabo Malio, donde Quirón, el más sabio de los Centauros, permanecía retirado huyendo de los Lapitas de Tesalia. Una flecha destinada a Élato, después de atravesarle el cuerpo, se hundió en la rodilla de Quirón que, aunque mortalmente herido, por su naturaleza no podía morir. Quirón se apartó a una caverna hasta que se ofreció a Zeus en reemplazo de Prometeo, quien fue liberado a cambio de la muerte del centauro. También Folo murió; Hércules volvió a Erimanto, capturó al jabalí y lo llevó a Micenas, donde el rey Euristeo, aterrado, se había refugiado en un tonel.

Hasta aquí el mito. Si penetramos en el significado lingüístico de los nombres de lugares y protagonistas, se entenderá mejor el valor simbólico de esta empresa de Hércules. Psosis, el nombre de la región cuyos habitantes habían ofendido a Artemisa desatando su ira, deriva de psófos, "ruido", "estruendo" y psophéo "yo siseo". "Psosis", pues, expresa la idea de un tumulto caótico, un desorden cuya naturaleza se opone a la serena armonía expresada por las figuras de Artemisa y Apolo. Erimanto, consagrado a Artemisa, contiene en la primera parte de su nombre la idea de "defensa", eryma, y se contrapone -idealmente y en los hechos del mito- a la idea de caos expresada por "Psosis". Hércules, para conquistar el jabalí (al que no mata), debe combatir contra Centauros y Lapitas, que por otra parte son enemigos proverbiales de Apolo. "Centauro", de kéntauros deriva de kentao, "yo hiero", y también "excito", y "Lapitas" (Lapíthai) de lapízo que significa "me enorgullezco", "me jacto de". Ambas

figuras míticas, entonces, expresan la idea de impetuosa y desordenada fuerza, de indómita pasión, expresada también en la alegoría de una naturaleza humana que no se ha liberado de la condición animal del caballo (el Centauro es hombre y caballo) y es esclava de la *hybris*, contrapuesta, en el arte, a la serena luminosidad ordenadora de Apolo, como en el frontis del Templo de Zeus en Olimpia donde contra la mano extendida del dios se quiebra la embestida descompuesta de un centauro. Sometidos a la prueba del vino -don y sangre de Dioniso- los Centauros se embriagan y pierden el sentido, Hércules permanece sobrio y dueño de sus fuerzas. La lucha contra Centauros y Lapitas no es casual en este mito, antes bien es premisa indispensable para que el guerrero pueda alcanzar al "jabalí": expresa su victoria sobre su naturaleza inferior, sobre su propia *hybris* personificada por las legendarias figuras.

También en este mito se advierte la presencia de un tema común a las diversas culturas de la familia indoeuropea, desde la India védica hasta los Celtas, el de un poder guerrero-sagrado y restaurado (a través de sus empresas Hércules ganará la inmortalidad) que reemplaza un poder sacerdotal anterior, expresado por el símbolo del jabalí. En el caso de Hércules, no es el oso sino el león, de cuya piel se viste, el emblema de tal función. Se notará también la presencia del tema del "golpe doloroso": la empresa de Hércules tiene como consecuencia la herida e invalidez de uno de los más ilustres preceptores de dioses y de héroes, Quirón, ya maestro de Cástor y Pólux, de Asclepio, de Aquiles. Es el final de un ciclo. Quirón, el inmortal sabio de una edad de semidioses, pedirá morir para la liberación de un hombre, Prometeo, aquél que desafió a los dioses, ofreciéndose como víctima reparadora de la *hybris* de aquél. Quirón tiene un nombre de significado ambivalente, nombre de sabio y de héroe, si deriva de *cheíron* que significa "el vencedor", "el subyugante", pero nombre infausto si procede de *cheíron*, "el peor" (comparativo de *kakós*). Ambivalente como la naturaleza de los Centauros y, más en general, como la naturaleza de la guerra y del guerrero: el Centauro es un hombre impulsado por una poderosa naturaleza inferior, un hombre-caballo. El caballero, en cambio, es un hombre a caballo.

#### *4.2. Meleagro y el jabalí*

En este mito, que en sentido general evoca el de la caza al jabalí de Arturo, el protagonista principal es Meleagro, "Aquel que se dedica a la caza", hijo de Altea (*althaia*, malvavisco), esposa de Eneo, rey de Etolia ("el del vino" de *oinos*, "vino"), y de Ares, dios de la guerra .

Eneo olvidó ofrendar un sacrificio a Artemisa y la diosa, enfurecida, mandó un enorme jabalí para que destruyese las viñas de Eneo. Se unieron hombres de distintas ciudades para vencer a la bestia pero ésta mató a muchos de ellos y los sobrevivientes, por obra de Artemisa, acabaron por matándose unos a otros. Anceo ("aquél que estrangula hasta ahogar", de agko, "estrangulo"), uno de los guerreros que se lanzaron a la caza del jabalí, se enfrentó al animal blandiendo un hacha de dos hojas (lábris) y vestido con piel de oso. También él fue muerto por el jabalí. Quien también tomó parte en la caza fue Atalanta, joven guerrera hija de Jasón cazador de Creta, o de Esqueneo ("el de los juncos": los pantanos estaban consagrados a Artemisa). El padre de Atalanta hizo que ésta, recién nacida, fuera expuesta en el monte Partenio (de párthenos, "virgen", uno de los atributos de Artemisa) y allí la niña fue criada por una osa, animal consagrado a Artemisa cuyas vírgenes eran llamadas arktai, "osas". Tal vez la propia Artemisa, en los orígenes, era identificada con la osa. Cuando Atalanta entró a la caza, Meleagro se enamoró de ella. Al sexto día Atalanta logró atravesar al jabalí y Meleagro acabó con él. Surgió entonces una disputa por la división de los restos del animal, cuya piel y cabeza tocaban por derecho a Atalanta. Meleagro mató a los hermanos de su madre y ésta, invocando a las Erinias, pidió la muerte de su hijo. Dos versiones narran la muerte de Meleagro: según la primera, la madre Altea echó al fuego el tizo medio carbonizado que se había sacado de la hoguera al nacimiento de su hijo porque la Moira Átropos había cantado que éste viviría como aquel tronco; la segunda narra que fue Apolo quien con sus flechas mató a Meleagro.

Hasta aquí el mito. Una vez más surge el contraste entre Artemisa y los hombres, esta vez porque uno de ellos no respeta el derecho divino en relación a la diosa. Una vez más, entre aquéllos que ofenden a la diosa aparece el elemento dionisiaco del vino y el tema del castigo, en este caso dirigido a la fuente del poder de Eneo: sus viñas. El jabalí de Artemisa, en vano desafiado por un guerrero que lleva puesta una piel de oso, es derrotado, paradójicamente, por una antigua adepta suya al cortejo sacro, Atalanta, cuyo nombre, de atalánte, significa "la que es igual", "la del mismo peso", nombre referido quizás a la fuerza que la hacía semejante a un guerrero. Y, una vez más, es el "oso" -en la persona de la muchacha guerrera criada por la osa- quien se opone al "jabalí" y lo vence con la ayuda de un hijo de Ares, Meleagro. Por su parte, Atalanta ya había ofendido gravemente a la Madre de los dioses, "la Gran Artemisa" con un gesto sacrílego: había copulado en su templo con Hipomenes, cuyo nombre significa "Ímpetu-de-corcel" y por tal razón había sido castigada junto a su amante. Ambos fueron transformados en leones y sometidos al yugo del carro de la diosa. En este mito no son los Centauros quienes personifican el elemento hostil a la esfera

Apolo-Artemisa, sino un hombre cuyo nombre remite a una característica -rica de sentidos- del Centauro: el ímpetu desenfrenado del caballo. El caballo en su sentido telúrico. Si en el mito anterior la empresa había contribuido a la deificación de Hércules, aquí conduce a Meleagro a la locura y a la muerte. Y es significativo que sea Apolo quien lo mata en una de las versiones del mito. Aun más: en el mito anterior no matan al jabalí sino que lo atrapan, aquí en cambio lo matan.

#### 4.3. El oso y el "rey-osos" Arturo

Volviendo sobre el tema de Arturo y el oso, la relación entre uno y otro posee, además de un sentido guerrero, ligado a la fuerza y a la audacia, uno simbólico que toma por el hecho de vivir en regiones frías, "árticas" (de árktos). El oso, como se ve, también guarda relación con soledades salvajes, con el invierno, el Norte (que en griego se dice árktos) y con la sede ártica (literalmente "osuna") o la Tierra Hiperbórea, por todo lo cual en Arturo ha de verse no sólo la figura de un rey guerrero (cristiano) que con la fuerza de las armas trae abajo un orden anterior, el druídico representado por el "jabalí", sino a un guerrero que instauro un nuevo orden y que se pone al frente de un nuevo ordenamiento espiritual -el que tiene por símbolos a la Mesa Redonda y a la Búsqueda- que se emparenta con la tradición primordial, expresada por el sentido "ártico" del oso y, en el firmamento, por la constelación de la Osa Polar. Que el oso, además del simbolismo guerrero, haya sido también investido con el simbolismo "polar", o hiperbóreo, lo demuestra, entre otras cosas, la identificación de Artemisa -figura por excelencia "apolínea"- con la osa. El verbo griego arktéuo (de árktos, oso) significa "me consagro a Artemisa" y se empleaba en referencia a un rito que las vírgenes atenienses celebraban antes de las bodas en las que, para presentar las ofrendas a la diosa, vestían un manto que imitaba el color del pelamen del oso.

Los Galos llamaban a la Constelación de la Osa cerbyrd Arthur: "el Carro de Arturo".

En consecuencia existe una puntual relación simbólica entre la realeza de Arturo, el oso y la isla Blanca. A continuación, algunos datos comparativos.

En la India a la Gran Osa se le llamaba sapta riksha, o sea "morada de los siete videntes", símbolo de la sabiduría de los orígenes y de la revelación primordial .

La estrella polar, por su posición, al centro de la bóveda celeste, inmóvil entre la salida y el ocaso de las constelaciones, se avenía bien para expresar la centralidad y la trascendencia del Eje del Mundo. Por eso fue convertida en símbolo de la Norma. Los



Romanos al fundar las ciudades trazaban el eje cardinal, cardo (N-S), en la dirección del polo celeste .

El rey, en tanto detentor del poder trascendente -que en toda civilización otorga directamente la divinidad y que se reconoce luego por medio de signos reveladores de su presencia-, ocupa la posición central en la sociedad. El rex latino o el rig (rí) celta es etimológicamente "aquél que traza la recta dirección" , es decir, aquél que encarna la Norma: la revela y la realiza con el rito; la tutela y hace ordenadora de la sociedad mediante la ley; la afirma, si es necesario, con la justa guerra (bellum justum). El rey ocupa entre los hombres el puesto que entre las constelaciones ocupa la estrella polar. A fin de reforzar el carácter de centralidad, considérese que la Mesa Redonda tenía doce asientos, además del asiento del "Rey-Oso", como alrededor de la faja zodiacal se disponen las doce casas del zodiaco, alrededor del inmutable eje signado por la última estrella de la lanza de la Osa .

En la miniatura gótica de un manuscrito titulado Lancelot du Lac, conservado en la Biblioteca de París (número 112), la Mesa Redonda se representa en forma de anillo. En el vacío central aparece el Grial, sostenido por dos ángeles.

Es importante, para la comprensión del sentido del símbolo, el hecho de que el centro de la Mesa Redonda esté vacío: la razón de ser de la caballería que preside Arturo es precisamente la conquista del Grial. Eso explica la posición central de la Copa. Y aun más: el mismo Arturo, en tanto rey, es manifestación de un Poder eterno e invisible. Desde un punto de vista ascético, asimismo, el vacío indica un determinado estado interior de calma, ecuanimidad e impassibilidad, un dominio del flujo desbordado de pasiones y pensamientos, en una palabra, de castitas (entendida como descondicionamiento de las pasiones, del orgullo, del interés y superación del componente telúrico, y no sólo como mera "abstención de"). Castitas que es física y síquica y sin la cual no habría el presupuesto fundamental para que la Búsqueda fuera posible.

Por lo demás, el hecho de que los Caballeros de la Mesa Redonda no fueran solamente guerreros sino exponentes de la Caballería Celestial, culmen y meta de la ascesis "gibelina", queda dicho claramente en la Morte Darthur de Sir Thomas Malory donde se lee que los Caballeros de Arturo "se sienten más bendecidos y dignos del mundo. Y dejan a sus padres, a sus parientes, a sus esposas y a sus hijos para seguir la Orden" .

Este pasaje esclarece aun más el sentido de ese poder, simbolizado por el oso, con el que Arturo está investido y que no es en absoluto la fuerza guerrera materialmente entendida sino estado de fruición de un Poder que viene de lo alto y que se manifiesta

en el héroe y en el rey (como la alché homérica o el ódhr germánico) haciéndolos invencibles y dotándolos de fuerzas sobrehumanas en la batalla .

Arturo demostró que era soberano superando la prueba de la espada, la cual, hundida en un macizo de piedra cuadrangular, podía ser extraída sólo por el futuro rey. Esta espada es Excálibur, forjada en Avalón. Arturo supera la prueba asistido por Merlín. Éste, en céltico Myrddhin, está dotado de poderes extraordinarios y está tan ligado a la figura de Arturo que resulta difícilmente separable de él. Merlín representa el poder espiritual y Arturo el poder guerrero, de modo que es más apropiado hablar de un Merlín-Arturo, o Myrddhin-Arthur, como de un todo indivisible por haberse alcanzado la reunificación de dos poderes: sacerdotal y guerrero. Nótese que la narración de la prueba de la espada se corresponde estrictamente con la más antigua y originaria tradición celta y romana. Merlín se limita simplemente a asistir al futuro rey, sin conferirle poder alguno. Es Arturo quien por sí mismo supera la prueba. El sentido de ésta parece claro: se trata de extraer, de su entrañable unión con la materia (el macizo tetragonal de piedra, el elemento "tierra"), un poder de orden superior, la virilidad trascendente cuyo símbolo es la espada (correspondiente al elemento "fuego").

Este poder está ligado al Centro del Mundo, a la Isla Blanca, y es con ese poder que Arturo queda investido haciéndolo rey y portador del nombre de la estrella que señala el polo del cielo y su rol de rey entre los hombres.

La saga arturiana cuenta que el sobrino de Arturo, Mordred, usurpa el trono y se apodera de Ginebra, Mujer del rey . En la batalla que sigue a continuación Arturo vindica su trono pero es herido gravemente y transportado a Avalón. Allí nueve mujeres-hadas lo curan y, entre ellas, Morgana, "Nacida-del-mar".

Según Andrés el Capellán el reino de Arturo es defendido por gigantes que impiden el acceso y está separado del mundo por una vasta corriente que sólo a través de un puente peligroso puede cruzarse. Muchos de estos elementos aparecen también a propósito del Castillo del Grial, como veremos. El castillo de Arturo, por otra parte, está dotado de un movimiento rotatorio (Avalón en la tradición celta es llamada también "Isla rodante" para indicar su posición polar). En este castillo se custodia un recipiente sobrenatural, semejante a la "copa del otro Mundo" de los Tuatha dé Danann, que no alimenta a los cobardes y a los traidores, y que es calentado por el aliento de nueve damiselas.

En cuanto al "puente peligroso" se recordará que el tema aparece en otros relatos caballerescos. Se halla, por ejemplo, en la Historia de Guerrino llamado el Mezquino, de Andrés Jacob de Barberino (1391). Aquí el puente tiene un pie de ancho y está tendido sobre un abismo oscuro e insondable en cuyas profundidades truenan las aguas, en las entrañas de un monte. Guerrino, tras doblegar su terror, apoya el pie en

el puente, que al instante se agranda permitiéndole el ingreso al reino encantado de la Sibila. El tema del puente que une el mundo de los hombres con el de los dioses, o de entidades no humanas, está difundido en las más diversas tradiciones y tiene orígenes antiquísimos. Es uno de los mitemas presentes en las tradiciones chamánicas y guarda relación con el "viaje" del chamán al "otro mundo".

El castillo en el que se guarda tal copa es Caer Pedryvan, "que rueda cuatro veces", llamado también Caer Rigor, "Castillo Real"; Caer Colur, "Castillo Resplandeciente"; Caer Vediwid, "Castillo de los Perfectos"; Caer Vandwy, "el Castillo que está en lo alto"

.

El episodio que cuenta cómo Arturo es herido y llevado a Avalón para que allí lo curen, se refiere a un periodo de ocultamiento o latencia del poder imperial. El Imperio visible es herido pero no lo es el imperium, que se ha retirado a su Sede originaria, reabsorbido en el Centro espiritual del que emergerá nuevamente para la instauración de una nueva era.

La descripción de Andrés el Capellán acerca del reino de Arturo aclara bien que no se trata exclusivamente de un territorio geográfico, sino de un estado del ser. Los gigantes que bloquean el camino desempeñan un papel similar al de los animales dantescos de la "selva oscura". Representan el instinto y las pasiones ligadas a la "tierra" (una antigua etimología griega hacía derivar gigas, "gigante", de gê, "tierra"). Las pasiones, cuando no se doman ni reintegran en sólida síntesis con la virilidad interior, bloquean todo intento de auténtica realización espiritual.

La barrera de las aguas es comparable, desde el punto de vista simbólico, con el océano peligroso que hay que cruzar para llegar a la tierra Occidental de las manzanas de inmortalidad, y se refiere al control de las corrientes síquicas ("aguas", "olas"). En el símbolo, la navegación (Hércules, Jasón) es el equivalente de la Búsqueda y presupone una especial "ligereza" que resulta del des-condicionamiento de la materia y del instinto.

No nos detendremos aquí en el sentido de las "mujeres" de Avalón. Tan sólo diremos que las "mujeres" simbólicas representan en realidad el manifestarse, en diferentes grados y en distintas modalidades, de una única Potencia que despierta cuando llegan hasta su propia sede, es decir, a aquel estado del ser, simbolizado por Avalón, que corresponde a una reunión con la Fuente primera de la realeza, con la Potencia que crea la condición de rey. La misma potencia que los Celtas representaban con el semblante de una mujer fea que se vuelve hermosa cuando el rey designado se "une" a ella. En muchas tradiciones la investidura del rey adquiere el sentido de un hierós gamos, un connubio divino.

En el simbolismo griálico el rey posee la Copa y la Lanza. Los dos objetos sacros están indisociablemente unidos. La Lanza, como veremos, indica la virilitas (la virilidad) trascendente; la Copa equivale, en cierto sentido, a la Mujer de la Isla Blanca, con todas las implicaciones de las que el símbolo es susceptible.

Esta reunión o reintegración del rey con la propia mujer (o reina) significa, en realidad, la adquisición del estado de "androginia" espiritual por el cual el rey en una sociedad tradicional -y siempre que efectivamente se haya producido esta reintegración con la Potencia- nunca es sólo jefe político: es visto esencialmente como verdadero corazón que da impulso a todo el ordenamiento de la sociedad, a la armonía de las fuerzas y a los ciclos de la naturaleza. Esta función metapolítica del soberano, presente en las más diversas tradiciones, desde la china hasta la egipcia y la celta, se halla, inalterada, en la idea "gibelina" del Imperio.

Al Emperador cabe aplicar lo que, acerca de la función del rey arcaico, ha afirmado uno de los más autorizados estudiosos del mundo arioeuropeo: "En rex hay que ver no tanto al soberano cuanto a aquél que traza la línea, la senda que se ha de seguir, y que al mismo tiempo encarna lo que es Recto... El rex indoeuropeo es mucho más religioso que político. Su misión no es mandar, sino fijar las reglas, determinar lo que es, en sentido propio, recto" . En otras palabras, el Emperador cristiano es el vicario de Dios, de quien recibe el poder, para el ejercicio de la Justicia, pero el hecho de que él exista garantiza el justo ordenamiento del mundo. Éste, sin él, sería Tierra Baldía.

Diversas tradiciones refieren que Arturo yace en Avalón y que un día se habrá de manifestar de nuevo .

Sir Thomas Malory escribe: "Algunos dicen, en muchos lugares de Inglaterra, que el rey Arturo no está muerto, sino que por voluntad de nuestro Señor ha sido llevado a otra parte. Dicen igualmente que volverá... Afirmando no tal cosa, sino más bien que en algún lugar de este mundo su vida ha experimentado una transformación. Mas muchos dicen que sobre su tumba está escrito: Hic iacet Arthurus, Rex quondam Rexque futurus" . En el siglo XII los pobladores de Gales, de Cornualles y de Britania creían firmemente que Arturo no estaba muerto y que volvería para defender a su gente de los enemigos .

Según otras tradiciones más marcadamente cristianizadas, Arturo después de su muerte fue sepultado en Glastonbury , la "isla de vidrio", Ynis Gutrin en bretón, luego Glastiburi, y en latín Glastonia, a la que también se llamaba Avallon: "Glastonia, id est urbs vitrea etiam insula Avalloniae celebriter nominatur" .

Cierta vez los monjes de Glastonbury descubrieron un ataúd de roble enterrado a dieciséis pies de profundidad, que según ellos pertenecía a Arturo, y una inscripción gótica sobre una cruz de plomo de un pie de largo -que afirmaban haber hallado en el

ataúd- que decía: "Aquí yace sepultado el famoso rey Arturo con Ginebra, su segunda esposa, en la isla de Avalón". Gerardo de Cambria vio la inscripción y la declaró auténtica. Sea como fuere, no parece aventurado ver en este episodio un intento de la Iglesia por poner fin a esa creencia relativa al futuro retorno de Arturo, que debía estar muy arraigada en la conciencia del pueblo.

Reclamaba la Iglesia que se reconociese que la isla había sido donada por Arturo. Sin embargo puede leerse en ello, además del significado meramente político, la trasposición intencional en el plano histórico de hechos esencialmente simbólicos: la muerte de Arturo significa, en realidad, un regreso suyo al Centro Supremo, en espera de una nueva manifestación. En otras palabras: el poder regio vuelve al regazo de la Iglesia, su otorgadora, mas no su generadora, pues esto último non est potestas nisi a Deo.

A propósito de la cercanía del nombre Arthur con la constelación de la Osa, es necesario hacer una precisión. Según una tradición china el nombre de "Balanza" se empleaba antiguamente no al signo zodiacal Libra sino al complejo de la constelación de la Gran Osa que formaba los dos platillos de aquella que en China era llamada "Balanza de Jaspe" refiriéndose, la piedra de jaspe, a la más sublime de las perfecciones y, por ende, al simbolismo espiritual del Polo del Cielo. Cótéjese esta tradición china con la traducción del término sánscrito Tulâ, "balanza", nombre que en la India designaba el signo de Libra en el zodiaco, pero que tiene asimismo una evidente semejanza, por no decir fonética idéntica, con la Thoulè hiperbórea de los Griegos.

En el zodiaco de Glastonbury, inmenso templo estelar que representa la posición de las constelaciones mediante dibujos hechos con piedras alineadas en el terreno, la posición del polo celeste la ocupa no la Osa, como esperaríamos, sino la cabeza de una serpiente, representación del "Dragón Celeste". De igual manera en Glastonbury está ausente la balanza, prueba evidente, según Guénon, de que el complejo estelar de Glastonbury debe remontarse a un periodo muy antiguo en el que la denominación de Libra todavía no había sido transferida al zodiaco sino que designaba el Polo celeste.

Nótese, a propósito del Dragón polar, que el padre de Arturo es Uther Pendragon.

Parece que la genealogía arturiana ha de entenderse en clave simbólica como una derivación del Oso a partir del Dragón, es decir como la continuación de una función "polar" de soberanía nunca interrumpida.

Al padre de Arturo lo llamaban "rey de las tinieblas", en el sentido no de un poder infernal sino de una soberanía terrible y misteriosa (similar a la del dios hindú Varuna). Él era señor de la guerra, tenía por escudo el arco iris y presentaba características

sobrenaturales: se transformó en nube para engendrar a Arturo; y de esta forma a éste lo llamaron "hijo de la nube". Y así como el rayo es disparado de la oscura entraña de la nube, del mismo modo Arturo es manifestación regia de un Poder eterno e indiviso. Como Uther, su padre, había sido soberano y Druida, así Rey y Druida aparece en su endíadis de Arturo-Merlín: Arthur-Myrrdhin.

El dragón, que contiene en sí el fuego y el rayo y que propicia la lluvia en la China, es símbolo del Emperador y también entre los Celtas asegurar el buen éxito en la guerra y en la fertilidad era parte de las funciones del rey. El dragón rojo es el emblema de Gales. El dragón blanco lo es de los Sajones. El Mabinogion relata la lucha entre los dos dragones que hoy, ebrios de hidromiel, se hallan sepultados en un arca de piedra en Oxford. El dragón, además, es expresión de un poder espiritual de altísima intensidad que emana de la mirada y que puede petrificar o fascinar a la víctima. Ése es el significado del étimo mismo del nombre "dragón", del griego drákon que deriva de dérkomaí, "miro intensamente".

A su muerte, Arturo, según algunas tradiciones, es transportado a Avalón, según otras es llevado a la constelación que le sirve de carruaje. En ambas versiones del mito idéntica es la sustancia del símbolo: el Poder Imperial, descendido del Cielo (o del Centro hiperbóreo que es hipóstasis del Centro Celeste), cuando se retira de la tierra regresa al Mundo Invisible de los Arquetipos eternos. Allí espera la ocasión propicia para manifestarse de nuevo entre los hombres.

Análogo sentido presenta el mito de Rómulo, rex et sacerdos, asunto en el cielo mientras pasaba revista a las tropas dispuestas a orillas del Pantano de la Cabra, en una comarca de Roma. Sea que se trate de Avalón, o del Cielo, o de montañas mágicas como Wunderberg, Kronburg o Kyffhauser; sea que se trate de Arturo, Rómulo, Carlomagno, Olgier, Barbarroja o Federico II -personalidades en torno a las cuales se tejió el mito-, lo que importa destacar es el sentido profundo, metapolítico, del mito mismo: el Imperio puede hacerse invisible pero debe volver a manifestarse al final de los tiempos y de la historia.

Este "final" se hace coincidir con un nuevo principio: con la irrupción de lo sagrado, con la instauración de un Reino y de un mundo en el que el tiempo deja de ser la dimensión fundamental de la historia del hombre. La renovatio imperii coincide con la renovatio temporis. En la visión escatológica medieval, el Emperador volverá a encabezar las filas de los fieles para exterminar a los seguidores del Anticristo y para poner fin al reino de la Bestia.

## Capítulo VII

### El simbolismo del Centro del Mundo en la tradición irania y en otras tradiciones

En Irán la montaña Alborj (Haraberezaiti) se yergue en el centro del mundo y une la tierra con el Cielo, al igual que el monte Meru en la India, sobre cuyas cumbres brilla la Estrella Polar.

La tradición irania conserva el recuerdo de la sede originaria de la Edad de Oro y del terrible invierno que la destruyó. El pasaje que aquí reproducimos está tomado del Avesta : "Yima es el primer rey, el rey de la Edad de Oro, de esa época maravillosa en la que reinaba la primavera eterna, cuando los rebaños prosperaban sin pena y se desconocían la vejez y la muerte. Pero la población crecía y tres veces Yima hubo de enviar hombres y ganado a nuevas regiones. Estas regiones remotas quedaron a merced de Ahrimán, el Espíritu antagonista del Bien, que esperaba la ocasión para lanzar el ataque. Se anunció un invierno terrible, obra del Espíritu del mal, e incluso el Paraíso Terrestre corría el peligro de desaparecer bajo los asaltos del maligno. Ahura Mazdâ invitó a Yima a construir un refugio escondido (vara) que daría protección a un grupo de hombres escogidos [...]. Este lugar oculto todavía existe, pero desafortunadamente es una sede secreta; es el verdadero centro del mundo. Es una partícula del Mundo Celeste introducida y conservada en la tierra donde no puede reinar el mal".

El "Invierno terrible" de la tradición mazdeísta evoca muy bien el fimbulvetr de la Edda, traducido del mismo modo y referido al final del presente ciclo como preludio al ragnarökr o, con mayor probabilidad, al final de un ciclo anterior . Se trata evidentemente del recuerdo de un cataclismo de vastas proporciones (¿una glaciación?) que sumergió o hizo inhabitable la sede originaria (airyanem vaëyô, "semilla originaria de los arios") y que hizo necesarias las migraciones a otras regiones . La teoría irania de las migraciones que dejan atrás una sede primitiva concuerda, pues, con la tradición irlandesa sobre la migración de la estirpe de los Tuatha dé Danann.

En la tradición nórdica, el final del presente ciclo cósmico estará signado por un incendio total provocado en la tierra de los hombres por el gigante Surtr y por la última

batalla de los dioses . "En el lugar llamado bosque de Hoddmímir se esconderán, cuando [queme] el fuego de Surtr, dos hombres que se llaman Líf y Leifþrasir, y se alimentarán del rocío. De estos hombres nacerá una estirpe tan poderosa que repoblará todo el mundo..." . En otra versión del mito, narrada por Odín, los dos últimos sobrevivientes, cabezas de linaje de la nueva humanidad, sobrevivirán no al fuego sino al Fimbulvetr, el Terrible (fimbul-) Invierno (vetr):

"¿Quién quedará con vida cuando acabe  
el terrible invierno?

Líf y Leifþrasir; ellos se refugiarán  
en el bosque de Hoddmímir;  
los rocíos matinales serán su alimento  
y de ellos habrán de nacer los hombres" .

Líf significa "Vida" y Leifþrasir "Deseo-de-vida". Hodd-mímir significa "Mímir-del-tesoro" (hodd). Mímir ("El Evocador") es el nombre del sabio gigante, guardián de la fuente de conocimiento ubicada a los pies del Árbol del Mundo y guardián de las runas que Odín toma sacrificando un ojo a la Fuente Mímisbrunnr ("Fuente de Mímir" o, en sentido extendido, del "recuerdo"). El "bosque de Hoddmímir" parece referirse a un lugar localizado en el Centro del Mundo que permaneció, o permanecerá, incólume al cataclismo final. También la tradición irania, como se ha visto, menciona un lugar donde los escogidos encuentran refugio y habla de él como: "...una sede secreta (...) el verdadero centro del mundo. Es una partícula del Mundo Celeste introducida y conservada en la tierra donde no puede reinar el mal".

En el texto citado, Odín interroga a Vafþrúdnir, un gigante dotado de virtudes oraculares a quien acude para preguntarle por los destinos del mundo. En la estrofa 50 del mismo Poema, Odín habla de las "llamas de Surtr", vale decir, de la destrucción del ciclo actual por medio del fuego. Es probable, por lo tanto, que el "Terrible Invierno" se refiera al final de un ciclo anterior. Lo cual concordaría con la tradición irania y celta.

En el Islam el simbolismo del Centro lo expresa la Montaña Blanca (el-Jabal el-Abiad), llamada también Qâf o "Montaña de los Santos" (Jabalu-l-Awliyâ), que se alza en la Isla Verde (el-Jazîrah el-Khudrah). Sobre la Montaña Blanca se posa el ave Fénix, Rukh. No es posible llegar a esta isla "ni por tierra ni por mar".

La última expresión esclarece el sentido de esta centralidad en una dimensión esencialmente espiritual. Como siempre, el simbolismo del Centro (umbilicus,



omphalos, etc.) en la Geografía Sacra tradicional es susceptible de una interpretación metafísica, además de topográfica.

El geógrafo Yagût dice expresamente que la montaña Qâf antiguamente se llamaba Alborj, con clara referencia al Centro Sacro mazdeísta.

Qâf es la madre de todas las montañas y descuella por encima de todo el mundo. Según ciertas tradiciones está hecha de un bloque único de esmeralda que confiere al cielo su color. El héroe islámico que cumple la Búsqueda santa del Reino de Alá se dirige hacia Qâf donde el camino, siendo horizontal, se transforma en vertical y asciende hacia Dios. Ni sol ni luna iluminan esta región, pues basta la luz de esmeralda para llenar de esplendor las ciudades que allí se agrupan: labalsa hacia Oriente, labalqa hacia Occidente y Hûrqaliyâ, situada por encima de ellas y que da nombre a toda la región. Mohyiddîn Ibn Arabi la llama Ardu-l-Haqiqah, "Tierra de la Realidad", lugar en el que Dios (entre cuyos nombres está el de al Haqq: "el Real") se revela. En esta tierra espiritual se encuentran los modelos trascendentes de todo lo que existe y, por tanto, se le llama también 'alam al-mithal, "Mundo del Modelo". Para llegar a la Isla Verde es preciso viajar por cuatro mares en medio de las Tinieblas cruzando regiones ubicadas en un mundo que se oculta más allá de los sentidos ordinarios y del estado de vigilia y de sueño. Sólo quien ha dado con la Fuente de la Vida, al cabo de la Búsqueda, puede entrar en la Tierra de Esmeralda.

El simbolismo en sí es suficientemente transparente: se trata de un iter iniciático recorrido en la interioridad de la conciencia a través de varios estados del ser. La noche ha de entenderse aquí en el sentido místico, como des-condicionamiento total de la conciencia respecto de los sentidos y de la razón profana . Cuatro es el número de la tierra, de la materia que es necesario penetrar y conocer para conseguir la Ciencia de lo Real, es decir la Sabiduría divina.

La "Fuente de Vida" corresponde a la "Fuente Salvaje" de la que habla Wolfram von Eschenbach en el Parsifal y a la "Fuente de Enseñanza" de los Fieles de Amor. También guarda relación con la Fuente de Mímir (Mímisbrunnr) a la que llega Odín tras el sacrificio "de sí mismo a sí mismo" efectuado sobre el Eje del Mundo en nueve noches, y después de sacrificar un ojo. También en este caso, como en la aventura del celta Conn, el recipiente que contiene la bebida de sabiduría y poder -aquí una fuente de hidromiel, allá una copa llena de "cerveza roja"- está asociado a la lanza. Odín realiza el autosacrificio "atravesado por una lanza".

Por último, tal Fuente de Sabiduría corresponde al agua que Dante bebe en el Paraíso Terrestre antes de obtener la visión de los ojos de Beatriz .

La tierra de la región de Qâf está hecha con el mismo barro con el que se formó a Adán y es la tierra del Paraíso Terrestre que se ha escondido a causa de la

decadencia de la conciencia humana. El creyente debe recorrer el camino marcha atrás, debe transformar el barro natural de su cuerpo en cuerpo de resurrección, el barro corruptible en sustancia esmeraldina del Paraíso Terrestre. En suma debe readquirir el Cuerpo del Adán primordial (Adam Qadmon) tal como era éste antes de la Caída.

Con esta revisión de símbolos se constata que las nociones de Geografía Sacra convergen con los símbolos de la Alquimia interior: se trata de transformar el cuerpo en Cuerpo de resurrección, en materia vivificada por el Espíritu . La Piedra que podrá obrar la transformación se esconde en las profundidades del "barro" natural del cuerpo: la Piedra es el medio iniciático, el-iksîr, que Dios ha ocultado en el corazón del fiel. Se ha visto anteriormente que el lapsit exillis de Eschenbach es interpretable como lapis el- iksîr en un contexto simbólico que compara al Grial con la Piedra de transmutación, la cual, siguiendo a Eschenbach, está entallada en esmeralda.

La esmeralda es la piedra del conocimiento trascendente. En la Alquimia es la Piedra de Mercurio: se decía que Hermes Trismegisto había grabado en esmeralda la Tabula Smaragdina que contenía los más hondos secretos del Cosmos. En el Islam la esmeralda es la Piedra de la Luz Verde de Alá, rayo de la Ciencia secreta. El verde, el hecho no es casual, es el color sagrado del Islam.

Los Santos del Islam, en el paraíso, visten de verde. Verde era también la capa de Mahoma y verde es la bandera del Islam. De manera similar, escrito está en el Apocalipsis (Ap 4, 3) de San Juan que alrededor del trono de Dios se extiende, envolviéndolo, un arco iris de color esmeralda.

Téngase presente que en la Alquimia el fuego sagrado, espíritu viviente y luminoso, es un cristal translúcido verde que se derrite como la cera: "...es de esto de lo que se sirve la Naturaleza soterradamente, por todo aquello que el Arte transforma" .

Para el Caballero islámico, la Gran Guerra Santa, la batalla por el Conocimiento y la conquista de la verde Montaña de Esmeralda, pasa a través de la Pequeña Guerra Santa y la efusión de la sangre: "El Paraíso yace a la sombra de las espadas". De modo semejante, el camino del Grial se despeja con las armas empuñadas, aun cuando hayan de deponerse luego, y la batalla se interioriza ejercitándose en las virtudes y aptitudes interiores.

Lo dicho hasta aquí es suficiente para presentar el capítulo siguiente, pero consideramos útil concluir estos breves apuntes con una nota sobre la Geografía Sacra de los Aztecas y de los Toltecas que ofrece significativas correspondencias en

lo que toca al recuerdo de una sede originaria, su nombre, el origen de la función real derivado de ella y el color que se asocia a ella (el blanco y el verde).

Afirmaban los Aztecas que provenían de Aztlán, que tiene por signo jeroglífico una montaña blanca. Entre los Toltecas, Tollàn o Tula era una ciudad de la que quedan vestigios a un centenar de kilómetros al norte de Ciudad de México. En ella reinó el rey-sacerdote Nacxitl Topiltzin Quetzalcóatl ("Serpiente Emplumada Verde"). Pero la Tula arqueológica era un centro derivado de la legendaria Tula o Tollàn, país en el que abundaban las riquezas y las comidas y donde las cosechas de maíz, algodón y cacao brotaban espontáneas y con prodigiosa grandeza.

A su muerte Quetzalcóatl fue quemado y de sus cenizas surgieron por encanto aves espléndidas. Su corazón, depurado de las llamas, subió al cielo transformándose en la Estrella de la Mañana. La piedra consagrada a Quetzalcóatl era la esmeralda (quetzalitzli), asociada al ave quetzal, de largas plumas verdes, y a la dirección astronómica de Oriente.

Los Aztecas derivan su nombre de Aztlán, su mítica sede originaria. Muchas tradiciones indígenas sitúan Aztlán en un lugar desconocido, una tierra lejana ubicada al Norte de Tenoxtitlán (actual Ciudad de México). Otros la sitúan en Occidente o en el Noroeste . La etimología del nombre es clara en lo que se refiere al sufijo -tlan que indica "lugar de", "lugar junto a". A pesar de los múltiples intentos que se han hecho por explicar la primera parte del nombre (az-), nadie ha podido resolver definitivamente el problema, de modo que "el significado de la palabra aztlán es (...) intraducible, si bien la idea general es que debe guardar relación con la idea de blancura y con un ave blanca (áztac)" .

Como el emperador romano Constancio Cloro, que deseaba realizar una expedición a Thule, el rey azteca Moctezuma el Viejo deseaba saber "dónde habían vivido sus ancestros y qué forma tenían esas Siete Grutas tan mencionadas en las relaciones de sus historias" . Así pues, le pidió a su hermano que enviase a lo mejor del ejército a esa región. Tlacaéllel, su hermano, respondió que no se trataba de un asunto militar sino de un problema religioso y, en segundo lugar, dijo que nadie sabía dónde quedaba Aztlán. El rey reunió a sesenta ancianos, dotados todos de poderes mágicos y de videncia, para que encontraran el lugar y vieran si todavía vivía la madre de Huitzilopochtli, el dios que había guiado la migración de las tribus aztecas. Los sabios se dirigieron a Tula, capital de los Toltecas y del rey divino Quetzalcóatl, pero allí perdieron todo rastro de los lejanos caminos transitados por los ancestros provenientes de Aztlán. Llegados a lo alto de la "Montaña de la Serpiente" (Coatépéc) haciendo uso de sus poderes mágicos se transformaron en aves y fieras y, de esta

manera, llegaron a orillas de un gran lago donde fueron recibidos por un sacerdote de la diosa Coatlicue ("Saya-de-Serpientes"), la Tierra, madre de Huitzilopochtli. En el centro del lago se elevaba una montaña de fina arena donde, en una gruta, hallaron a Coatlicue. Ésta, desde que su hijo había partido, se había sometido a ayuno y mortificaciones aguardando su retorno triunfal a Aztlán. Visitaron la ciudad de Aztlán, habitada por gentes que hablaban su mismo idioma, el nahuatl, y, aún en forma animal, volvieron a Tula donde recuperaron su aspecto humano. Sólo cuarenta ancianos lograron regresar a la corte de Moctezuma, veinte desaparecieron en el trayecto asesinados por animales más fuertes que ellos .

"Este episodio, si bien atestigua el deseo de los jefes mexicanos de conocer el secreto de sus propios orígenes, documenta a la vez su ignorancia en la materia. Existe un origen tribal, pero es mítico y concierne al conocimiento teológico. Y este viaje chamánico realizado en grupo hacia las profundidades de la memoria colectiva sirve para poner de manifiesto la naturaleza profunda de Aztlán; el origen de los Aztecas es una utopía a la que ningún camino humano conduce. Sólo recurriendo a la metamorfosis los magos han podido alcanzar su objetivo. No obstante, una vez recuperado su aspecto humano, son incapaces de indicar a Moctezuma el camino de Aztlán. Depositarios de una visión privilegiada, sólo pueden ofrecer la descripción de una imagen" .

Las características de Aztlán son: la pureza; la extrema lejanía y el hecho de ser inalcanzable con medios humanos; el hecho de ser una isla situada en el centro de un gran lago, o una montaña rodeada de agua; la presencia, en la montaña, de una gruta de la que brota un manantial que alimenta un río; la abundancia de la vegetación y la riqueza de la agricultura de las gentes que allí viven; el hecho de ser la patria originaria de los Aztecas; la ciudad está dividida en "comarcas" cuyo número varía según las fuentes escritas.

Muchas son las características que recuerdan en gran medida las de la Isla Blanca (Thule, Tierra de los Inmortales) como para tratarse de meras coincidencias. Evidentemente, se trata de un mito común a las más diversas tradiciones. ¿Por qué? ¿Tan arcaico es el mito que llega a América con las migraciones de los cazadores asiáticos hace no más de diez mil o doce mil años? ¿Es la manifestación de un "arquetipo"? En ese caso se trata del origen sacro nórdico o nórdico-occidental en una tierra que luego desaparece bajo las aguas (o se vuelve inalcanzable, lo que representa una equivalencia en el plano simbólico), un arquetipo que formaría parte de la estructura misma del pensamiento religioso del hombre.

## Capítulo VIII

### La Sede del Grial. La Isla Blanca y el corazón

A propósito de la Sede nórdico-polar en la que Cronos yace dormido, Plutarco refiere un detalle de sumo interés: los habitantes del Norte sólo en estado de sueño podían alcanzar la visión del Dios .

Se ha visto cómo el tema del "sueño" o de la "niebla", equivalente alegórico del estado de sueño, aparece también en los dos relatos celtas que narran el viaje de Cormac a la Tierra Prometida y el viaje de Conn a la región de Lug y la Soberanía de Irlanda. La afirmación de Plutarco según la cual sólo "durmiendo" los habitantes del Norte podían ver a Cronos es muy apropiada y se refiere a un estado de conciencia (distinto del de la vigilia) que se alcanzaba a través de especiales técnicas que incluían -e incluyen en el chamanismo actual- el ayuno, el control de la respiración, el sonido y, en ciertas culturas, la adopción ritual de "drogas sacramentales". Entre ellas recordemos, para Europa septentrional y Siberia, el hongo agaricáceo *Amanita muscaria*. Es probable también que Plutarco, mencionando el Norte, tuviese en mente a ciertas culturas germánicas que realizaban el trance mediante técnicas chamánicas de las que, al menos de una, el *seidhr*, se tienen noticias. Es significativo advertir que en el léxico chamánico de un gran número de culturas de interés etnológico, "sueño" y "ensueño" son términos alegóricos que se refieren respectivamente al receso de la conciencia (la cual entra en un estado "alterado" que se encuentra más allá de los sentidos) y a la visión que se ofrece en tal estado. A este viaje inmaterial alude Píndaro: "Y no podrás hallar, yendo en nave o a pie, el camino maravilloso donde se reunían los Hiperbóreos para los juegos" .

La tradición árabe parece traducir así el pasaje de Píndaro: la Montaña Qâf no puede alcanzarse lâ bi-l-barr wa lâ bi-l-bahr, "ni por tierra ni por mar" . Y algo más: idéntica expresión se halla en la tradición china en Li-Tze, que afirma que en las míticas regiones situadas al norte del mundo "no se puede llegar ni en carro ni en nave, pues sólo el vuelo del espíritu las alcanza" . En ambos casos, "tierra" y "mar", además de señalar la ubicación de la "montaña" fuera del ámbito de la geografía física, se refieren por analogía al cuerpo y a la psique. Efectivamente, ni con el primero ni con la segunda puede tocarse la mítica región sino sólo "con el vuelo del espíritu". Al

respecto la expresión china es muy pertinente porque "vuelo" se refiere al resultado final de un determinado procedimiento ascético que tiene por objeto liberar la conciencia de su asidero sensorial y racional.

Lógicamente, el "viaje" o "vuelo" del espíritu hacia los Hiperbóreos, o hacia Shambala, no es tan fácil, ni se sigue de él automáticamente la superación del estado ordinario de conciencia. Antes de llegar a la alegórica "Isla Blanca" hay que cruzar un peligroso "océano" infestado de monstruos y peligros mortales escondidos "bajo las aguas". "Océano" y "aguas" que corresponden metafóricamente a la psique de la persona, en la que, en hondos rincones que el sol nunca ilumina, se anida ese cúmulo de monstruos e híbridas formas que unas veces son atacados y vencidos, otras atacan y vencen al "navegante".

Una de las descripciones más sugestivas de esta batalla espiritual es la que narra, en el homónimo poema del antiguo inglés, la lucha del héroe Beowulf contra el oscuro poder de Grendel, el monstruo de los abismos. La más clásica de las empresas reservadas en el Medioevo cristiano a Caballeros y Santos militares consistía precisamente en echar al "dragón" de la tierra simbólica para enfrentarlo y derrotarlo en singular combate. Muchas veces, como consecuencia de la victoria sobre el "dragón" se liberaba a una "mujer", en quien ha de verse al "alma" (el intelecto superior) liberada de las ataduras que la tenían cautiva de los monstruos de la "tierra". Cuando el griego Hércules intenta trasponer el océano que lo separa del Jardín de las Hespérides, no puede fiarse de sus fuerzas, sino que debe dejarse guiar por Atenea (el logos de Zeus) y es Atenea una vez más quien lo orienta y asiste en su descenso al Tártaro, la oscura región de los muertos situada "en lo más hondo de la tierra". Sólo hay una manera de disolver esos "monstruos" y fantasmas que aguardan el paso del viajero incauto: hacer llegar a las profundidades de la conciencia ese "sol" que despeja las tinieblas. Pero, para hacerlo, es necesario alejar las nubes que lo cubren, purificar la conciencia y el sentir: en el lenguaje alquímico "de-albare" (blanquear). Las distintas alegorías que usan los autores medievales de los relatos del Grial dan por sentado este iter sin el cual no puede hallarse el Grial.

Aun más explícita es la tradición tibetana, que afirma que Shambala (o Chambala), la sede nórdica, "está ubicada en mi espíritu".

Dado el interés específico de nuestro estudio, no podemos examinar aquí las muchas pruebas que el héroe, en busca del Santo Grial, debe afrontar. Tal examen llevaría a reflexiones que pondrían de relieve el contenido iniciático de la Búsqueda. Baste en todo caso consignar, además de lo señalado, algunas notas adicionales para mostrar la dirección que orientaba espiritualmente al caballero.

## 8.1 El castillo del Grial

En la *Quête du Graal*, como queriendo desalentar todo intento de localización geográfica, al Castillo del Grial se le llama *palais spirituel*. Lo rodea el mar y lo defienden dos leones. En el *Grand Saint Graal* rodea el Castillo un río torrentoso, vasto y profundo. En el *Parsifal* lo rodea un lago.

Obsérvese ante todo que en todos los textos se trata de un Castillo, o sea de un lugar defendido, aludiendo así a la dificultad implícita en la Búsqueda tanto como al carácter esencialmente guerrero de la Vía del Grial, reservada sólo a los Caballeros (en ningún texto figura un héroe que se lance a la Búsqueda sin ser Caballero).

El cinturón de aguas peligrosas que rodean y defienden la Sede del Grial -como lo es el Jardín de las Hespérides y la Sede hiperbórea- es una clara referencia a la victoria sobre las corrientes síquicas (la irrupción impetuosa de las aguas) y al control de toda potencia del ser. Al mismo tiempo, el hecho de estar situada "más allá" de las Aguas indica que la Sede del Grial ha de buscarse en la dimensión propia del Misterio que, por su naturaleza, se sitúa más allá de la razón, en un dominio distinto del experimentable a través de la mente y los sentidos.

Con el auxilio de la mera razón no podrá hallarse el Grial: se necesita una indispensable aptitud interior y la capacidad de llegar indemne "más allá de las aguas". Capacidad, esta última, de tipo estrictamente iniciático y de carácter regio-sacerdotal. En el simbolismo alquímico sólo el "azufre" puede fijar la turbulenta pujanza del "mercurio" (correspondiente a las aguas y a la esfera síquica que hay que "congelar", "fijar", para poder cruzarla indemne, como en tierra firme). *Aquam torrentium converte in petram* ("convierte en piedra el agua de los torrentes"), se lee sobre la Puerta Hermética de Roma.

A esta dimensión metarracional hace alusión Wolfram von Eschenbach cuando dice que para dar con el castillo del Grial es preciso llegar "sin saberlo", así que Parsifal llega poniéndose a merced de su caballo, cuyas riendas había abandonado, y recorriendo "tanto camino como el que puede recorrer un pájaro".

El camino del Grial está plagado de peligros: Eschenbach advierte que no se puede pensar en llegar al Monte donde se custodia el Grial (*Muntsalwaetsche*, que se interpreta como "Monte Salvaje" o como "Monte de la Salvación") sin combatir contra guardianes terribles (los Templarios). Ellos permiten el acceso sólo a los escogidos, enunciados uno por uno en una inscripción que aparece en el Grial. Destino del combate es el Grial o la muerte. Se alude aquí a los peligros connaturales a una vía de tipo iniciático en la cual, alcanzado cierto grado de realización, ya no se puede volver atrás sin consecuencias (sobre todo síquicas). En algunos textos se habla de una

espada puesta como puente para cruzar un abismo: por el filo de la espada ha de pasar el héroe.

## *8.2 La Capilla Peligrosa*

En la aventura de la Capilla Peligrosa el héroe (Parsifal) tiene que pasar la noche, solo, en la capilla en la que yace un caballero muerto, y al lado de éste un cirio encendido. En los alrededores de la Capilla se extiende un cementerio en el que se entierra a aquéllos que han fracasado en la prueba y han perecido condenándose (asaltados por espíritus malignos).

Tras el estrépito de un rayo y un trueno, una mano negra apaga el cirio. Aparece entonces una cabeza que lanza una larga llamarada y un demonio más negro que la noche. En un armario se guarda un velo capaz de romper el encanto. Parsifal trata de adueñarse de él, pero el diablo lo amenaza con matarlo bajo el altar. El héroe se persigna y el diablo da marcha atrás con un golpe de trueno.

La capilla arde. Parsifal avanza hacia el demonio blandiendo la espada y haciendo con ella la señal de la cruz.

Entre rayos y truenos Parsifal cae exhausto. Cuando vuelve en sí se acerca al armario, extrae el blanco velo que ahí se guarda, lo extiende sobre el altar, lo baña en agua bendita y rocía las paredes de la capilla destruyendo el encanto. Luego vuelve a poner el velo en el vaso de oro que lo contiene. A la mañana siguiente, al canto del gallo, el cirio vuelve a brillar y permanecerá encendido hasta el fin del mundo.

Se trata evidentemente de una experiencia que está más allá del estado profano de conciencia. Esta experiencia está precedida por una ruptura de nivel (los "truenos", los "rayos"), por una verdadera muerte iniciática (el "desmayo") y es superada sólo merced al estado de gracia del héroe y a la profunda pureza de su mente (el "velo blanco"). En el Titirel de Wolfram von Eschenbach se dice que "El Señor del Grial ha de estar libre de mancha". Al cabo de la experiencia (que se desarrolla de noche) vence la luz en la conciencia (la "mañana", el canto del gallo) y vuelve a prenderse una llama que de otro modo la potencia luciferina habría apagado para siempre causando la muerte del héroe. La aparición del demonio ígneo corresponde exactamente a la irrupción del dragón que emerge de las entrañas de la tierra, con todos los sentidos síquicos que este símbolo implica.

Acerca del "estado de sueño" que mencionaba Plutarco, está claro que no se trata de un dormir ordinario como lo demuestra el episodio de la "prueba del sueño" que los héroes llegados al Castillo de las Maravillas deben afrontar superando la pena de



muerte. Durante esta prueba, en que arqueros y ballesteros invisibles disparan flechas y proyectiles, el héroe postrado en el lecho se defiende con el escudo. Es obvio que no puede tratarse de un escudo material dado que el acontecimiento en sí es alegórico y dado que las fuerzas en juego son de orden metafísico: el "escudo" en cuestión tiene que consistir en un firme dominio de las propias emociones, una firmísima que hunde sus raíces en las zonas más profundas del ser y que tiene por respaldo la ayuda divina. En el Libro del Orde de Cavalleria (c.a. 1275), Raimundo Lulio hablando de la coraza del caballero (análoga al escudo en cuanto elemento protector) dice: "La coraza significa castillo y murallas contra los vicios y los errores; porque así como el castillo y las murallas están cerrados y tapiados para que nadie pueda entrar, así la coraza está cerrada y abrochada por todas partes, para recordar al noble corazón del Caballero que no puede cometer traición, o mancharse de orgullo, deslealtad u otro vicio" .

Al cabo de la prueba del sueño (que se efectúa en un "lecho rodante") el Caballero debe afrontar y vencer a un enorme león. Conseguida la victoria sobre el león -que encarna en este contexto el valor negativo del símbolo asociado a él: el ímpetu destructivo de la fuerza desbordada, el poder del instinto abandonado a sí mismo- el héroe obtiene el título de rey y la posesión del Castillo.

Se trata entonces de un especial estado de "sueño de la mente" en que la conciencia superior, habiendo reintegrado en sí todas las demás facultades, está completamente despierta y desvinculada de la prisión física. Podríamos comparar dicho estado con aquél que en las técnicas de meditación japonesas y en el bushido se llama mu shin (literalmente "no-mente") y mu ga ("no-yo") por las que el guerrero podía decir "no tengo castillo; fudoshin ("mente imperturbable") es mi castillo" .

Tiene que ver con un estado de conciencia que se distingue tanto del común dormir como de las ensoñaciones y del sueño profundo del hombre ordinario . Cuando duermen la mente y los sentidos, el espíritu debe permanecer despierto para afrontar los peligros que obstruyen su camino hacia el Grial.

Al despertar del sueño, que ha tenido a la mente atrapada en la materia, y una vez que la mente "se pone a dormir" (dominio de los flujos del pensamiento y los sentidos), puede llegarse a un estado superior de conciencia. El "dormir" tiene pues una doble acepción: una negativa (el menoscabo de las facultades superiores de la mente sumergida en la experiencia material) y la otra positiva (la autonomía del espíritu respecto a los condicionamientos de la mente que puede "fijarse" o "dormirse"). En el plano simbólico el dormir, en sentido negativo, equivale al macizo de "piedra" (la materia y la conciencia asociada a ella) que tiene prisionera a la "espada" que el héroe

debe extraer. Esa espada es signo de una virilidad interior con la que puede tratar de penetrarse el Misterio (Parsifal en francés es Perceval; compárese con la voz francesa *percer*, que quiere decir "aquél-que-penetra").

Muchos son los contextos en el campo histórico-religioso en que aparece la prueba iniciática del dormir como *conditio sine qua non* para conseguir un fin eminentemente sapiencial, o para conseguir un don sobrenatural. Bástenos recordar la experiencia del héroe babilónico Gilgamesh, el cual, para obtener la inmortalidad, tiene que ir a una isla remota donde vive por siempre Utnapishtim, a salvo del diluvio. Llegando, el héroe se somete a la prueba del sueño, pero sucumbe y duerme por seis días y siete noches: "Gilgamesh cayó en un profundo sueño" .

### *8.3 Las dos espadas*

Particularmente importante es el simbolismo de las dos espadas: nos limitaremos a señalar el que hay en Eschenbach. Parsifal, a poco de conocer al rey Arturo, al inicio de su camino de caballero, se enfrenta y mata a un caballero completamente vestido de rojo, armadura y sobreveste. La victoria sobre el Caballero Rojo le da al mozo su primera espada, que lo acompañará en muchas empresas. En el Castillo del Grial obtiene una segunda cuya empuñadura es de un rubí único y cuya hoja es de un inmenso valor. Es el señor del castillo quien se la ofrece a Parsifal, y le dice que lo considera "hombre para portarla dignamente por doquier" .

En el Grand Saint Graal Celedonia dice que valora esta espada tanto como al Grial.

Por no haber planteado la pregunta, Parsifal se halla solo en poder de las dos espadas, la del Caballero Rojo y la del Castillo del Grial. Se pone ambas al cinto reanudando la Búsqueda y las aventuras que la acompañan. Nótese que ambas espadas tienen que ver con el color rojo: la primera a causa del antiguo dueño, la segunda por el rubí que la adorna.

Rojo es el color de Marte y por tanto del camino de la caballería como milicia. Ésta, sin embargo, volviéndose Caballería Celeste adquiere una característica distinta. El rubí indica aquí el signo particular de este rojo. Esta piedra tuvo fama, en la antigüedad, de poseer misteriosas relaciones con la sangre, le atribuyeron varias virtudes, entre ellas el poder de alejar la lujuria, la resistencia al veneno, la prevención de la peste.

Es la piedra, llamada "carbuncló", que se halla en la frente del unicornio símbolo de pureza. Arroja una luz tan intensa que alumbra todas las tinieblas. El rubí que adorna la espada del Castillo del Grial indica que ya ha tenido lugar la "purificación de la sangre" (del factor anímico), requisito indispensable para el cumplimiento de la Búsqueda y el acceso al Grial. Se trata de una espada espiritual, mientras que la

primera es el arma del guerrero. Florece nuevamente la doctrina de las dos espadas tal como San Bernardo la expuso en el comienzo del *De Laude Novae Militiae*.

Siempre a propósito de la polivalencia del color rojo, hay que destacar que en algunos textos el macizo que tiene prisionera a la espada fluctúa sobre las aguas y es de mármol rojo, con referencia a la barrera de sangre que ha de franquearse para liberar la "espada". Aquí la sangre es entendida antes de la purificación, como vehículo del instinto y la pasión ligados a la constitución biológica -el cubo, la materia-. El caballero que tenga éxito en la empresa será descendiente del Rey David que, recordemos, profetizó el advenimiento del Rey y Sacerdote según el orden de Melquisedec. En otras palabras: llegado al final de la Búsqueda, el caballero se convierte, aun dentro de los límites de la naturaleza humana, en alter Christus.

El traje del caballero es de seda roja, pero una vez cumplida la empresa tiene pleno derecho a ceñirse una capa de seda de color rojo bermejo, recubierta de armiño blanco, que le tiende un anciano. También en este caso se trata de la calificación regia (el armiño blanco) de la Caballería Celeste que corona el camino de la Caballería Terrena (sobrentendida en el traje rojo). Y para la "seda bermeja" valen las mismas consideraciones ya planteadas respecto a la espada de la empuñadura de rubí. En tal sentido, no carece de significado que la última fase de la Obra alquímica se llame "obra en rojo". En este caso el "rojo" (como el "bermejo" en el contexto anterior) no se refiere ya a la sangre biológica sino a la púrpura regia.

Por otra parte no hay que olvidar el otro valor del que es pasible el símbolo de las dos espadas: se trata de la reunión de los dos poderes, el imperial y el sacerdotal, en la persona del Señor, según la concepción originaria indoeuropea y según la visión escatológica "gibelina". En una perspectiva inmediatamente "política", la reunificación de las "dos espadas" es alegoría de la armonía entre Papado e Imperio. Asumiéndose, claro, que tal armonía coronaría las aspiraciones de la desgarrada sociedad con la instauración de una época de paz, y una paz fértil por la justicia que la fe ilumina y por la fe que la justicia protege.

La Santa Búsqueda, vista sub specie interioritatis, la única perspectiva que puede considerarla en su justo valor, conduce al punto último donde el Grial se oculta: el interior del corazón.

Ya desde épocas remotísimas el corazón se representaba simbólicamente con la copa o con el vaso o la vasija.

El jeroglífico egipcio 'ib tiene la forma de una vasija con dos asas, e indica el "corazón" no sólo como órgano físico sede de la vida sino también como "sede de la inteligencia"

.

## Notas

El nombre de Cristo, aquí y en adelante, figura siempre o casi siempre con el artículo antepuesto (“el Cristo”). El autor, considerando que “Cristo” significa “ungido” en griego antiguo, y queriendo acentuar este sentido, escogerá preferentemente esta denominación, que implícitamente confiere a Jesús la condición de Ungido del Señor  
[N. del T.]

En el antiguo catalán existe *grésal*; en español antiguo, *gréal* y *garral*.

L. Charbonneau-Lassay 1995:15. También están documentadas las formas *greal*, *grasal*, *gradal*, *grail*. Cfr. L. de Laborde, *Glossaire Français du Moyen-Age*, pp. 333, 334, 336.

E. Burnouf 1974: 174.

R. Guénon 1978: 251 (“Lapsit exillis”).

W. von Eschenbach 1967: 361.

En J. Evola 1972: 73.

*Batalla de Mag Tured* 1-3.

C. Squire 1909: 41. Confróntese con lo que refiere la tradición de Hesíodo a propósito de la raza de la Edad de Oro: “Una vez que la tierra hubo escondido sus cuerpos, ellos por voluntad del poderoso Zeus se volvieron espíritus venerables sobre la tierra, guardianes de los hombres mortales, y custodian las causas y los trabajos difíciles: vestidos de aire, dan vueltas por toda la tierra: dadores de riqueza, tuvieron honores y regalos.” (*Los Trabajos y los Días* 106-126).

H. Martin 1872: 154.

E. Beauvois 1883: 291.

Compárese, en cuanto a étimo, con la divinidad romana arcaica *Anna Perenna*. En el léxico indoeuropeo \*ANNA indica a la madre en tanto nodriza.

*Ogma*, o Heracles *Ogmius*, también llamado *Grian Ainech*, “rostro-de-Sol”.

Cfr. R. Guénon 1969: cap. XXV.

Cfr. *Anales de los cuatro Maestros*. Es evidente que los términos “Raza de los abismos” y “Raza plebeya”, además de referirse al sentido simbólico, señalan el resurgir de antiguos componentes culturales autóctonos, ligados a grupos étnicos distintos de las Gentes de la Diosa Dana. Tales componentes habían sido sometidos por la invasión de las Gentes del Norte (como los Mlecchas en la India); como se predice en todas las tradiciones del tronco ario-europeo, están destinados a imponerse en el último periodo del ciclo cósmico. La Edad Oscura o Edad de Kali, en la terminología hindú, se debe precisamente al refloramiento de estos componentes.

V. Hull, “The four Jewels of the Thuatha dé Danann”, en *Zeitschrift für celtische Philologie*, XVIII, pp. 73 y ss.

*Lía* puede aproximarse al griego *lâas*, “piedra”.

M. Vendryes 1927: 257; 1930: 206. Es probable que esta piedra fuera falomorfa. En el siglo XIX era llamada *Bod Fhearghais*, es decir, “miembro de Fergus”. Por analogía, recuérdese al soberano de la Edad de Oro escandinava Frodo (latín *Friccus*, antiguo nórdico *Freyr*, de la raíz i.e. \*PRIJ-, latín *priapus*) cuya representación plástica era un falo. *Fergus* significaba “fuerte”. El falo, como el *lingam* indio, era también símbolo de potencia trascendente que se manifestaba como fuerza fecundadora. En Grecia, Hermes Cilenio, que en el simbolismo hermético del Renacimiento corresponde al poder del mago, se representaba con el pene erecto. Por una especie de malformación congénita de la mentalidad materialista moderna, todo aquello que guarda relación con el simbolismo fálico se interpreta en términos exclusivamente sexuales olvidando (intencionalmente) la ley de la polivalencia de los símbolos y el hecho de que para el hombre antiguo no hay realidad autónoma con respecto al espíritu y que no sea interpretable simbólicamente. Sobre el mito de Freyr/Frodhi, realeza divina y Edad de Oro, véase Mario Polia 1984: 42-65.

R. Guénon 1940: 25. Véase también *Lapsit exillis* en Guénon 1946:

J. de Vries 1975: 110-112.

J. de Vries 1975: 108. *Corpus Inscr. Latin. (CIL)*, VII, 138.

A. Brown 1943: 145 ss.

El dios Lug presenta muchos rasgos semejantes a los del germánico Odín, también poseedor de una lanza con la que paraliza mágicamente los ejércitos adversarios.

Cfr. J. de Vries 1975: 46-48. También se le llama “el Rojo Omnisciente”.

En Ponsoye 1980: 109. Compárese esta copa con el recipiente germánico *Ödhrœrir* que Odín transportó al cielo y del que beben los verdaderos poetas. Ellos reciben la inspiración (*òdhr*) del Vate de Vates. Cfr. *Skaldskaparmál*, II, traducción italiana de G. Chiesa Isnardi 1975: 169-170.

Rees-Rees 1978: 310-312. La traducción es nuestra.

Rees-Rees 1978: 313. La traducción es nuestra.

Rees-Rees 1978: 250. La traducción es nuestra.

Le Roux-Guyonvarc'h en Chevalier-Gheerbrant 1978, t. IV: 154.

De Vries 1975: 137.

Rees-Rees 1978: 313.

*Erga k. Hem.* 156-173.

*Procli Chrestom.* 106, 14. Los antiguos griegos buscaron la Isla Blanca en el *Ponto Euxino*, el Mar Negro (Píndaro, *Nemeas* 4, 49; Eurípides, *Andrómeda* 1262); otros la identificaron con una pequeña isla en la desembocadura del Dnieper, Borístenes, donde los colonos griegos levantaron un templo a Aquiles Pontarques, “Señor del Mar” (*Corpus Inscr. Graec.* 2.2076) y mostraban su tumba (Plinio, *Nat. Hist.* 4, 83).

II, 47.

*Geogr.* 1, 4, 2.

Plutarco, *De facie in orb. lunae* 26; Plinio, *Nat. Hist.* IV.

O. Kern, *Orphicorum Fragmenta*, 154. En este caso el hidromiel es símbolo de sabiduría divina y de resurrección. Recuérdese, por analogía, la muerte de Fjöllnir - figura ligada a la Edad de Oro- en el tonel de hidromiel en las sagas escandinavas.

Himerio, *Orat.* 48, 10-11 (Colli 1981: t. I, 79).

*Carm.* 1, 2, 30.

Himno Homérico a Apolo v. 300.

Apolodoro, 1, 4.

Pausania 1, 42, 2.

Platón Axioch. 371.

Herodoto *Hist.* IV, 35.

Es evidente que, en el mito, prevalece el recuerdo de una posición polar originaria de la sede hiperbórea y de una consecutiva localización en occidente (las Hespérides: *hesperis* "occidental"). En efecto, en algunas tradiciones está presente el recuerdo del desplazamiento de la sede hiperbórea a consecuencia de cambios ocurridos en el curso del actual ciclo cósmico. Cfr. acerca del tema R. Guénon 1978: 92.

Cfr. para las fuentes K. Kerényi 1972: 171-175.

K. Kerényi 1972: 254-255.

*Geographia* I, 7, 10-18. Edición Cougny, *Extraits des Auteurs Grecs*, París 1873, I, p. 46. Cfr. Plinio, *Nat. Hist.* IV, 16, 30: "*ultima [...] Thule*". Cfr. Dionisio Periegetes, 581.

Holder 1962: col. 1825

Holder 1962: col. 1825-1831.

Cfr. *Royal Irish Academy Dictionary*, T. 2, 238.

*Odisea* I, 50; XII, 244.

Eumenes, *Paneg. p. Const. Aug.* 7.

*Instit.* VII, 16, 3.

El nombre de Freyr, que Adán de Bremen (siglo IX) llama Fricco, deriva de la raíz i.e. \**PRIJ-* a la que se vinculan, en el ámbito nórdico, además de Frery, la diosa Freyia y Frigg, esposa de Odín, y en latín el dios Príapo cuyo símbolo era el falo como, por lo demás, lo era del dios Freyr en el templo de Upsala. Aquí el simbolismo fálico, que hemos visto también en su probable relación con la piedra celta de designación del rey, no indica solamente un poder que atañe exclusivamente a la fecundación material sino que se refiere al poder trascendente del rey, de favorecer la generación. Confróntese en los ciclos griálicos la relación entre Soberano y Tierra. No se olvide, para tal propósito, que en latín *imperium* -de *in + paro-* indica exactamente el impulso fecundo, manifestación de la *auctoritas* real, que “da la existencia” al justo rito; la justa ley; la justa guerra y la victoria cuya presencia en la *societas* garantiza el *rex* en tanto *sacerdos; judex, dux* (*Paro-parire* significa literalmente “parir” y, en sentido extenso, “dar a luz”, “dar la existencia”).

*Skiöldungasaga* III.

*Yrsa* está formado sobre el latín *Ursa*, nombre difundido en las guarniciones romanas de frontera.

Cfr. A. Bassermann 1902: 56.

C. Voretzsch 1891, en J. Evola 1972: 54-56.

Ovidio, *Fastos* I, 292.



Ovidio, *Fastos* I, 232; Virgilio, *Æn.* VIII, 329; *Geor.* II, 173; Macrobio, I, 7; Festo, ed. Teubner, p. 430.

*Ant. Rom.* I, 34.

Virgilio, *Æn.* XI, 252.

Virgilio, *Æn.* VIII, 322. Trad. E. Paratore.

Virgilio, *Æn.* VII, 324-327.

Festo, p. 430.

Festo, p. 430.

Citado de Dionisio de Halicarnaso, libro I.

Dionisio de Halicarnaso, I, 34; VI, 1, 4.

Varrón, *R. R.* 3, 5.

Macrobio, *Sat.* I, 7.

Virgilio, *Æn.* VIII, 319.

“... *qui deus in saliaribus Sateurnus nominatur*”, Festo, p. 432.

Varrón, *L. L.* V, 64.

La raíz i.e. que expresa la idea de “ser” es \*ES-. Véase el sánscrito *sat*, “bueno”, “verdadero” y el antiguo nórdico *sadhr*, “verdadero”.

*Inst.* VII, 16, 3.

Granet 1968: 414.

Chuang Tzu, *Nei Pien* I, 5.

Elorduy 1972: 8-9.

Dumézil 1988: 22.

*Idem, ibidem.*

De Vries 1975: 166.

*Idem, ibidem.* A propósito de la Piedra de Fál, Gerardo de Cambria escribe que Irlanda está dividida en cinco provincias (cuatro periféricas y una central) “*quarum capita in lapide quodam conveniunt apud Mediam juxta castrum de Kilair, qui lapis et umbilicus Hiberniae dicitur*” (*Topographia Ibernica* 3, 4).

De Vries 1975: 165. *Cath Maige Turedh* 3-6. “*De Falias trajeron la Piedra de Fál, que está en Tara. Ella brama bajo cada rey que debe tomar [reinar sobre] Irlanda. De Gorias trajeron la lanza que será de Lug. Ninguna batalla se ha ganado contra ella o [contra] quien la llevara en la mano. De Findias trajeron la espada de Nuadu. Cuando la desenfundaban de su vaina letal, nadie podía huir de ella y era invencible. De Murias trajeron la caldera de Dagda. Nunca compañía alguna quedó de ella insatisfecha*”. Taviani 1983: 30.

*Cath Maige Turedh* 7. Taviani 1983: 31.

Herodoto, *Hist.* IV, 5-6.

Q. Curcio Rufo (siglo I d.C.), *Hist. Alex. Mag.* VII, 8, 18-19.

N. Grassano Scarone 1980: 7. Para la edición de R. de Borón véase Nietze 1927. La última traducción italiana es la que estuvo al cuidado de Grassano, Génova, 1980. De esta obra se recomienda la atenta lectura de la óptima introducción de A. Terenzoni. Para las citas del texto hemos usado esta traducción.

*Apocrifi del Nuovo Testamento*, Torino, 1969.

Es probable que *Flegetanis* derive del árabe *felek-thânî*, “segunda esfera”, o segundo cielo planetario: el cielo de Mercurio. Conocidas son las relaciones entre “Mercurio” y sabiduría. Cfr. Ponsoye 1980: 26.

Véase por ejemplo Jn 3, 3. [Para las citas bíblicas nos hemos servido de la traducción española de Nácar y Colunga. Madrid: Biblioteca de Autores Cristianos, 1964. N. del T.]

Véase acerca del sentido de las “dos espadas” y véase lo que dice san Bernardo en el *De Laude Novae Militiae*. Para una traducción, v. Polia 1983: 53-114. Véase también Cardini 1992.

Cfr. Jn 19, 41i.

Clemente Alejandrino, *Stromata* 6, 7, 61; 2, 10, 46.

San Bernardo de Claraval. “Elogio de las nuevas milicias”. En: *Obras completas de San Bernardo*. Edición bilingüe preparada por los monjes cistercienses de España.

Segunda edición, Madrid: Biblioteca de Autores Cristianos. 1993. Tomo I. p. 503.

R. Guénon 1978: 40. No entramos a juzgar la validez de la tesis de Guénon.

Trad. cit., p. 81.

Contexto iniciático semejante al de la *putrefactio* alquímica durante el Trabajo en Negro y al místico de la *noche oscura* (cfr. S. Juan de la Cruz).

Trad. cit., p. 81.

Jn 21, 21-22.

A propósito de la iniciación recordemos las palabras de Guénon que recogen el sentido de este “tránsito”: “La iniciación consiste esencialmente en la transmisión de una cierta influencia espiritual, y [...] esta transmisión puede obrar sólo mediante un rito, precisamente aquél con el que se efectúa la unión a una organización que tiene por objetivo fundamental conservar y transmitir la influencia de la que se habla [...] Transmisión y conexión no son en definitiva sino dos aspectos distintos de una y la misma cosa, considerada descendiendo o subiendo la cadena iniciática”. R. Guénon, 1967: 51. Véase también todo el cap. II (pp. 51-68).

R. de Borón, trad. cit., p. 81.

Trad. cit., p. 83. El subrayado es nuestro.

Confróntese: Guénon 1967: cap. I.

Sobre la enfermedad imperial v. *Apocrifi*, cit., p. 390.

Trad. cit., p. 99.

La *Tierra Santa* equivale, en el simbolismo, al Centro espiritual y tiene como sinónimos “Tierra Pura”, “Tierra de Santos”, “Tierra de Vivientes”. “*Estas designaciones equivalentes se encuentran en las tradiciones de todos los pueblos [...] ellas se aplican siempre, esencialmente, a un centro espiritual cuya ubicación en una región determinada puede, por lo demás, según los casos, entenderse literal o simbólicamente, o en ambos sentidos*”. Guénon 1978: 81.

En el *Çatapata Brâhmana* 8, 1,2,10 el sacrificio es llamado “alimento de los dioses” y su principio de vida (14, 11,2,1). “*Por medio del sacrificio sustentáis a los dioses y que ellos, los dioses, os sustenten; recíprocamente sustentándoos, alcanzaréis el sumo Bien*”. *Bhagavad Gîtâ* 3,11.

E. Paratore, *Storia della Letteratura Latina*. Florencia: Sansoni, 1962. Para los cultos extranjeros en Roma, véase F. Cumont 1967.

Charbonneau-Lassay 1995: 21.

En tal sentido, para nosotros es anacrónico y sorprendente, por decir lo menos, el hecho de que los que pertenecen a movimientos o corrientes filosóficas o neoespiritualistas se declaren hostiles al cristianismo reclamando para sí el término despectivo de “paganos” o “neopaganos”.

*La Monarquía* 1, 2.

*La Monarquía* 3, 16.

Trad. cit., p. 114.

Trad. cit., p. 112.

Trad. cit., p. 115.

Subráyese una vez más el valor iniciático de la Búsqueda.

Trad. cit., p. 117.

Trad. cit., p. 126.

Trad. cit., p. 126.

Trad. cit., p. 127.

Guénon 1978: 27.

Ea, *La Leggenda del Graal*, cit., pp. 81-82.

Trad. cit., p. 131.

Trad. cit., p. 132. La enseñanza iniciática se imparte exclusivamente de maestro a discípulo, oralmente. La escritura puede eventualmente servir de soporte (no indispensable por otra parte).

Trad. cit., p. 133.

Trad. cit., p. 132.

A. Terenzoni, "Introduzione", en Grassano 1980: 56.

Trad. cit., p. 132.

Dante personifica al Soberano universal en el misterioso *Mastín* (*Infierno*, 1, 100-111). Nótese que *Mastín* corresponde analógicamente a *Can*, o sea el "Gran Can" de las tradiciones medievales (del mongol *Khan*). Las interpretaciones que tratan de identificar al *Mastín* con tal o cual personaje histórico son reduccionistas, por decir lo

menos. Lo mismo puede decirse de quienes tratan de interpretar el misterioso “quinientos, diez y cinco, enviado de Dios” (*Purgatorio*, 33, 43-44), heredero del Águila imperial y restaurador del orden espiritual y temporal. [En la traducción castellana empleada (cfr. Dante Alighieri, *La divina comedia. En: Obras completas, Madrid, Biblioteca de Autores Cristianos, 1994, versión castellana de Nicolás González Ruiz*), se consigna acerca de estos versos esta nota: “Quinientos, diez y cinco puede, con una pequeña trasposición, escribirse así: D U X, o sea capitán duce, conductor”. N. del T.]

Jn 17, 21.

Corán, 3, 57.

Trad. cit., pp. 365-370.

Antes que él, habían sido Reyes del Grial su padre Frimutel y su abuelo Titurel.

La “inscripción” es la que aparece en el Grial y que designa al futuro rey. El “amor” lo es por el Grial y es la sustancia misma del Grial.

Gen 2, 11,14..

*De Laude Nov. Mil.* 2, 3. [Traducción española citada. N. del T.]

Véase *Quaderni di Avallon*, N°0, 1980, pp. 113 y ss.

*Imperium*, da *in + paro*, significa propiamente “tomar medidas para que algo se cumpla”, “forzar a producir”. Cfr. Ernout-Meillet 1932, bajo la voz *imperium*, p. 311. Confróntese también Polia 1984: 10-22 y 24-40.

Véase p. e. *Quête du Saint Graal*.

En Evola 1972: 101.

En Evola 1972: 100.

Evola 1972: 97-98.

*Völuspá* 19. Cfr. M. Polia 1983: 39-40. La fuente de Urdhr, o “Fuente del Destino”, es el equivalente de la Fuente de la Juventud de los poetas medievales. Cfr. también *Edda* de Snorri, 16.

Evola 1972: 52.

Evola 1972: 52.

En sánscrito *ôjas*, del i. e. \*AUG- de donde el latín *augeo*, *auctoritas*, *augustus*.

Evola 1972: 101-102.

Eliade 1976: 288-289. En este lugar no cabe detenerse demasiado en las relaciones entre Eje del Mundo y bebida de inmortalidad. Remitimos a la bibliografía, en el apéndice, de Eliade 1976: 512-515 y a la obra de R. Guénon 1964.

En Roma, al culpable sometido a la pena capital se le llamaba *victima* y constituía la ofrenda expiatoria a los dioses por el *crimen*. La segur que se levantaba sobre los haces (*fascēs*) no era un arma normal, sino un hacha sagrada, *sacena*, idéntica a aquélla con la que los pontífices mataban a las víctimas destinadas a los sacrificios. Antiguamente era el *rex* quien blandía la segur, con el tiempo lo hacía un magistrado al que se otorgaba para la ocasión un poder sagrado. El castigo del culpable de *crimina* era, pues, un verdadero rito de expiación del *sacrum* negativo.

J. Boehme, *Morgenrote* 2, 11,43.

De Vries 1975: 243-255.

A.C.L. Brown ha tratado exhaustivamente el tema de la bruja que personifica la Soberanía de Irlanda (Brown 1943).

R. Guénon 1977: 12. Remitimos, para una visión más completa, a toda la obra.

R. Guénon 1977: 15 y nota 3.

G. Biagi s.f.: II, 4-6.

F. Kampers 1896: 103.

Johannes With de Hese, citado en J. Evola 1972: 51, nota 74.

*Ibidem.*

*Hist.* II, 73.

Budge 1986: 94-95.

*Ann.* 14, 28. Cfr. también Plinio, *N.H.* 48; Plutarco, *De orac. defect.*; Ausonio, *Eydyll.* 18.

Estelas de Si-ngau-fu. Cfr. F. Nau, “*L'expansion nestorienne en Asie*”, en *Annales du Musée Guimet* (s.f). Conferencia de 1913.

Herodoto, *Eut.*, 73.

L. Charbonneau-Lassay 1975: 418.

*Chorographia* 3,8.

*Nat. Hist.*, 7, 48.

Nonnos, *Inno al Sole. Le Dionisiache*, trad. M. Meunier, p. 89.

*De Ave Fen.* 7; 12.

Charbonneau-Lassay 1975: 412 ss.

En el alfabeto céltico (*ogam*) la letra “e” es llamada *ela*, “cisne”, y corresponde al equinoccio de otoño. El anglosajón *swen*, “cisne”, deriva de la raíz indoeuropea \**SWEN*.

L. Charbonneau-Lassay 1975: 539.

Callimaco, *Inno a Delos* 249.



Himerio, *Orat.* 14,10.

I. Dechelette 1909: 331.

B. Valentino 1956: 152.

*"L'Ordre des nobles Chevaliers du Cygne"* en L. Charbonneau-Lassay 1975: 548.  
*Harbardsljodh* 19.

Bronce del siglo VI del maestro Kanakhas en el British Museum (Bronce Payne-Knight).

I. Boulenger (s.d.): 71. En lo que concierne al simbolismo del león, éste es susceptible de dos interpretaciones: una negativa y la otra positiva. Según la primera, el león se compara con el diablo, *"león rugiente"* (1 Pt 5,8). En el Breviario Romano, oficio de difuntos, se lee: *"Liberá eas [las almas] de ore leonis"*. En el Salmo 90, David promete al alma que ha encontrado refugio bajo las alas de Dios y a la que Su verdad ha rodeado como escudo, que ha de aplastar al león y al dragón: *conculcabis leonem et draconem*. En Dante el león que se presenta *"alta la cabeza, rugiendo de hambre"* es alegoría del orgullo y del apetito insaciable. Dante usa esta alegoría también para aludir a la corrupta casa real de Francia que con fines antiimperiales galanteaba con la Curia romana, representada por la alegoría de la loba: *"parecía llena de todos los apetitos (...) nunca satisface su hambre voraz"*. En lo que atañe al significado positivo del león, el Mesías es llamado *"león de Judá"* (Gen 49,8) y de él Juan dice que soltará los siete sellos del libro (*"...ha vencido el león de la tribu de Judá, la raíz de David, para abrir el libro y sus siete sellos"*, Ap 5,5). En la Edad Media el león se convirtió en signo triunfal de la resurrección de Cristo por una (infundada) creencia según la cual los cachorros de león nacen desprovistos de sentidos y de vista y sólo después de tres días despiertan a la vida: Guillermo de Normandía (comienzos del siglo XIII) en el *Bestiaire Divin* escribe: *Quant la femele foone / le foon chiet a terre mort*, "Cuando la hembra da a luz, el cachorro cae a tierra muerto". Abelardo dice: *"Ut leonis catulus / resurrexit Dominus"* ("El Señor resucitó como cachorro de león"). El león, además, en base a otra creencia que tiene antiguos orígenes (Plinio, *Nat. Hist* 8,17; Eliano, *Hist. Anim.* 2,30) y que lo hace dotado de videncia e insomne atención, fue usado como alegoría de la ciencia del Cristo. Se creía que los leones dormían con los ojos abiertos: por eso, y por el sentido solar del animal (en relación con el elemento "fuego"), dos

leones vigilan sentados delante de las iglesias románicas, y león y leona son símbolos de los dos solsticios, de verano y de invierno. En los relatos populares bretones (*Le Chevalier au Lion*) un león es centinela en la entrada de un castillo, o bajo el umbral de una puerta de difícil acceso.

Chrétien de Troyes 1970: 7-109.

I. Bédier 1946: 20.

Traducción italiana Agrati-Magini 1982: 115-160.

*Grimnismál* 111-114.

*Ynglinga Saga* 25. Trad. Chiesa Isnardi 1975: 122.

*Grottasöngur* 82-83. Trad. Mastrelli 1951: 282.

*Odisea* 6,103.

Sófocles, *Trachyniæ* 1191.

Sófocles, *Trachyniæ* 200.

Luciano, Amores 54.

Kerényi 1972: 126.

S. Singer 1926: 17.

Higinus, *De Limit. Const.*, ed. Thulin, p. 131 y ss.

De la raíz indoeuropea \*REG- de la que deriva el latín *rectus*, *regere*.

Piénsese, análogamente, en las doce estrellas puestas tradicionalmente como diadema de María; en los doce meses del año; en los doce apóstoles del Cristo. En el ámbito romano doce son los dioses supremos; doce las aves que revelan a Rómulo el *augustum augurium* que lo inviste, a la vez, como rey y fundador de la Urbe. Doce son los haces que preceden al rey y, probablemente, doce eran las varillas que componían

el haz. El número doce (3 por 4) indica la última compenetración del espíritu (el triángulo, el tres) con la materia (el cuadrado, el cuatro). Expresa, es decir, la reintegración de la persona con su Esencia, del hombre con Dios, de la acción con la contemplación.

14,2. Trad. J. Evola 1972: 36-37.

Recuérdese en el ámbito germánico a los guerreros consagrados a Odín llamados *Berserkir*, “traje-de-oso”, que poseían un estatus especial de unión con el dios, el *odhr* que los hacía prácticamente invencibles. Véase sobre el tema nuestro ensayo (Polia 1980).

*Quennuwar*, “El espíritu blanco” (*gwen-*), la Potencia o “Esposa” o “Mujer” del rey. Sobre Merlín véase A. Morganti 1989.

Cfr. S. Singer 1926: 11.

R. Graves 1977: 106-110.

E. Benveniste 1976: vol. II, 295-6.

Referencias en J. Evola 1972: 42 y notas relativas.

*Le Morte Darthur* 21,7. Análoga tradición se refirió con el tiempo, en términos parecidos, a Carlomagno, a Barbarroja y a Federico II.

Chambers 1927: 17-18; 46; 107 y ss., 123-124.

En J. Evola 1972: 41.

En R. Graves 1977: 109-110. Sobre el presunto hallazgo de los huesos de Arturo, véase M. Faral 1925; M. Lot, en *Romania* 17, p. 549.

Cfr. R. Guénon 1977: 80.

En italiano la palabra *bilancia* tiene un sentido común y otro propio. En su acepción ordinaria quiere decir “balanza” y, en el zodiaco, es el nombre de la constelación de Libra. (*N. del T.*).

R. Guénon, “*La Tierra del Sol*”, en Guénon 1978: 90-91.

Cfr. P. Ponsoye 1980: 121.

Figura retórica que consiste en separar dos palabras una de las cuales es complemento de la otra. [*N. del T.*].

*Avesta*, Y 9, 3-5.

Nótese la raíz *var-*, la misma de *Varuna* y de *varaha*, el jabalí en la tradición india, símbolo, como se ha visto, del Centro primordial.

Cfr. *Gylfaginning* 51; *Vafþúdnismál*, 44-5.

Los restos de la raza de Cromagnon tal vez podrían tener relación con estas migraciones, teniendo en cuenta las características somáticas destacadamente “europeas” que le valieron al hombre de este tronco el epíteto de “heleno del paleolítico”. El hombre de Cromagnon se impuso sobre el de Neandertal.

Polia 1983a.

*Edda* de Snorri 53; trad. Chiesa Isnardi 1975: 156.

*Vafþúdnismál* estr. 44-45; trad. Mastrelli 1951: 44.

Confróntese el significado de las dos noches sobre las que San Juan de la Cruz trata en la *Subida al Monte Carmelo*.

Sobre el sentido de *recuerdo* iniciático, véase más adelante.

Sobre el tema véase H. Corbin 1953.

C. d'Yge 1954: 103-107.

Duverger 1987: 99-101.

Duverger 1987: 101.

D. Durán (1581) *Historia de las Indias de la Nueva España* t. II, 215. (México 1967, 2 vol.).

D. Durán (*ibidem*) p. 222.

Duverger 1987: 107.

*De facie in orbe lunae* 26.

En el original, *sonno* y *sogno*, que en español se traducen con una misma palabra: sueño. La primera se refiere al estado de suspensión de la vigilia, la segunda a la actividad onírica. [N. del T.]

*Pyth.* X, 29.

En P. Ponsoye 1980: 51.

Li-Tze, II, La Sede primordial se sitúa al Norte, posee una Montaña (*Hu-ling*) y una fuente de agua: cfr. Li-Tze, cap V.

*Libro dell'Ordine della Cavalleria*, al cuidado de G. Allegra, Roma 1972. Edizioni Francescane.

M. Polia 1989: 26-30.

Uno de los más profundos exámenes de la naturaleza y fenomenología de los estados de conciencia pertenece a la tradición hindú y se halla expuesto en la *Mandukya Upanishad*. Consúltese este texto además por lo que atañe al sentido iniciático del “sueño” (opuesto a vigilia) y del “sueño profundo”.

Gaster 1960: 51-52. Véase también Sandars 1986: 141-142.

*Parsifal*, p. 195.

En la medicina antigua fue usada como *purificadora de la sangre* (véase la obra de J. Marques-Rivière, *Amulettes, talismans et pentacles dans les traditions orientales et occidentales*, Paris 1938).

Salmo 110 (109), 4: *“Ha jurado Yavé y no se arrepentirá: Tú eres sacerdote para siempre según el orden de Melquisedec”*.

Gardiner 1969: 552, voz *`ib*. El corazón es la sede en la que se revela la inspiración divina: *“En el pensamiento egipcio, el corazón es (...), en cuanto sede de la inteligencia, el camino que sigue de modo natural la dirección divina”* (Morenz 1977: 95).

## Bibliografía

### a) Textos consultados

§ AGRATI, G., M. L. MAGINI 1982 I racconti gallesi del Mabinogion. Milano: Mondadori.

§ AGRATI, G., M. L. MAGINI 1982 La Saga irlandese di Cu Chulainn. Milano: Mondadori.

§ BASSERMANN, A. 1902 "Veltro, Gross-Chan und Kaisersage". En: Neue Heidelb. Jahrbüch 11, p. 56.

§ BEAUVOIS, E. 1883 "L'Élysée transatlantique et l'Eden occidental". En: Revue de l'Histoire des Religions 7, p. 291.

§ BIEDER, J. 1946 Le Roman de Tristan et Isolt. Paris.

§ BENVENISTE, E. 1976 Il Vocabolario delle istituzioni indoeuropee. 2 vol. Torino: G. Einaudi.

§ BIAGI, G. s.d. Le novelle antiche. Firenze.

§ BROWN, A. 1943 The origin of the Grail Legend. Cambridge.

§ BORON, R. DE 1980 Il Racconto della Storia del Graal. A c. di A. Terenzoni. Trad. N. Grassano Scarone. Genova: Alkaest.

§ BOULENGER, I. s.d. Le Saint Graal. Paris: Plon.

§ BUDGE, E.A.W. 1969 The Gods of Egyptians. Studies on egyptian mythology. 2 vol. New York: Dover Publications.

§ BUDGE, E.A.W. 1985 The Book of the Dead. London-New York: Arkana.

- § BURNOUF, E. 1974 *Le Vase sacré et ce qu'il contient*. Milano: Archè.
- § CARDINI, F. 1992 *I poveri Cavalieri del Cristo. Bernardo di Clairvaux e la fondazione dell'ordine templare*. Rimini: Il Cerchio.
- § CHAMBERS, E. K. 1927 *Arthur of Britain*. London.
- § CHARBONNEAU-LASSAY, L. 1975 *Le Bestiaire du Christe*. Milano: Archè.
- § CHARBONNEAU-LASSAY, L. 1995 *Il Santo Graal*. Rimini: Il Cerchio.
- § CHEVALIER, J., A. GHEERBRANT 1974 *Dictionnaire des symboles*. 4 vol. Paris: Seghers.
- § CHIESA ISNARDI, G. 1975 *Edda di Snorri*. Milano: Rusconi.
- § COLLI, G. 1977 *La sapienza greca*. 3 vol. Milano: Adelphi.
- § CORBIN, H. 1953 "Terre céleste et corps de résurrection". En: *Eranos Jahrbüch*.
- § CUMONT, F. 1967 *Le religioni orientali nel paganesimo romano*. Bari: Laterza.
- § DECHELETTE, I. 1909 "Le culte du Soleil aux temps préhistoriques". En: *Revue Archeologique* 13.
- § DE VRIES, J. 1975 *La Religion des Celtes*. Paris: Payot.
- § DU CANGE, C. 1954 *Glossarium medicæ et infimæ latinitatis*. Conditum a Carolo Du Fresne Domino Du Cange. Graz: Akademische Druck U. Verlagsanstalt. Vol. IV. (1ª ediz.: *Glossarium ad scriptores medicæ et infimæ latinitatis*. Venetiis, 1713).
- § DUMÉZIL, G. 1988 *L'ideologia tripartita degli Indoeuropei*. Rimini: Il Cerchio.
- § DUVERGER, C. 1987 *El origen de los Aztecas*. México: Grijalbo.



- § EA (J. EVOLA) 1977 "La leggenda del Graal e il mistero dell'Impero". En: Gruppo di Ur, Introduzione alla magia, vol. III, pp. 78-89. Roma: Mediterranee.
- § ELIADE, M. 1976 Trattato di Storia delle Religioni. Torino: Boringhieri.
- § ELORDUY, C. 1972 Chuang Tzu. Literato, filósofo y místico taoísta. Caracas: Monte Ávila.
- § ERNOUT A., A. MEILLET 1932 Dictionnaire étymologique de la langue latine. Paris.
- § ESCHENBACH, W. VON 1967 Parzifal. 2 vol. Milano: UTET.
- § ESCHENBACH, W. VON 1993 Titurel, o il guardiano del Graal. Rimini: Il Cerchio.
- § EVOLA, J. 1972 Il Mistero del Graal. Roma: Mediterranee.
- § FARAL, M. 1925 La légende arthurienne. Études et documents. 3 vol. Paris.
- § GARDINER, A. 1969 Egyptian Grammar. Oxford: University Press.
- § GASTER, T. 1973 Le più antiche storie del mondo. Milano: Mondadori.
- § GRANET, M. 1968 La pensée chinoise. Paris: Albin Michel.
- § GRASSANO, N. 1980 "Nota del traduttore". En: R. de Boron... 1980.
- § GRAVES, R. 1977 The White Goddess. London: Faber & Faber.
- § GUENON, R. 1940 "La pierre angulaire". En: Études traditionnelles, aprile-maggio.
- § GUENON, R. 1946 "Lapsit exillis". En: Études traditionnelles, agosto.
- § GUÉNON, R. 1964 Il simbolismo della Croce. Torino: Studi Tradizionali.
- § GUÉNON, R. 1967 Iniziazione e realizzazione spirituale. Torino: Studi Tradizionali.

- § GUÉNON, R. 1969 Il regno della quantità e i segni dei tempi. Torino: Studi Tradizionali.
- § GUÉNON, R. 1977 Il Re del Mondo. Milano: Adelphi.
- § GUÉNON, R. 1978 Simboli della Scienza Sacra. Milano: Adelphi.
- § HOLDER, A. 1962 Altceltischer Sprachschatz, vol. II, col. 1825. Graz.
- § KAMPERS, F. 1896 Die deutsche Kaiseridee in Prophetie und Sage. München.
- § KERÉNYI, C. 1972 Gli eroi della Grecia. Milano: Il saggiatore.
- § MARTIN, H. 1872 Études d'archeologie celtique. Paris.
- § MARX, J. 1952 La légende arthurienne et le Graal. Paris.
- § MASTRELLI, C. A. 1951 L'Edda. Carmi Norreni. Firenze: Sansoni.
- § MORENZ, S. 1977 La religion égyptienne. Paris: Payot.
- § MORGANTI, A. 1989 Il Mago Merlino. Metastoria di un mito letterario. Chieti: Solfanelli.
- § NIETZE, W. A. 1927 Li Roman de l'Estoire dou Graal. Paris.
- § POLIA, M. 1983a Völuspá. I Detti di Colei che vede. Rimini: Il Cerchio-II Corallo.
- § POLIA, M. 1983b Furor. Guerra, Poesia e Profezia. Rimini: Il Cerchio-II Corallo.
- § POLIA, M. 1984 "La regalità divina nei miti del Nord". En: I Quaderni di Avallon 5, pp. 42-65.
- § POLIA, M. 1988 De Laude Novae Militiae di S. Bernardo di Chiaravalle. Rimini: Il Cerchio.
- § POLIA, M. 1989 L'etica del Bushido. Rimini: Il Cerchio.

- § PONSOYE, P. 1980 L'Islam e il Graal. Parma: Il Veltro.
  
- § REES, A., B. REES 1978 Celtic heritage. Ancient tradition in Ireland and Wales. London: Thames & Hudson.
  
- § RHYS, J. 1980 Celtic Folklore. Welsh & Manks. London: Wildwood House.
  
- § SANDARS, N. K. 1986 L'epopea di Gilgameš. Milano: Adelphi.
  
- § SINGER, S. 1926 Die Arthursage. Bern-Leipzig.
  
- § SQUIRE, C. 1909 The Mythology of ancient Britain and Ireland.
  
- § TAVIANI, P. 1983 I sovrani di Ériu. L'istituto regale nell'antica Irlanda. Roma: Bulzoni.
  
- § TROYES, C. DE 1980 Perceval. Parma: Guanda.
  
- § VALENTINO, B. 1956 Les 12 clefs de la Philosophie. Trad. E. Canseliet. Paris.
  
- § VORETZSCH, C. 1891 Über die Sage von Ogier dem Dänen. Halle.
  
- § YGE, C. D' 1954 Nouvelle assemblée des philosophes chimiques. Paris
  
- § ZOEGA, G. T. 1975 A concise dictionary of Old Icelandic. Oxford: Clarendon Press.

b) Otros textos del Ciclo del Grial

- Ámbito francés

- § ANONIMO 1971 Le Roman de Merlin l'Enchanteur, a c. di H. de Briel. Paris: Klincksieck.
  
- § ANONIMO 1980 Merlin le Prophète, ou le Livre du Graal, a c. di E. Baumgartner. Paris.

§ ANÓNIMO 1981 La Storia del Santo Graal, a c. di A. Terenzoni, 2 vol. Genova: Alkaest.

§ ANÓNIMO 1981 La morte di Re Artù, a c. di L. Nerazzini. Roma: Edizioni del Graal.

§ ANÓNIMO 1985 La cerca del Graal, a c. di A. Cattabiani. Roma: Borla.

§ ANÓNIMO 1990 La grand Queste del Saint Graal, a c. di G. d'Aronco, Tricesimo (UD): Vattori.

§ BEAUJEU, R. DE 1992 Il bel cavaliere sconosciuto, a c. di A. Pioletti. Parma: Pratiche.

§ BÉGUINE, A., Y. BONNEFOY 1996 La ricerca del Santo Graal, a. c. Roma: Newton Compton.

§ BIANCHINI, A. 1957 Romanzi medievali d'amore e d'avventura, a c. di. Roma: Casini.

§ BORON, R. DE 1968 I primi due Libri della Istoria di Merlino, rist. anast. Bologna: Forni.

§ MONTREUIL, G. DE 1986 Perceval. Milano: Jaca Book.

§ TROYES, C. DE 1970 Romanzi, a c. di C. Pellegrini. Firenze: Sansoni.

- Ámbito británico

§ ANÓNIMO 1986 Ser Gawain e il Cavaliere Verde, a c. di P. Boitani. Milano: Adelphi.

§ ANÓNIMO 1993 Le avventure di Artù al lago di Wadling, a c. di E. Giaccherini. Pisa: ETS.

§ ANÓNIMO 1994 Sir Perceval di Galles, a c. di B. Corzani. Parma: Pratiche.

§ MALMESBURY, G. DI 1992 Gesta Regum Anglorum, a c. di I. Pin. Pordenone: Studio Tesi.

§ MALORY, T. 1985 Storia di re Artù e dei suoi cavalieri, 2 vol. Milano: Mondadori.

§ MENEGHETTI, M. L. 1979 I Fatti di Bretagna. Cronache genealogiche anglo-normanne dal XII al XIV secolo, a c. di. Padova: Antenore.

§ MONMOUTH, G. DI 1993 Historia regum Britanniae, a c. di I. Pin. Pordenone: Studio Tesi.

§ MONMOUTH, G. DI 1990 La Profezia di Merlino, a c. di G. Galli e F. Bertini, Genova: ECIG.

§ MONMOUTH, G. DI 1993 La follia del mago Merlino, a c. di A. Magnani, Palermo: Sellerio.

- Ámbito alemán

§ MENDUNI A. 1972 La "Klage" di Hartmann von Aue. Genova: Università di Genova.

§ SCHLEGEL D., F. SCHLEGEL 1984 La storia del Mago Merlino. Pordenone: Studio Tesi.

§ STRASSBURG, G. VON 1988 Tristano. Milano: Mondadori.

- Textos griálicos de otros ámbitos

§ ANÓNIMO 1907 A demanda del Sancto Grial, con los maravillosos factos de Lançarote y de Galaz su hijo. A. Bonilla y San Martín, Libros de Caballería. Madrid.

§ ANÓNIMO 1980 Dell'illustre et famosa Historia di Lancillotto del Lago, volgarizzamento ital. del sec XIV, rist. anast. Bologna: Forni.

§ ANÓNIMO 1993 La Inchiesta del San Gradale, a c. di M. Infurna. Firenze: Olschki.

§ BOULENGER, J. 1981 I Romanzi della Tavola Rotonda. Milano: Mondadori.

§ GRAF, A. 1980 Artù nell'Etna. Miti e leggende. Roma: Atanor.

c) Otros textos de interés general

§ ANÓNIMO 1992 Leggenda di S. Galgano confessore, a c. di F. Cardini. Siena: Cantagalli.

§ BEIGDBEDER O. 1989 Lessico dei simboli medievali. Milano: Jaca Book.

§ BERTELLI, E. 1990 Il corpo del Re. Sacralità del potere nell'Europa medievale e moderna. Firenze: Ponte alle Grazie.

§ BOWRA, C. M. 1979 La poesia eroica, 2 vol. Firenze: La Nuova Italia.

§ CARDINI, F. 1981 Alle radici della cavalleria medievale. Firenze: La Nuova Italia.

§ CATALDI, M. 1996 La grande razzia [Táin Bó Cúailnge], a c. Milano: Adelphi.

§ CHAMPEAUX, G. DE-STERCKX dom S. o.s.b. 1981 I simboli del medioevo. Milano: Jaca Book.

§ CHARBONNEAU-LASSAY, L. 1981 Études de Symbolique chrétienne. Paris: Gutemberg.

§ GAUTIER, L. 1965 La Cavalleria. Milano: Massimo.

§ GENTILI, A. 1993 Dentro il Mistero. Indagine sull'esoterismo cristiano. Milano: Ancora.

§ KANTOROWICZ, E. H. 1989 I due corpi del Re. Torino: Einaudi.

§ MARIA DI FRANCIA 1993 I Lais, a c. di L. Cocito. Milano: Jaca Book.

§ MATTHEWS, J. 1982 Il Graal. Ricerca dell'eterno. Milano: Fabbri.

§ MURRAY, M. 1959 "The Divine King". En: Aa. Vv., La regalità sacra. Leiden: Brill.

§ OLIVIERI, M. 1991 Imago Dei. Il re giusto nel pensiero politico medievale, IX-XIV sec. Perugia: Guerra.

§ ZAMBON, F. 1984 Robert de Boron e i segreti del Graal. Firenze: Olschki.