

# LA LEYENDA DEL GRIAL Y EL "MISTERIO" DEL IMPERIO

## JULIUS EVOLA

Biblioteca Evoliana.- El artículo "La Leyenda del Grial y el Misterio del Imperio" ha sido reproducido en infinidad de ocasiones desde finales de los años 60. Forma parte de los trabajos del Grupo de Ur y, como tal, está reunido en la trilogía "Introducción a la Magia". En España fue traducido a principios de los años 70 e incluido en la recopilación de textos publicada en 1988 por Ediciones Alternativa, titulada "Documentos Templarios". El artículo fue el núcleo a partir del cual Evola desarrolló los contenidos de una de sus principales obras "El Misterio del Grial y la Tradición Gibelina del Imperio".

En una o en otra forma, en las tradiciones de los pueblos más variados siempre se encuentra la idea de un poderoso "Señor del Mundo", de un reino misterioso que se encuentra por encima de todo reino visible. De una residencia que tiene, en sentido superior, el significado de un polo, de un eje, de un centro inmutable, representado como una tierra firme en medio del océano de la vida, como una comarca sagrada e intangible, como una tierra de la luz, o tierra solar.

Significados metafísicos, símbolos y oscuros recuerdos se entrelazan aquí inseparablemente. La idea de la realeza olímpica y del "mandato del cielo" constituye un tema central: "Aquel que reina a través de la Virtud (del Cielo)–dice Kong-tze – se asemeja a la estrella polar: él permanece inmóvil, pero todas las cosas se mueven a su alrededor". La idea del "Rey del Mundo" concebido como cakravartî se encuentra por encima de una serie de temas subordinados : el kravarti –Rey de los reyes– hace girar la rueda –la rueda del Regnum, de la "Ley"– permaneciendo él mismo inmóvil. Invisible como la del viento, su acción tiene sin embargo la irresistibilidad de las fuerzas de la naturaleza. En mil formas, y en estrecha conexión con la idea de una tierra nórdico-hiperbórea, irrumpe el simbolismo de la sede del medio, de la sede inmutable: la isla, la altura montañosa, la ciudadela del sol, la tierra defendida, la isla blanca o isla del esplendor, la tierra de los héroes: "Ni por tierra ni por mar se alcanza la tierra sagrada" – se dice en la tradición helénica. "Sólo el vuelo del espíritu os puede conducir allí" –susurra la tradición extremo-oriental. Otras tradiciones hablan de un monte magnético misterioso y del monte, en el cual desaparecen o son raptados aquellos que han obtenido la perfecta iluminación espiritual. Otros hablan aun nuevamente de una tierra solar, desde la cual provienen aquellos que son destinados a asumir la dignidad de reyes legítimos entre pueblos sin príncipes. Ésta es también la isla de Avalón, es decir, la isla de Apolo, del dios solar hiperbóreo, denominado a su vez Aballún por parte de los Celtas. También respecto de legendarias razas "divinas", como los Tuatha dè Danann, que vinieron del Avalón, se dice que vinieron "del cielo". Los Tuatha llevaron consigo desde el Avalón algunos objetos místicos: una piedra que indica a los reyes legítimos, una lanza, una espada, un vaso que provee un alimento permanente, el "don de vida". Son los mismos objetos que figurarán en la leyenda del Grial.

Desde los tiempos primordiales estos temas originarios descienden hasta el Medioevo asumiendo en esta época formas características. De aquí, por ejemplo, las tradiciones

relativas al reino del Preste Juan y del Rey Arturo.

"Preste Juan" no es un nombre, sino un título: se habla de una dinastías de "Prestes Juan" la cual, del mismo modo que la estirpe de David, habría revestido a un mismo tiempo la estirpe regia y la sacerdotal. El reino de Juan asume muchas veces los rasgos del "lugar primordial", del "paraíso terrestre". Es allá donde crece el Árbol; un árbol que, en las diversas redacciones de la leyenda, aparece a veces como Árbol de la Vida, otras como un Árbol de la Victoria y del dominio universal. Allí se encuentra también la piedra de la Luz, una piedra que tiene la virtud de resucitar al animal imperial, el Águila. Juan domina a los pueblos de Gog y de Magog – las fuerzas elementales, el demonismo de lo colectivo. Varias leyendas hablan de viajes simbólicos que los más grandes dominadores de la historia habrían hecho hasta el país del preste Juan, o hacia tierras que tenían un significado análogo, para recibir allí una especie de consagración sobrenatural de su poder. Por otro lado, el Preste Juan habría enviado a emperadores, como "Federicus", donaciones simbólicas que tenían el significado de un "mandato divino". Uno de los héroes que habría alcanzado el reino del Preste Juan es Oyero de Dinamarca. Pero en la leyenda de Oyero de Dinamarca el reino del Preste Juan se identifica con el Avalón, es decir con la isla hiperbórea, con la tierra solar, con la "isla blanca".

En Avalón se ha retirado el Rey Arturo. Acontecimientos trágicos, descritos en formas diferentes de acuerdo a los textos, lo obligan a buscar allí refugio. Este retiro de Arturo no tiene el significado de la conversión de un principio de una función, en algo latente. Arturo, de acuerdo a la saga, no ha muerto nunca. Él vive todavía en el Avalón. Él se volverá a manifestar nuevamente. En la figura del Rey Arturo debe verse una de las múltiples funciones del "dominador polar", del "rey del mundo". El elemento histórico se encuentra aquí revestido por el suprahistórico. Ya la antigua etimología vinculaba el nombre de Arturo con arktos, es decir, "oso", lo cual, a través del simbolismo astronómico de la constelación polar, remite nuevamente a la idea del "centro". El simbolismo de la "Mesa Redonda", de cuya caballería Rey Arturo es el jefe supremo, es "solar" y "polar". El palacio de Rey Arturo –así como el Mitgard, la residencia luminosa de los Asen, de los "héroes divinos" nórdicos– está construido en el "centro del mundo" – in medio mundi constructum. De acuerdo a algunos textos, el mismo gira alrededor de un punto central: gira, como en la "isla blanca" –çvetadvîp – recordada por los indoeuropeos de Asia, en la tierra hiperbórea cuyo dios es el solar Vishnu, gira la swastika, como "la isla de vidrio" céltico-nórdica –un facsímil del Avalón– gira; como la rueda fatal del cakravartî, del "Rey del Mundo" ariano, gira. Los rasgos sobrenaturales, "mágicos", propios de esta figura se encarnan, por decirlo así, en Myrddhin, es decir, en Merlín, consejero inseparable de Rey Arturo, que es, en el fondo, más un ser diferente de él, la representación personificada de la parte sobrenatural del mismo Arturo. La caballería de Arturo irá a la búsqueda del Grial. La caballería de Arturo, que recluta sus miembros entre todas las patrias, tiene como consigna: "El que es jefe, que sea nuestro puente". De acuerdo a la antigua etimología, pontifex significaba por lo demás el "hacedor de puentes", aquel que establece el lazo entre las dos riberas, entre los dos mundos.

A ello se le agregan oscuros recuerdos históricos y transposiciones geográficas de nociones temporales. La "isla" situada "en la extremidad del mundo", respecto de lo cual, en varias tradiciones, en realidad significa el centro primordial en las lejanías remotas del tiempo. La tierra del sol es, para los Griegos, Thulé – Thule ultima a sole nomen habens – y Thulé equivale al Airyanem-Vaêjô, al país del extremo norte de los antiguos Persas. El Airyanem-Vaêjô ha conocido el reino del solar rey Yima, la "edad del Oro". Pero Hesíodo recuerda: "Cuando esta edad (la edad del Oro) declinó, aquellos hombres divinos continuaron a vivir toî mèn...eisí y se convirtieron, en forma invisible eóra essamenou en

los guardianes de los hombres". Ello porque el "sentido de la historia" es la decadencia: a la edad del Oro le sucede la de la Plata – la edad de las Madres; luego la del Bronce – la edad de los Titanes; finalmente la edad del Hierro; "edad oscura", kali-yuga, "crepúsculo de los dioses". ¿Por qué? Muchos mitos parecen querer establecer una relación entre "caída" e hybris, es decir, usurpación prometeica, revuelta titánica. Pero nuevamente, Hesíodo nos recuerda: Zeus, el principio olímpico, ha creado en la edad del Hierro una generación de héroes, que son más que "titanes" y tienen la posibilidad de conquistar una vida similar a la de los dioses, ¡ós te òesí. Un símbolo: el Heracles dórico-aqueo, aliado de los Olímpicos, enemigo de los titanes y de los gigantes.

La doctrina del centro supremo y de las edades del mundo está estrechamente vinculada con la de las leyes cíclicas y de las manifestaciones periódicas. Si se dejase a un lado tales puntos de referencia, muchos mitos y muchos recuerdos tradicionales nos remitirían a unas situación de fragmentos casi incomprensibles. "Ello aconteció una vez – ello acontecerá de nuevo", enseña la tradición. Y también: "Cada vez que el espíritu declina y la impiedad triunfa, yo me manifiesto; para la protección de los justos, para la destrucción de los malvados, para establecer firmemente la ley, de edad en edad yo revisto un cuerpo". En todas las tradiciones, bajo diferentes formas, más o menos completas, recorre siempre la doctrina de las manifestaciones cíclicas de un principio único, subsistente en los períodos intermedios en estado latente. Mesías, Juicio Universal, Regnum, etc.: todo esto no representa otra cosa que una traducción religiosa y fantiosamente deformada, de este conocimiento; conocimiento que por lo demás se encuentra también en la base de aquellas confusas leyendas, en las que se narra acerca de un dominador que no habría muerto nunca, sino que se habría retirado en una sede inaccesible –idéntica en el fondo, al "Centro"– para volver a manifestarse en el día de la "última batalla"; de un emperador que duerme y que se volverá a despertar; de un príncipe herido, que espera a aquel que lo curará y que conducirá a su reino decaído o devastado hacia un nuevo esplendor. Todos estos muy notorios temas de la leyenda imperial medieval nos remiten sumamente lejos en los tiempos. El mito primordial del Kalki-avatâra contiene ya todas estas ideas en una relación sumamente significativa con otros símbolos ya indicados por nosotros. Kalki-avatâra ha "nacido" en Shambala, que es una de las designaciones del centro hiperbóreo primordial. La enseñanza le ha sido transmitida por parte de Paraçu-Râma, el representante "nunca muerto" de la tradición de los "héroes divinos", el destructor de la casta guerrera en rebelión. Kalki-avatâra combate en contra de la "edad oscura" y sobre todo contra los jefes de las fuerzas demoníacas de la misma, Koka y Vikoca, los cuales, aun etimológicamente remiten a Gog y Magog, a las fuerzas subterráneas que, ya dominadas y subyugadas por el regio Preste Juan, se desencadenarán en la edad oscura y contra las cuales también el emperador vuelto a despertar deberá combatir.

\* \* \*

La leyenda del Grial debe ser referida a tal orden de ideas y sólo sobre la base de estos datos tradicionales y de este simbolismo universal la misma puede ser comprendida sea desde el punto de vista histórico como desde el suprahistórico. Aquel que en la historia del Grial considera tan sólo una leyenda cristiana, o una expresión del "folklore céltico pagano", o la creación de una literatura caballeresca sublimada, no captará de los respectivos textos, sino el aspecto más exterior, accidental e insignificante. De la misma manera sería equivocado también todo intento de deducir los temas del Grial del espíritu de un pueblo en particular. Se puede afirmar, por ejemplo, que el Grial es un "misterio" nórdico; pero tan sólo a condición de entender por "nórdico" a algo sumamente más profundo y más comprensivo que "alemán" o aun "indogermánico", algo que en vez remita

a la tradición hiperbórea, la cual hace una misma cosa con la misma tradición primordial del presente ciclo. En realidad, justamente desde esta tradición se pueden deducir todos los temas principales de las leyendas en cuestión.

A tal respecto es sumamente significativo que, según el "Perceval li Gallois", los textos que contienen la historia del Grial habrían sido hallados en la "Isla de Avalón", en donde "está la tumba de Arturo". Además otros textos llaman al país, en el cual José de Arimatea habría llevado el Grial y en donde habitaban ciertos enigmáticos antepasados del mismo José, la "Isla Blanca" e "Insula Avallonis": son, nuevamente, designaciones del centro nórdico primordial. Si Inglaterra en esta literatura aparece muchas veces como una especie de tierra prometida del Grial y como el país en el cual se desarrollan esencialmente las aventuras del Grial, muchos indicios nos dicen que, al respecto, se trata de un país simbólico. Inglaterra fue llamada también "Albión" e "Isla Blanca"; "Albania" fue una parte de la misma; Avalón la localidad de Glastonbury. La antigua toponomástica céltico-británica parece pues haber transpuesto a Inglaterra, por lo menos a una parte de ésta, algunos recuerdos y algunos significados referidos esencialmente al centro nórdico primordial, a Thulé, a la "tierra solar". Éste es el verdadero país del Grial. Y es por esto que el reino del Grial se encuentra en estrecha relación con el reino simbólico de Arturo, con el reino devastado –la terre gaste– con el reino cuyo soberano se encuentra herido, en letargo y decaído. Una isla montañosa, una isla de vidrio, una isla que gira sobre sí misma (the isle of the tourname), una residencia rodeada por las aguas, un lugar inaccesible, una cumbre alpina, un castillo solar, un monte salvaje y un monte de la salvación (Montsalvatsche y Mons Salvationis), una ciudadela invisible, tal de poder ser alcanzada sólo por los elegidos, e incluso por éstos corriendo un peligro mortal, etc. – he aquí las escenas principales sobre las cuales se dirigen las principales aventuras de los héroes del Grial: no son sino tantas representaciones del "Centro", de la residencia simbólica del Rey del Mundo. También el tema de la tierra primordial es recurrente: un texto llama "Edén" a la tierra del Grial. El ciclo de Lohengrin y la Sachsenkronik von Halberstadt refieren: "Arturo se encuentra con sus caballeros, en el Grial, que ya fue el paraíso y que ahora se ha convertido en un lugar de "pecado".

En la literatura caballeresca el Grial es propiamente un objeto sobrenatural, que tiene esencialmente estas virtudes: alimenta ("don de vida"); ilumina (iluminación espiritual); convierte en invencible (quien lo ha visto, n'en court de bataille venchu, según Robert de Boron). En cuanto a los restantes aspectos, hay que señalar dos.

Sobre todo el Grial es una piedra celeste, que no sólo designa a los reyes –como la piedra que los Thuata llevaron consigo al Avalón– sino que indica también a los dominadores destinados a convertirse en "Preste Juan" (de acuerdo al "Triturel").

En segundo lugar, el Grial sería la piedra caída de la corona de Lucifer en el momento de su derrota (de acuerdo al "Wartburgkrieg"). Como tal, el Grial simboliza un poder que Lucifer, al caer, perdiera, y el mismo también en otros textos conserva el carácter de un mysterium tremendum. Como una fuerza temible, el Grial mata, despedaza, enceguece a los caballeros que se le acercan sin ser dignos del mismo y sin ser los elegidos (según el "Grand St. Graal", "Joseph de Arimathia", etc.). Este aspecto del Grial se encuentra en relación con la prueba del "lugar peligroso". A la Mesa Redonda de Arturo le falta ya alguien, Un lugar se encuentra vacío, el cual, en el fondo, es el del jefe supremo de la Orden. Aquel que lo ocupa sin ser el héroe esperado, es fulminado o es tragado por una súbita vorágine. El Grial puede ser alcanzado tan sólo combatiendo –er nuos erstriten werden – dice Wolfram von Eschenbach.

El misterio del Grial comprende dos temáticas. La primera retoma la idea de un reino simbólico, concebido como una imagen del centro supremo; reino, que debe ser restaurado. El Grial no está más presente allí, o bien ha perdido su virtud. El rey del Grial está enfermo, herido, decrepito, o bien padece un sortilegio, en razón del cual él parece vivir, conserva una apariencia de vida, aun estando muerto desde siglos (según el "Diù Krone"). La otra temática consiste en la llegada de un héroe que, habiendo visto al Grial, debe sentirse llevado hacia una tal restauración; de otro modo él traicionará su misión y su fuerza heroica será maldita (según Wolfram von Eschenbach). Él debe volver a unir una espada partida. Él debe ser el vengador. Él debe "formular la pregunta".

¿De qué pregunta se trata? ¿Y cuál es propiamente la misión de este "elegido"? Parece ser la misma que Hesíodo atribuye a los "héroes", es decir, a aquella misma generación que, nacida en la edad oscura de la decadencia, tiene sin embargo aun la posibilidad de restaurar la "edad del Oro". Y así como el héroe hesiódico debe superar y gobernar el elemento titánico, de la misma manera vemos que el héroe del Grial debe superar el peligro luciférico. No basta que el caballero del Grial se muestre como "el mejor y el más valiente caballero del mundo" y un corazón de acero –"ein stählernes Herz"– en cada tipo de aventuras naturales y sobrenaturales: él debe también "estar libre de orgullo" y debe "conquistar la sabiduría" (según Wolfram y Gautier). Si el Grial ha sido perdido por lucifer, he aquí que algunos textos (Grand St, Graal, Gerbert de Mostreuil, "Morte Darthur") refieren justamente a Lucifer el poder demoníaco que actúa en diferentes pruebas en contra de los caballeros del Grial. Además el viejo rey del Grial se ha hecho impotente e incapaz de reinar en razón de una herida que se le hiciera con una lanza envenenada mientras él se encontraba al servicio de Orguelluse: pero es bastante visible que esta Orguelluse no es sino una personificación femenina del mismo principio del "orgullo". Además otros caballeros del Grial, por ejemplo Gauvain ("Galvano"), son puestos a la prueba en el castillo de esta misma Orguelluse. Pero ellos no sucumben. Vencen, desplazan –"poseen"– a Orguelluse. El sentido de esta prueba es la realización de una fuerza pura, de una virilidad espiritual; es la transposición de la calificación heroica sobre un plano separado de todo lo que es caos y violencia, "La caballería terrestre debe convertirse en caballería celeste" – se dice (Queste du Graal). Ésta es la condición para poder abrirse el camino hasta el Grial, para poder ocupar el "lugar peligroso" sin ser fulminados, así como lo fueron los titanes por parte del Dios olímpico.

Sin embargo como tema fundamental de todo el ciclo del Grial debe ser considerado el siguiente: al héroe de todas estas pruebas se le impone una tarea ulterior y decisiva. Una vez que ha sido admitido en el castillo del Grial, él debe sentir la tragedia del Rey del Grial herido, paralizado o viviente sólo en apariencia y debe tomar la iniciativa de una acción de restauración absoluta. Ello es expresado por los textos en varias formas enigmáticas: el héroe del Grial debe "formular la cuestión". ¿Cuál cuestión? Aquí se diría que los autores han querido callar. Se tiene la impresión de que algo les impide hablar y que una explicación banal esconda la respuesta verdadera. Pero si se sigue la lógica interna del conjunto no es difícil comprender aquello de lo que en verdad se trata: la cuestión a formular es la cuestión del Imperio. No se trata de saber –como según la letra de los textos– lo que significan ciertos objetos del castillo del Grial, sino que se trata de comprender la tragedia de la decadencia y, luego de haber "visto" el Grial, de formular el problema de la restauración. Sólo sobre esta base la virtud milagrosa de esta enigmática pregunta se convierte en comprensible: puesto que el héroe que no ha sido indiferente y que ha "formulado la cuestión", con esta cuestión redime el reino. Entonces aquel que tenía tan sólo una apariencia de vida desaparece; aquel que estaba herido se cura. A veces, el héroe se convierte en el nuevo y verdadero rey del Grial sustituyendo al precedente. Un nuevo ciclo comienza.

Según algunos textos, el caballero muerto, que parece querer recordar al héroe la misión a cumplir y la venganza, aparece en un ataúd transportado sobre el mar por cisnes. Pero el cisne es el animal de Apolo en el país de los Hiperbóreos, en la tierra nórdica primordial. Conducidos por cisnes parten los caballeros del centro supremo, en el cual Arturo es rey: desde el Avalón.

En otros textos, el héroe del Grial es llamado el caballero de las dos espadas. Pero en la literatura teológico-política de la época, sobre todo en la gibelina, las dos espadas significaban nada más que el doble poder, temporal y sobrenatural. Un texto clásico habla del país hiperbóreo como de la tierra de la que vinieron dinastías que, como las de los Heraclidas, encarnaron a un mismo tiempo la dignidad regia y la sacerdotal. En un texto del Grial la espada que será vuelta a unir tiene una custodia cuyo nombre es: memoria de la sangre.

\* \* \*

El reino inaccesible e intangible del Grial es una realidad también en la forma, según la cual el mismo no está vinculado a ningún lugar, a ninguna organización visible y a ningún reino terrestre. El mismo representa una patria, a la cual se pertenece por un nacimiento diferente del corporal, que tiene el sentido de una dignidad espiritual e iniciática. Este reino une en una cadena infrangible a hombres que pueden también aparecer como dispersos por el mundo, por el espacio, por el tiempo, por las naciones, hasta el límite de aparecer como aislados y de no conocerse recíprocamente. En este sentido el reino del Grial –como el de Arturo y del Preste Juan, como Thulé, como Mitgard, Avalón, etc.– está siempre presente. Según su naturaleza "polar", el mismo permanece inmóvil. En consecuencia, no es que el mismo esté a veces más cerca y a veces más lejos de la corriente de la historia, son los hombres y sus reinos los que pueden estarle más o menos cerca.

Ahora bien, en un cierto período, el Medioevo gibelino pareció presentar una mayor aproximación y ofrecer, por decirlo así, una materia histórica y espiritual de tal carácter, que el reino del Grial habría podido convertirse, de oculto, también en sensible, y dar lugar a una realidad al mismo tiempo interior y exterior, como en las civilizaciones tradicionales de los orígenes. Sobre tal base se puede sostener que el Grial fue la coronación y el "misterio" del mito imperial medieval y la suprema profesión de fe del alto gibelinismo. Una tal profesión de fe se manifiesta más en la leyenda y en el mito que en la clara voluntad política de la época, según lo que acontece también en el individuo, en donde lo que hay de más profundo y de más peligroso se expresa menos a través de las formas de su conciencia refleja que a través del simbolismo y de una espontaneidad subconsciente.

El Medioevo esperaba al héroe del Grial a fin de que el Árbol Seco del Imperio volviera a florecer, a fin de que toda usurpación, todo contraste, toda oposición fuese destruida y reinara verdaderamente un nuevo orden solar. El reino del Grial, que habría debido resurgir con un nuevo esplendor, era el mismo Sacro Imperio Romano. El héroe del Grial, que habría podido convertirse en el "dominador de todas las criaturas" y aquel al cual "ha sido confiado el poder supremo", es el Emperador histórico –"Federicus"– si él hubiese sido el realizador del misterio del Grial, del misterio hiperbóreo.

Historia y suprahistoria, parecieron pues, por un instante, interferir: resultó de ello un período de alta tensión metafísica, una culminación, una suprema esperanza – luego, nuevamente, derrumbe y dispersión.

Toda la literatura del Grial parece agruparse en un período relativamente breve: ningún texto parece ser anterior al último cuarto del siglo XII. A partir del primer cuarto del siglo XIII se cesa de golpe, como por una consigna, de hablarse del Grial. Sólo luego de muchos años, y ya bajo un espíritu diferente, se escribirá nuevamente sobre el Grial. Parece pues como si en un cierto momento una corriente subterránea hubiese vuelto a aflorar, para luego volver a ocultarse (Weston). La época de esta repentina desaparición de la primera tradición del Grial coincide aproximadamente con la tragedia de los templarios. Quizás éste es el inicio de la fractura.

En Wolfram von Eschenbach los caballeros del Grial son llamados Templeise –"templarios"– si bien en su relato no figure para nada un templo, sino sólo una corte. En algunos textos los caballeros-monjes de la "isla" misteriosa llevan el signo de los Templarios: una cruz roja sobre un fondo blanco. En otros textos las aventuras del Grial toman una dirección típica de "crepúsculo de los dioses": el héroe del Grial cumple, es cierto, con la "venganza" y restaura el reino, pero una voz celeste le anuncia que él debe retirarse con el Grial en una tierra insular misteriosa. La nave que viene a buscarlo es la nave de los Templarios: tiene una vela blanca con una cruz roja.

Como arterias esparcidas, organizaciones secretas parecen haber custodiado los antiguos símbolos y las tradiciones del Grial aun luego del derrumbe de la civilización imperial ecuménica: "Fieles del Amor" gibelinos, trovadores del período más tardío, hermetistas. Así arribamos hasta los Rosacruces. Entre los Rosacruces se presenta todavía una vez más el mismo mito: la ciudadela solar, el Imperator cual "Señor del Cuarto Imperio" y destructor de toda usurpación, una confraternidad invisible de personalidades trascendentes, unida únicamente a través de su esencia y su intención, finalmente, el extraño misterio de la resurrección del Rey, misterio que se transforma en la constatación de que el Rey a resucitar ya vivía y estaba despierto. El que asiste a este misterio lleva el signo de los Templarios: un estandarte blanco con una cruz roja. También el pájaro del Grial –la paloma– está presente.

Pero una consigna parece haber sido transmitida en este caso. En un determinado momento, se deja súbitamente de hablar de los Rosacruces. De acuerdo a la tradición, los últimos Rosacruces, en el período en el cual el absolutismo, el racionalismo, el individualismo y el iluminismo estaban por preparar el camino a la Revolución Francesa y los tratados de Westfalia iban a sellar la decadencia definitiva de la autonomía del Sacro Romano Imperio, habrían abandonado el Occidente para retirarse en "India".

La "India" es aquí el símbolo. Equivale a la residencia del Preste Juan, del Rey del Mundo. Es Avalón. Es Thulé. Según el "Titurel", tiempos oscuros han arribado para Salvatierra, donde residen los caballeros de Monsalvat. El Grial no puede permanecer más en aquel lugar. Es transportado a la "India", en el reino del Preste Juan, que se encuentra "cerca del paraíso". Una vez que los caballeros del Grial han arribado allí, el mismo Monsalvat y su ciudadela se les aparecen a ellos, son transportados allí mágicamente, porque "nada de todo esto debe permanecer entre pueblos pecadores". El mismo Parcifal revestirá la función de "Preste Juan".

Y aun hoy ascetas tibetanos dicen respecto de Shambala, la ciudad sagrada del Norte, hacia donde conduce la "vía del Septentrión", es decir la "vía de los dioses" –devayâna– : "Ella reside en mi corazón" (1).

(1) Una exposición sistemática y documentada de la leyenda del Grial sobre la base de esta interpretación se la encuentra en la obra de J. Evola, *Il mistero del Graal e la tradizione ghibellina dell'impero*. Ceschina, 2ª Ed. Milano, 1964. Hay traducción española.

(Extractado de "Introduzione alla Magia" T. III, Ed. Mediterranee, Roma, 1985, pg. 77)