

MAGIA GRIEGA PRACTICA

Un completo manual del Sistema Mágico
basado en las leyendas de la antigua Grecia



MURRY HOPE

LA TABLA DE ESMERALDA

215



MADRID

MAGIA GRIEGA PRACTICA

*Un manual completo sobre la magia griega olímpica,
pensada para quienes desean seguir el Camino Heroico.*

Título del original inglés:
PRACTICAL GREEK MAGIC

Traducido por:
RAFAEL LASSALETTA

© 1985 Murry Hope
© De la traducción, Editorial EDAF, S. A.
© 1988, Editorial EDAF, S. A. Jorge Juan, 30, Madrid.
Para la edición en español por acuerdo con THORSONS PUBLISHING GROUP
(Inglaterra)

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del Copyright.

ISBN: 84-7640-187-6
Depósito legal: M. 40890-1987

PRINTED IN SPAIN

IMPRESO EN ESPAÑA

Artes Gráficas EMA, S. A. Miguel Yuste, 27. 28037 Madrid

MURRY HOPE

MAGIA GRIEGA PRACTICA

**Un completo manual del Sistema Mágico
basado en las leyendas
de la antigua Grecia**

Ilustraciones de MARTIN JONES

LA TABLA DE ESMERALDA

A Jed,
con el amor y la gratitud
de una Heroína

«Lo que somos para nuestra visión y lo que el hombre parece ser *sub specie aeternitatis* sólo puede expresarse por medio del mito. El mito es más individual que la ciencia, y expresa la vida con mayor precisión.»

CARL GUSTAV JUNG

15. EL TRABAJO CON LAS DEIDADES MENORES, ANIMALES FABULOSOS Y DIVINIDADES DE LA NATURALEZA	122
16. LA NATURALEZA Y EL PODER DE PAN	128
17. LOS SIMBOLOS MAYORES EMPLEADOS EN LA MAGIA HEROICA	132
18. LAS DEIDADES GRIEGAS DE LA CURACION	157
19. LOS DOCE TRABAJOS DE HERCULES Y SUS SIGNIFICADOS ESOTERICOS	160
20. INVOCACION, EVOCACION Y RITOS SECRETOS	172
21. LA RECONSTRUCCION DE LOS ANTIGUOS ORACULOS	177
22. LAS FUERZAS NEGATIVAS Y EL MODO DE COMBATIRLAS	180
23. LA ELECCION DEL PAPEL HEROICO	185
24. ALGUNAS SUGERENCIAS Y CONSEJOS PRACTICOS	189
BIBLIOGRAFIA	193
INDICE DE NOMBRES	195

INDICE

	<i>Págs.</i>
INTRODUCCION	11

PARTE PRIMERA: LA TEORIA

1. LA HISTORIA MITOLOGICA Y LOS ORIGENES DEL SISTEMA MAGICO GRIEGO.....	17
2. LA TOMA DE POSESION OLIMPICA.....	31
3. EL PANTEON DE LOS DOCE	36
4. LAS DEIDADES MENORES.....	52
5. SERES NO HUMANOS, BESTIAS FABULOSAS Y DIVINIDADES DE LA NATURALEZA	61
6. ELEUSINOS	71
7. EL ORFISMO Y LOS RITOS MENORES.....	76
8. LOS ORACULOS	81
9. EL SIMBOLISMO MAGICO SUBYACENTE A LAS AVENTURAS HEROICAS	89
10. EL SIGNIFICADO ESOTERICO DEL OLIMPO	93
11. LOS FILOSOFOS, LA ASTROLOGIA Y LA LOGICA GRIEGA.....	99
12. LA INFLUENCIA EGIPCIA Y OTRAS INFLUENCIAS EXTERIORES.....	103

PARTE SEGUNDA: LA PRACTICA

13. TUTELAJE Y TUTORIA	107
14. NATURALEZAS OCULTAS Y FUNCIONES DE LOS DOCE OLIMPICOS.....	112

INTRODUCCION

La magia se ocupa de la conversión de las energías universales en frecuencias prácticas que puedan ser utilizadas de acuerdo con las necesidades de cada ocasión. En sí mismas, dichas energías son totalmente neutrales, no tienen ninguna afiliación con ninguna creencia, sistema o personalidad de esta tierra o de cualquier otra parte del Cosmos, por lo que la coloración que toma el nivel mágico depende absolutamente de la naturaleza e intención de quien las utilice.

Aunque en el transcurso de los siglos el hombre haya ideado muchos modos de llevar a cabo ese proceso, acaba comprendiendo de forma inevitable que, básicamente, lo que está tratando de dominar es el poder de su propia mente. El dominio de la mente sobre la materia no es algo tan esotérico como muchos ocultistas y místicos nos han hecho creer. Por los recientes progresos realizados en la curación holística, por ejemplo, el concepto de autoprogramación está adquiriendo lentamente credibilidad entre los bastiones más incondicionales de la ortodoxia médica. Lo cual no quiere decir, por supuesto, que se trate de una disciplina sencilla y sin problemas, pues, como todas las cosas de la vida, necesita ser apropiadamente aprendida, digerida y entendida antes de que se pueda practicar con seguridad.

Sin embargo, en cuanto que estudio y práctica son llevados a cabo con seriedad se puede enfocar de muchos modos y en numerosos niveles, algunos de los cuales se han clasificado a lo largo de los siglos en lo que denominamos escuelas, sistemas o tradiciones ocultistas. Esas escuelas transmiten la in-

fluencia de la cultura en la que florecieron por vez primera y de la fe o el grupo individual que les hizo nacer estímulo en sus primeras fases. Algunas de las tradiciones más antiguas, como la egipcia, la india y la caldea, se han alterado considerablemente, como era de esperar, a lo largo de los siglos conforme iban imponiendo su sello en ellas los sucesivos magos, maestros y reformadores. Pero la esencia sigue estando ahí, para que pueda redescubrirla el estudioso ardiente.

La magia y la filosofía formaban una parte muy real de la vida de los primeros griegos, puesto que la religión básica contenía algo más que un simple barniz de tonos ocultos. Como el primer sistema mágico egipcio, la escuela griega surgió de varias fuentes, algunas de ellas claramente primitivas y otras sobreimpuestas por las mareas culturales entrantes. Conforme avanzaba el tiempo, las antiguas religiones daban paso a los cultos misteriosos populares, los más conocidos de los cuales son probablemente el órfico, el dionisiaco y el eleusino, aunque, como veremos, quedan más por ser revelados.

La búsqueda mágica griega está simbolizada por el culto al Héroe o mortal que, buscando su divinidad, se sometió a una serie de iniciaciones personales que tomaron la forma de hazañas mitológicas. Esos desafíos suelen adoptar una forma muy terrenal, a pesar de las abundantes intromisiones de bestias fabulosas y de fenómenos elementales acompañantes, más alguna oportuna ayuda del Olimpo. Pero desde un punto de vista oculto son puramente alegóricos y representan simplemente las pruebas del alma humana aspirante, cuya búsqueda le conduce al universo que hay más allá de la experiencia y la vida terrena, en donde, en última instancia, quizás pueda reunirse con su origen.

Los griegos no eran nada si no eran lógicos: empleaban términos de referencia imaginativos y psicológicamente interesantes para describir los viajes mentales realizados por aquellos heroicos iniciados que partieron de sus orígenes terrestres para conquistar el camino al Monte Olimpo, obteniendo así el derecho a gozar de la compañía de los dioses.

El Camino Griego o Heroico es el del individuo, aunque con un poco de ayuda de un tutor de los «planos interiores» y de una o más deidades tutelares. Pero no necesita de un esfuer-

zo de grupo, y aunque muchos ocultistas de inclinación griega prefieran la veneración grupal en forma de templo, en última instancia el Héroe aspirante está sólo para hacer frente a la marea entrante de monstruos, hados y traicioneros seres humanos, además de tener que enfrentarse a su propia debilidad y defectos espirituales, si es que quiere alcanzar su meta espiritual.

Quizá sera una tarea formidable, pero de acuerdo con la Ley de las Igualdades, las armas de las que dispone el Héroe aspirante son igualmente poderosas. En consecuencia, en tanto se preste el debido respeto a las deidades tutelares (o, dicho en términos ocultos más generales, en tanto se observen las leyes cósmicas) y se muestre que se aprecian sus bondades, el Héroe aspirante superará su dependencia mortal, dominará su ego y recibirá su merecido espaldarazo. Pero si fallara —para él mismo o aquellos «poderes» cuyos favores ha elegido—, el precio o castigo podría ser grave. Como dijo James Dupont (1606-79): «Quem Jupiter vult perdere dementat prius.» (A quien el dios destruye, primero lo enloquece.) Desde luego, en realidad no es el «dios» o «dioses» quien causa la locura, sino la mala utilización o el rechazo por parte del hombre de los aspectos divinos que hay en su interior, lo cual puede producir un desequilibrio mental cuyo grado variará de acuerdo con la naturaleza y la dirección equivocada de esas energías. Por tanto, aunque el camino solitario pueda parecer más fácil pues sólo a uno hay que complacer, la carga de la responsabilidad individual es correspondientemente mayor.

Pero es un camino que puede realizarse, pues, como veremos, las respuestas a los acertijos y las direcciones de la victoria están claramente inscritos en la filosofía de la magia griega.

PRIMERA PARTE

LA TEORIA

1. LA HISTORIA MITOLOGICA Y LOS ORIGENES DEL SISTEMA MAGICO GRIEGO

Para descubrir los orígenes de lo que podría clasificarse en términos amplios como magia griega es necesario examinar la herencia esotérica/religiosa y el fondo cultural sobre el que se desarrolla, considerando al mismo tiempo la conciencia mística y mágica griega primitiva a la luz de la marca particular de la lógica, tan estrechamente relacionada con ese carácter nacional.

En su libro *Los Mitos Griegos*, Robert Graves opina que cualquier estudio de la mitología griega o de credos afines debe iniciarse con una consideración de los sistemas políticos y religiosos existentes en Europa antes de la llegada de los invasores arios desde los extremos septentrionales y orientales. Dice este autor que toda la Europa neolítica tenía un sistema de ideas religiosas excepcionalmente homogéneo, basado en la veneración a las diosas madres de múltiples títulos; sistema que era también conocido y aceptado en Libia y Siria. La Europa antigua no parecía tener dioses, sino sólo una diosa, pues en aquel tiempo el concepto de paternidad no había llegado al pensamiento religioso. La gran diosa tenía amantes, pero más por placer que para engendrar hijos. Estaba asociada con la Luna, y como tal aparecía en la triple forma de doncella, ninfa y vieja, posteriormente tipificada como Artemisa, Afrodita y Hécate. En un período, cada forma fue representada en las tres personas, lo que nos da un total de nueve; pero en realidad sólo eran las facetas de una gran madre o diosa universal.

Como explica Graves: «El tiempo fue reconocido al princi-

pio por lunaciones, y cada ceremonia importante tenía lugar en determinada fase de la Luna; los solsticios y equinoccios no estaban determinados con exactitud, y se aproximaban a la Luna nueva o llena más cercana. El número siete adquirió particular santidad, pues el rey moría en la séptima Luna llena posterior al día más corto.» Cuando, posteriormente, se pensó que el año solar tenía 364 días más algunas horas (Graves, p. 15), se dividió en meses —ciclos lunares— en lugar de fracciones del ciclo solar. Nos cuenta Graves que esos meses eran conocidos como los «meses de la ley común», formados cada uno por veintiocho días, en relación con el ciclo menstrual de las mujeres y el período auténtico de las revoluciones de la Luna en los términos del Sol. La semana de siete días era una unidad del mes de la ley común, deduciéndose el carácter de cada uno, parece ser, de la cualidad atribuida al mes correspondiente de la vida del rey. Los años de trece meses sobrevivieron entre los campesinos europeos durante más de un milenio después de la adopción del calendario juliano; el trece, el número del mes de la muerte del Sol, no ha perdido nunca su reputación maligna en aquellos que tienen la antigua religión profundamente incrustada en su subconsciente o psique.

Según la *Enciclopedia de la Mitología Larousse*, mucho antes de que el pueblo a quien damos el hombre de griego hubiera emergido de su barbarie primitiva, existía ya en la cuenca del mar Egeo una pequeña bolsa de civilización que había comenzado a florecer en el tercer milenio; alcanzó su apogeo hacia el siglo VI a. de C., época en la que se extendió a la Grecia continental, empezando por Argolis (Micenas). Posteriormente fue destruida, en el siglo XII, por las invasiones dorias.

La religión tenía su lugar en la civilización del Egeo, aunque se nos diga que las evidencias arqueológicas sean insuficientes para apreciar con exactitud su carácter y elementos. Parece ser que estaba a la orden del día, en una medida mucho mayor, el fetichismo, predominando la veneración de las piedras sagradas, pilares, armas, árboles y animales. Posteriormente, cuando surgió una concepción antropomórfica de la divinidad, se formó el panteón cretense y nacieron los mitos.

Los egeos siguieron el modelo religioso favorecido por las culturas de la época y los países circundantes, y su deidad

principal apareció en forma femenina como gran diosa o madre universal. Además de encarnar todos los atributos y funciones que conceden las religiones modernas a su dios patriarcal, simboliza también la fertilidad, y su esfera no se hallaba en absoluto limitada a la esfera de la experiencia y la conciencia humana. Se ocupaba igualmente de los animales, plantas, minerales y de todas las cosas vivas. El Universo entero era su dominio, lo que significa que era la señora de las actividades celestiales o extraterrenas, así como de todos los órdenes de la vida existentes sobre el planeta Tierra.

La «gran diosa» se presentaba en numerosas formas: a veces agachada, a veces de pie, con frecuencia desnuda; pero la mejor y más famosa representación la muestra vestida con falda guarneída de volantes y un corsé que deja al aire los pechos, en el estilo cretense. El tocado de cabeza era variable, desde un turbante o tiara muy decorado a trenzas que se agitaban libremente al aire.

Sin duda, las variaciones de la diosa eran numerosas de un lugar a otro, según fuera la naturaleza e inclinaciones de las poblaciones indígenas. A veces se presentaba como una deidad vegetal, o como una diosa del mar que recorre las olas en una barca mágica; otras veces era representada como una guerrera escoltada por un león, o como la diosa Tierra, a cuyo alrededor se entrelazaban las serpientes de la sabiduría y el conocimiento. No conocemos su nombre con seguridad, pero los clásicos conjeturan que posiblemente era el de Rea. A veces hay referencias a Zeus como su hijo, tradición que revive Hesíodo en su *Teogonía*.

Otros dos nombres con los que es conocida a veces son los de Dictina y Britomartis. Dictina, a quien los griegos llamaban «la diosa de las redes», estaba relacionada sin duda con el Monte Dicte, montaña de Creta a la que posteriormente se consideraría el lugar de nacimiento de Zeus. Ese sería, por tanto, su papel de «diosa madre»; mientras que como Britomartis, «la dulce virgen», asumía el arquetipo de doncella de un modo muy semejante al de Artemisa, la virgin cazadora.

La gran diosa Egea tenía, sin embargo, un compañero, y ha llegado hasta nosotros el nombre de Asterio (el Estrellado). Reaparece posteriormente con el nombre de Asterión, rey de

Creta, quien se casó con Europa tras la aventura de ésta con Zeus, y parece haber asimilado desde entonces los atributos del propio dios celeste. El dios cretense puede identificarse por el entrelazamiento de rasgos animales y humanos del que parece haberse compuesto su naturaleza. El toro fue adoptado por los egeos como símbolo de fuerza y energía creativa, convirtiéndose en un rasgo importante de las leyendas y creencias cretenses. En su forma animal, el dios toro era el Minotauro, y como humano era Minos. La helenización posterior indujo considerables modificaciones en todas las leyendas y creencias egeas primitivas, que no aparecen hasta el tiempo de las leyendas heroicas de la Grecia clásica, en que sirven, junto con otros fenómenos anteriores, para encuentros extraños, campos de pruebas y enemigos o amigos de los héroes de la antigüedad.

El panteón griego puede rastrearse hasta la época homérica. Las numerosas divinidades de que se componen aparecen en la *Iliada* y la *Odisea* con sus características típicas y con las leyendas y naturaleza personales, pero el poeta no nos dice nada acerca de sus orígenes. Zeus es mencionado como hijo de Cronos, y se dice que Océano y su esposa, Tetis, engendraron dioses y mortales. Volvemos a nuestra aparición del tema marino, al modo de las primeras representaciones egipcias (en el British Museum), según las cuales el lugar de nacimiento de los dioses es algún Edén acuático situado al Oeste.

En una fase posterior de su historia, los griegos consideraron adecuado proporcionar una genealogía y una historia a sus dioses. La *Teogonía* de Hesíodo, escrita hacia el siglo VIII a. de C., es el intento griego más antiguo de clasificación mitológica; presentaba una cosmogonía tanto como una teogonía, reconocida oficialmente como merecedora de aceptación general en las comunidades de la época.

Sin embargo, desde el siglo VI hasta el nacimiento de Cristo aparecieron, bajo la influencia del orfismo, otras teogonías que se alejan mucho de las tradicionales de Hesíodo. Pero los misterios órficos sólo eran conocidos por los iniciados, y no estaban, por tanto, a disposición del pueblo. Además, tenían un sabor excesivamente asiático para ser de carácter griego.

Con el fin de descubrir y analizar las tradiciones ocultas

que contribuyeron a lo que podíamos denominar, en términos amplios, como «magia griega», resulta esencial la consideración de la creación de los primeros mitos, pues éstos arrojan una luz considerable sobre nuestra búsqueda, para la cual seguiremos sirviéndonos de Robert Graves como principal fuente de referencia.

LOS MITOS DE CREACION PELASGICA

En el principio, Eurinome, la diosa de todas las cosas, se elevó desnuda entre el caos, y no hallando nada sustancial en donde descansar sus pies, dividió el mar del cielo, puso los vientos en movimiento y comenzó la obra de la creación. La gran serpiente Ofión fue su primer esfuerzo, y tras emparejar con él asumió la forma de paloma y puso el huevo universal. Por orden de ella, Ofión se enroscó siete veces alrededor del huevo, hasta que lo empolló y lo dividió en dos. De ahí salió en desorden todo lo que existe: sus hijos, el Sol, la Luna, los planetas, estrellas y la Tierra tal como la vemos y conocemos. Eurinome y Ofión fundaron su hogar en el monte Olimpo, pero como él la molestara afirmando que había sido el creador del Universo, le pisoteó la cabeza con sus pies, le quitó los dientes a patadas y le desterró a las cuevas oscuras que hay bajo la tierra.

Además de las reverberaciones bíblicas, este relato nos presenta algunos interesantísimos datos metafísicos. Eurinome aparece como otro prototipo de la Virgen María, a quien posteriormente se la representaría con frecuencia aplastando bajo sus pies la cabeza de la serpiente; y la semejanza entre Ofión y Lucifer resulta evidente. Es interesante comparar esta versión con la leyenda egipcia en la que Ra, el dios sol, asume el papel de Eurinome, y su antiguo enemigo Tifón es puesto en fuga por su hija, la diosa gato Bast; un buen ejemplo de cómo el arquetipo puede manifestarse en cualquier sexo de acuerdo con las tendencias en boga en un pensamiento religioso o filosófico.

Pero volvamos a nuestra diosa. Se nos dice que después «creó las siete potencias planetarias, poniendo en cada una

una Titana y un Titán: Tia e Hiperión, para el Sol; Febe y Atlas, para la Luna; Dione y Crios, para Marte; Metis y Ceo, para Mercurio; Temis y Eurimedón, para Jupiter; Tetis y Océano para Venus; Rea y Cronos, para Saturno. Pero el primer hombre fue Pelasgo, antepasado de los pelasgios; salió del suelo de la Arcadia, seguido por otros, a quienes enseñó a hacer cabañas y alimentarse de bellotas, y a coserse túnicas de piel de cerdo, como las que siguen llevando las gentes pobres de Eubea y Focea» (Graves, p. 27). De lo anterior se deduce que los pelasgios entraron en contacto en algún momento con una teogonía sofisticada que influyó en su cultura y su estilo de vida. Resulta también evidente su semejanza con el culto de la diosa olímpica.

LOS MITOS DE CREACION HOMERICA Y ORFICA

Según la tradición órfica, la Noche de negras alas, a quien hasta los dioses mayores temían, fue cortejada por el Viento y puso un huevo de plata en el útero de la Oscuridad. De ese huevo salió Eros y puso el Universo en movimiento. Eros tenía doble sexo, alas doradas, cuatro cabezas y rugía a veces como un león, o mugía como un toro, silbaba como una serpiente o balaba como un cordero. La Noche le dio los nombres de Eri-cepaio y de Protegenus Faetón, y habitó con él en una cueva. Ella se manifestaba a sí misma como una tríada: Noche, Orden y Justicia. Ante esa cueva se sentó la diosa madre Rea tocando un tambor descaradamente para atraer la atención del hombre hacia sus oráculos. Eros (también llamado Fanes) creó la Tierra, el Cielo, el Sol y la Luna, pero la diosa triple gobernaba el Universo y pasó su cetro a Urano.

Nos referiremos al culto órfico en otro capítulo, pero hay algunos detalles que debemos mencionar ahora, especialmente el tema del «huevo cósmico», constantemente recurrente en los mitos. Algunos psíquicos de nuestro tiempo, que afirman hallarse en contacto con civilizaciones de otras partes del Universo, han recibido información concerniente a los hábitos de crianza de la raza supuestamente responsable de «haber puesto la semilla» en la Tierra. Esas gentes parecen reproducirse

mediante un sistema de óvulos externos, creciendo la semilla fertilizada en forma de huevo fuera del útero y no mediante un extenso período de gestación interna tal como experimentamos aquí.

Otro punto interesante concierne a la naturaleza del propio Eros. El principio del amor suele representarse en nuestro planeta como una conveniencia reproductora o como origen de placer carnal; esotéricamente, sus octavas superiores están relacionadas con una serie más pura y auténtica de valores cósmicos, tal como han enseñado los iluminados y los grandes maestros en todas las épocas. La figura de Eros tiene doble sexo en el mito órfico; el *ánima* y el *animus* se hallan perfectamente equilibrados, y las cuatro cabezas significan la naturaleza cuádruple plenamente realizada de un ser espiritualmente elevado, cuando las cualidades elementales han sido enfrentadas y dominadas. Una gran parte de esta enseñanza parece haberse deslizado en el cristianismo gnóstico, dejando su sello, por ejemplo, en los cuatro evangelistas y en el serafín de alas doradas. La historia de la triple diosa se relaciona, evidentemente, con los cultos de las diosas pre-arias, cuya influencia sigue predominando en la moderna Wicca, así como entre aquellos que se esfuerzan por restablecer las antiguas fes precrhistianas, en un intento profundo de redescubrir su verdadera raíz espiritual.

De esta investigación surgen hasta ahora tres influencias distintas: la tradición matriarcal, evidente y bien documentada; las deidades patriarciales, más violentas, o los conquistadores que tomaron las riendas por la fuerza; y una veta más profunda y significativa que se hace eco, profundamente, de todos los panteones de aquellos períodos primitivos. Representa esto último las enseñanzas mágicas o esotéricas de un pueblo más antiguo y espiritualmente avanzado, al que daremos el nombre, según sea nuestra fe o inclinación, de sumerio, mu'anes, atlantes o extraterrestres.

EL MITO DE CREACION OLIMPICA

Según Hesíodo, en el principio era el Caos, vasto y oscuro. Luego apareció Gea, la Tierra, de profundos pechos; y final-

mente, Eros el «amor que suaviza los corazones». De Caos nacieron Erebo y la Noche, quienes al unirse engendraron a su vez a Eter y Hemera. Gea engendró a Urano, el cielo coronado de estrellas, «a quien ella hizo su igual en grandeza, de modo que él la cubría enteramente». Luego creó ella las altas montañas y el «mar estéril» con sus olas armoniosas. Gea reinaba con total supremacía antes de que fuera establecida la dinastía olímpica. Esta deidad no sólo creó el Universo y engendró la raza de los dioses, sino que también creó al hombre. Era también diosa de la profecía, y originalmente el oráculo de Delfos le perteneció, antes de pasar en fecha posterior a manos de Apolo. Era venerada en Egea, Delfos y Olimpia, y tenía santuarios en Dodona, Tegea, Esparta y Atenas, cerca del Areópago.

Una vez formado el Universo, a los dioses les correspondía poblarlo. Gea se unió a su hijo Urano para producir la primera raza, los Titanes. Estos no están claramente definidos y se supone que su nombre deriva de la palabra cretense que significa «rey». En Grecia acabaron siendo honrados en cuanto que antepasados de los hombres, y a ellos se les atribuye la invención de las artes y de la magia. Esto sugiere que podían tener conexiones atlantes, posiblemente un grupo de colonizadores del «antiguo país», que llegó a las costas griegas en aquellos primeros tiempos, mostrando un conocimiento cultural y científico muy avanzado para aquellos tiempos; de ahí el relato posterior de Prometeo sobre el robo del fuego, que no parece que a la larga haya sido muy útil para la humanidad.

Estas primeras leyendas griegas prestan credibilidad a historias similares de un pueblo avanzado que apareció como si surgiese de la nada, trayendo con él la civilización y alguna forma de tecnología. Es lógico pensar que a los pueblos más primitivos todo lo científico o técnico les pareciese «mágico». Evidentemente, quienes no puedan aceptar la teoría de la Atlántida siempre podrán basarse en Sumeria, aunque no parece haber una gran abundancia de evidencias que apoyen las numerosas historias relatadas por los historiadores posteriores al Diluvio, cuyas observaciones destacan muchas de las leyendas, mitos y relatos épicos primitivos. Por ejemplo, los Titanes tienen mucho en común con *Tuatha de Danaans* de Irlanda, y la

historia de Quetzalcoatl también tiene algo familiar. Los ejemplos podrían seguir.

Se nos dice que había doce Titanes, seis varones y seis hembras, número que resulta muy significativo en la magia griega. Se llamaban Océano, Ceo, Hiperión, Críos, Japeto, Cronos, Tia, Rea, Mnemosina, Febe, Tetis y Temis. Urano y Gea engendraron después a los Cíclopes, Brontes, Estéropes y Arges, quienes se asemejaban a los otros dioses, pero sólo tenían un ojo en mitad de la frente. Finalmente engendraron tres monstruos, llamados Cottus, Briareus y Giges, llamados los Hecatonquiros o Centimanos, cuyo terrorífico aspecto inquietó tanto a su padre que en cuanto nacieron los encerró en las profundidades de la tierra. Gea no aprobó ese rechazo de sus vástagos, por lo que planeó una venganza terrible contra su esposo. Con brillante acero creó una hoz y contó el plan a sus hijos. Quedaron horrorizados y se negaron a cooperar, salvo Cronos, el último en nacer, quien aceptó llevar a cabo la vil hazaña. Cuando cayó la tarde, Urano, acompañado de la Noche, se unió a su mujer y se durmió sin sospechar nada. Cronos, a quien su madre había ocultado en la cámara, cayó sobre Urano y con la hoz le castró, arrojando al mar los genitales. De la terrible herida brotó una sangre negra que, al filtrarse en la tierra, engendró a las Furias, otra serie de monstruos gigantescos, y a las ninfas del fresno, las Melias. Los desechos que quedaron flotando en la superficie de las olas se deshicieron en una espuma blanca de la que nació la joven y hermosa Afrodita (nacida de la espuma).

La naturaleza mitológica de este mito concuerda, naturalmente, con las leyendas de otras naciones primitivas, especialmente las de Sumeria, Mesopotamia, Asia y Sudamérica. El *Popul Vuh* nos cuenta que «el mar ascendió y llovieron del cielo sustancias pegajosas»; inundaciones y desastres están registrados en la narración épica del Gilgames babilónico, en las leyendas hebreas y en las tradiciones secretas egipcias que han llegado hasta nosotros a través de los siglos mediante vías ocultas. Los chinos creían que estos acontecimientos habían tenido lugar durante el reinado del emperador Yaltou, y que durante ese tiempo no hubo luz durante varios días, estallaron

fuegos, los volcanes entraron en erupción y los mares se levantaron encolerizados. Los mayas cuentan que el Sol se negó a dar luz durante varios días, tras los cuales apareció en el cielo una gran estrella con cola. Sin duda, todos estos mitos, así como la historia griega, se refieren a algún acontecimiento cosmológico que influyó en la historia de ese tiempo y afectó a las condiciones climáticas de todo el globo.

Esto nos conduce a la siguiente consideración: ¿En qué punto podemos separar las observaciones primitivas de los desastres naturales con respecto de la alegoría y el conocimiento mágico?

Graves categoriza el mito auténtico del siguiente modo:

1. Alegoría filosófica, como en la cosmogonía de Hesíodo.
2. Explicación «etiológica» de los mitos que ya no son entendidos, como cuando Admeto une a su carro a un oso y un león.
3. Sátira o parodia, como en el relato que hace Sileno de la Atlántida.
4. Fábula sentimental, como en la historia de Narciso y Eco.
5. Historia adornada con detalles ficticios, como la aventura de Airón con el delfín.
6. Romance cómico, como la historia de Céfalo y Procris.
7. Propaganda política, como la federalización que hace Teseo del Atica.
8. Leyenda moral, como la historia del collar de Erifele.
9. Anécdota humorística, como la farsa de alcoba de Heracles, Omfale y Pan.
10. Melodrama teatral, como la historia de Thestor y sus hijas.
11. Saga heroica, como el argumento principal de la *Ilíada*.
12. Ficción realista, como la visita de Ulises a los Faecios.

Es esencial que el estudioso de la magia tenga en mente todos estos puntos, para que no se pierda en un cenegal de datos confusos, la mayoría de los cuales no guardan la menor relación con las cuestiones ocultas o de profundidad espiritual; pero la separación del auténtico trigo mágico de la paja del folklore, la superstición y las extravagancias históricas es siempre una tarea hercúlea, por lo que si se tiene esto firmemente en la mente desde el principio del estudio, dentro de su lógica se encontrará cierta seguridad.

Los lectores que deseen referencias a los detalles más sutiles de la mitología griega, pueden acudir a las obras de Robert Graves o del profesor Carl Kerenyi, en cuya erudición encontrarán la satisfacción de sus deseos. Aquí nos interesamos ante todo por el análisis oculto, y no por el estudio de los clásicos, por lo que volveremos de nuevo a aquellos personajes cuya naturaleza y función transmiten un cierto grado de significado mágico o psicológico.

El Titán Japeto tuvo cuatro hijos: Menetio, Atlas, Prometeo y Epimeceo. Menetio y Atlas fueron castigados por Zeus por haber tomado parte en la revuelta de los Titanes, siendo enviado el primero a lo más oscuro del Erebus, y Atlas, condenado a permanecer delante de las Hespérides, en el borde del mundo, soportando sobre sus hombros la bóveda del cielo. Prometeo, cuya principal arma era la astucia, tuvo un destino diferente y jugó un importante papel en la legendaria historia de los orígenes de la Humanidad; durante la revuelta de los Titanes mantuvo una prudente neutralidad y llegó a ser admitido en el círculo de los inmortales, pero conservó un rencor callado contra los destructores de su raza, favoreciendo constantemente a los hombres frente a los dioses.

Robert Graves afirma que el Arcángel Miguel del Talmud era la contrapartida de Prometeo, sin duda por la semejanza entre la historia de Prometeo, utilizando arcilla y agua para modelar a los primeros hombres a semejanza de los dioses, a quienes Atenea sopló para darles vida, y la historia de Jehová, actuando de modo similar para crear a Adán y luego a Eva, y por los puntos en común que, como veremos más adelante, tiene ésta con Pandora. Es evidente que ambas historias proceden de la misma fuente. Los filósofos griegos distinguen entre

el hombre prometeico de la imperfecta creación nacida de la Tierra, que en parte fue destruida por Zeus, y el resto, exterminado por el Diluvio deucalioniano, de modo muy semejante a cómo el capítulo 6 del Génesis habla de los «hijos de Dios» y la «hijas de los hombres», como si fueran de diferentes razas o especies. Algunos de los primeros relatos griegos parecen tomados de la narración épica del Gilgames, sobre todo los escritos de Ovidio.

Prometeo, cuyo nombre se dice que significa «premeditación» y «eswástica», concedió a los hombres el don del fuego, que había robado de la fragua de Hefesto. Encolerizado por el robo, Zeus, que ya estaba enfadado de que Prometeo favoreciera siempre a los hombres en contra de los dioses, ordenó a Hefesto que modelara con arcilla y agua un cuerpo de gran belleza que igualara a una diosa inmortal, al menos en apariencia. Todas las divinidades concedieron dones a esta criatura, que fue llamada Pandora, salvo Hermes, que le concedió una mente perversa. Zeus la envió como un regalo a Epimeceo, y aunque Prometeo había advertido a su hermano que no aceptara regalos del Olimpo, Epimeceo quedó asombrado por su gran belleza, le dio la bienvenida y le dispuso un lugar entre los hombres. Pandora llevaba en sus brazos un gran jarrón, incorrectamente llamado «caja». Cuando levantó la tapa, escaparon todas las terribles aflicciones con que había sido llenado y se extendieron por la Tierra entre la Humanidad. Sólo la Esperanza no huyó.

Mas Zeus, no contento con esto, decidió aniquilar a la raza humana con un diluvio. Una vez más, Prometeo prestó su ayuda a la raza humana, advirtiendo a su hijo Deucalión para que, siguiendo el consejo de su padre, construyera un arca en donde refugiarse cuando subieran las aguas. Durante nueve días y nueve noches Deucalión y su esposa flotaron sobre las aguas crecidas, pero al décimo día cesó el aguacero y los dos supervivientes pudieron desembarcar en la cima del Monte Otris o Parnaso. Deucalión ofreció un sacrificio a Zeus; y el dios, conmovido por su piedad, prometió concederle su primer deseo, ante lo cual Deucalión solicitó la renovación de la raza humana.

Aunque se llegó a una paz entre Zeus y la humanidad,

Prometeo tuvo que sufrir mucho por sus trucos y robos; su agonía, bien documentada en los mitos, fue finalmente mitigada cuando Hércules le liberó en fecha posterior.

El significado oculto de esta historia es evidente; concierne al tema, siempre recurrente, de un grupo de personas que posee un conocimiento avanzado en la ciencia o la magia, concediéndolo a una raza que no está bastante evolucionada espiritual o somáticamente para hacer un buen uso del regalo. El Árbol del Conocimiento significa inevitablemente el sacrificio del salvador, y Prometeo se une a las filas de los dioses sabios que sufrieron por haber redimido a la Humanidad, pero al mismo tiempo obtuvieron conocimiento y evolucionaron espiritualmente.

La historia del Diluvio aparece en los mitos y leyendas de muchos países, aunque las versiones mejor conocidas sean probablemente la bíblica y la historia de Platón sobre la Atlántida. El rescate de Prometeo por Hércules (Heracles) indica la capacidad del hombre de liberarse a sí mismo de la rueda kármica mediante la iniciación y el entendimiento interior; dicho de otro modo, mediante la búsqueda del Camino Heroico.

Igual significado oculto tiene el «mito» de las cuatro edades del hombre (cinco para algunos) que vamos a examinar ahora. Los primeros hombres, contemporáneos de Cronos, gozaban de completa felicidad en la Edad de Oro. Hesíodo nos cuenta que vivían como los dioses, libres de la preocupación y la fatiga; la vejez no les afligía, y se regocijaron en una fiesta continua. No eran inmortales, pero morían pacíficamente, como en un «sueño pesado». Suyas eran todas las bendiciones del mundo; la Tierra fructífera les daba sus tesoros, y comían frutas y miel y bebían lecha de cabra. A su muerte, los habitantes de la Edad de Oro se convertían en genios benevolentes, en protectores y guardianes tutelares de los vivos. Concedían buena suerte, eran patronos de la música y ayudaban a los hombres a sostener la justicia cuando escuchaban sus consejos espirituales.

Vino después la Edad de Plata, que fue un matriarcado. Aunque estas gentes tendían a ser pendencieras y estaban sometidas a sus mujeres, parece ser que no les iba muy mal, pues

vivían cien años o más. No hacían la guerra ni se mataban unos a otros; tampoco ofrecían sacrificios sangrientos; y eran expertos agrícolas. Algunos expertos los igualan a los minoicos, y de modo más general, con los europeos primitivos que veneraban a la diosa y que ya hemos mencionado. La leyenda cuenta que Zeus los destruyó.

Esos pueblos fueron seguidos por la raza del bronce, que «cayó como el fruto lo hace del fresno». Los hombres eran robustos y sólo se complacían en sus juramentos, en comer carne y en hazañas bélicas. «Sus corazones implacables eran duros como el acero; su poder, indomitable, y sus brazos, invencibles». Según una fuente, terminaron cortándose la garganta unos a otros, mientras otro relato cuenta que perecieron todos por causa de la «peste negra»; fueron quienes nos invadieron desde el Norte, los cuales trabajan el bronce, y sin duda el fresno (*Yggdrasil*) era un símbolo muy significativo en su sistema de creencias religiosas.

Tras la Edad del Bronce, Hesíodo sitúa la Edad Heroica, poblada por valientes guerreros tenidos por los dioses con madres mortales. Lucharon ante Tebas y bajo las murallas de Troya; fueron los héroes de Grecia que habitaron los Campos Elíseos. Pero la opinión más extendida es la de que la Edad del Bronce fue seguida por la Edad del Hierro, o Edad Contemporánea, una época de miseria, crimen, traición y crueldad «en la que los hombres no respetaban sus votos, ni la justicia ni la virtud». Se dice que esa explicación da cuenta de la degeneración progresiva del hombre.

Nuestro comentario es que, evidentemente, formamos parte de la última era, y sólo adhiriéndonos a la esperanza piadosa, mediante el Camino Heroico de la prueba y el esfuerzo, completaremos el círculo y regresaremos de nuevo a la Edad de Oro de la iluminación, la felicidad, el entendimiento y el amor.

2. LA TOMA DE POSESION OLIMPICA

Cronos, tras reducir a su padre Urano a la impotencia, liberó a sus hermanos los Titanes —con excepción de los Cíclopes y los Hecantoquiros— y se designó a sí mismo jefe de la nueva dinastía. Prosigió la creación, asumiendo su identidad más mortales, deidades y bestias fabulosas. Estas son demasiado numerosas para describirse en este libro y constituyen, sin duda, una mezcolanza de alegoría religiosa, energías naturales y regentes que vienen y van. Podemos coger la historia en el punto en que Cronos emparejó con su hermana Rea, quien le dio tres hijas —Hestia (Vesta), Demeter y Hera— y tres hijos —Hades, Poseidón y Zeus.

La predicción de un oráculo, según la cual Cronos sería destronado un día por uno de sus hijos, le produjo gran preocupación, hasta el punto de que se vio obligado a tragárselos conforme iban naciendo. Rea se sentía abrumada por la pena, preguntándose por la razón de su destino, que la obligaba a separarse de sus hijos de modo tan peculiar.

Cuando llegó el momento de parir a Zeus, buscó la ayuda de sus padres, Urano y Gea, para salvar al niño. Siguiendo su consejo, viajó a Creta y tuvo al niño en una caverna profunda en los bosques del Monte Egeo. Gea cuidó del niño mientras Rea envolvió una gran piedra con pañales, presentándosela a Cronos, quien se la tragó inmediatamente.

Gea llevó a su nieto al Monte Ida (o Monte Dicte), en donde fue cuidado por las ninfas Ida y Adrastea, y entretenido por los Curates. Algunos estudiosos afirman que estos últimos eran una tribu primitiva que habitaba en la zona, pero la opi-

nión general es que eran espíritus de la tierra o energías de la naturaleza. Posteriormente fueron deificados por los servicios que habían prestado al padre de los dioses, y les levantaron templos, sobre todo en Mesina.

Zeus, al abrigo de la ira de su padre, se convirtió en hombre en los bosques de Ida. Lo alimentó la cabra Amaltea, una bestia maravillosa ante la cual hasta los inmortales sentían temor. Como señal de gratitud, Zeus la colocó en las constelaciones, y de su piel, que ninguna flecha puede horadar, fue formada la égida. A las ninfas les dio uno de los cuernos de la cabra, que contenía un suministro inagotable de cualquier alimento o bebida que se deseara. Así nació la famosa cornucopia o cuerno de la abundancia, símbolo que también aparece en las leyendas y sistemas místicos de otros muchos panteones.

El oráculo que había hecho la predicción de Cronos no había fallado. Al llegar a la edad viril, Zeus planeó castigar a su padre; según Apolodoro, el dios pidió la ayuda de Metis y ésta administró a Cronos una bebida que le hizo vomitar la piedra y a los hijos que se había tragado. Vencido por el poder de su hijo, el viejo dios fue expulsado del cielo y enviado a una esquina alejada del Universo, al menos según la tradición homérica, aunque otras fuentes insisten en que fue enviado a los confines de la Tierra, en donde habita en bienaventuranza, o sumergido en el sueño misterioso de Tule. Zeus colocó la piedra que había vomitado Cronos al pie del Monte Parnaso, como recordatorio de su victoria y «para que fuese un día ante los ojos de los mortales un monumento a estas maravillas». Esa famosa piedra se conservó en Delfos durante muchos años. Había empezado la era de los olímpicos.

En la historia de la mutilación de Urano se transmite seguramente el mensaje de que con el paso del tiempo había tocado a su fin una fase del desarrollo y la evolución de la Tierra, tras la cual aparecía una época más suave e iluminada (la Edad de Oro). La predicción oracular sobre el destronamiento final de Cronos parece sugerir que algunas personas que poseían el don de la previsión, anticipando el inicio de un orden nuevo, se esforzaron por suprimir la marea entrante del desarrollo, pues en gran parte les parecía negativa y regresiva. La piedra representaba la energía encapsulada que, al ser libera-

da, iniciaría la siguiente era. En lo oculto hay que considerar el tiempo como una energía o poder, que las gentes de la Edad de Oro de Cronos entendían y sabían manipular. Con la partida del viejo dios, se retiraron sus energías y se perdió ese conocimiento; la nueva raza que asumió la supremacía, belicista y materialista, carecía del conocimiento científico mágico de sus predecesores. El episodio siguiente de nuestro pequeño drama nos permitirá iluminar todavía mejor esta área de estudio.

Con la excepción de Océano, los Titanes tenían envidia de los olímpicos y deseaban recuperar su estatus, reconquistando el reino del que habían sido desposeídos. Se produjo entonces una terrible batalla entre los dioses y los Titanes, en la que los últimos acabaron siendo derrotados, encadenados y arrojados a las profundidades de la Tierra. Esta caída final de estos seres que, con independencia de quienes fueran, fueron los maestros y aliados de la humanidad. Los datos existentes sugieren que se produjo un drama cosmológico, con fenómenos naturales, que precedió al Diluvio final.

La lucha con los Titanes prosiguió en una guerra con los gigantes. Estos habían surgido de la sangre de la mutilación de Urano y se distinguían por diversos rasgos además de su tamaño. Por sí solos, los dioses eran incapaces de triunfar sobre estas monstruosidades, y necesitaban de la ayuda de un mortal. Ese mortal fue Hércules, de cuyas aventuras hablaremos más tarde.

Muchos registros antiguos abundan en historias de gigantes o gentes de tamaño considerablemente mayor que el del actual *Homo sapiens*. Según la Biblia, «en aquellos días había gigantes sobre la Tierra», y basta con remitirnos a algunas de las estructuras de mamuts esparcidas por la Tierra para confirmar la amplia cobertura que recibió esta creencia.

Es concebible que en los primeros tiempos de la evolución del planeta hubiera razas contemporáneas quizás de los saurios, las cuales desaparecieron en algún cataclismo descrito en los mitos como una guerra entre el Cielo y la Tierra. En su libro *Atlantis and the Giants*, el estudioso francés Denis Saurat afirma que el tamaño y la altura de las gentes podría estar determinado por la atracción gravitacional de la Luna, por lo que cualquier ligera alteración de las distancias existentes en-

tre la Tierra, su satélite y el resto del sistema solar podría ser un factor de crecimiento muy significativo. Sin duda esta hipótesis no será aprobada por muchos, pero sigue siendo digno de consideración el concepto de las mutaciones insospechadas que se produjeron entre el hombre prototípico y el *Homo sapiens* que conocemos hoy.

No podemos dedicar más tiempo a los detalles que acompañan a estas leyendas, y desde un punto de vista mágico es importante que tratemos de analizar nuestro objetivo primordial: los olímpicos, su naturaleza y hazañas.

Bajo el gobierno de Zeus, los inmortales formaron una sociedad con su jerarquía y sus leyes. Primero estaban los doce grandes dioses y diosas: Zeus, Poseidón, Hefesto, Hermes, Ares y Apolo; Hera, Artemisa, Vesta, Atenea, Afrodita y Deméter. Compartían las alturas olímpicas otras divinidades, como Helios, Selene, Latona, Dione, Dionisos, Temis y Eros. Los cortesanos de los olímpicos, dedicados a su servicio, eran los Horae, las Moirás, Némesis, las Gracias, las Musas, Iris, Hebe y Ganímedes. Hades, aunque era hermano de Zeus, no residía en el Olimpo, en donde mandaba su hermano, sino que decidió habitar con sus damas, Perséfone y Hécate, en su propio imperio subterráneo.

Zeus y sus hermanos habían hecho un pacto por el que cada uno tenía su territorio: Zeus, el cielo; Poseidón, el mar y las aguas; Hades, el submundo. Aunque de vez en cuando surgían disputas territoriales que implicaban a los inmortales, los héroes y los mortales, en su mayor parte los hermanos mantuvieron sus zonas.

Sólo había un poder al que estaba sometido Zeus, y era Moros o el destino. Pero el famoso ceñidor de Afrodita era también una protección contra los truenos de Zeus, y si ella decidía desviar sus rayos con esta ayuda mágica, ni siquiera el padre de los dioses podía ganar: lo que indica el poder real que hay tras el rayo del amor en su forma más pura.

Los olímpicos tenían cualidades y pasiones humanas. Conocían el amor, el odio, la cólera y la envidia, castigando con crueldad a quien pusiera en cuestión su autoridad o les molestara de algún modo; aunque mostraban igualmente sus favores a quienes les reverenciaban y honraban con dones. Tenemos

aquí una indicación clara de una cultura que impuso valores terrenales a sus deidades celestiales. Veían a los dioses a su propia imagen y semejanza, del mismo modo que muchas personas de hoy se sienten inclinadas a visualizar a «Dios» en una forma patriarcal que concuerda con las costumbres y la cultura en la que se han educado. En este aspecto se diferencian los conceptos religiosos de los antiguos griegos y egipcios; estos últimos podían aceptar una deidad suprema en una forma distinta a la suya, o incluso abstracta. Esto pudo deberse a la potente influencia que impusieron en su cultura recién nacida los «extranjeros», que dejaron una huella indeleble en su carácter nacional.

3. EL PANTEON DE LOS DOCE

Consideraremos ahora individualmente a los olímpicos, analizando su naturaleza y cualidades bajo una luz metafísica.

ZEUS

Según la enciclopedia *Larousse*, el nombre Zeus contiene la raíz sánscrita *dyaus* y el *dies* latino (el día), sugiriendo el cielo luminoso. Zeus era, por tanto, el regente del cielo y de todos los fenómenos atmosféricos. Estaban bajo su mando los vientos, las nubes, la beneficiosa lluvia y el relámpago y el rayo perjudiciales. Siendo «el altísimo», era venerado en lugares elevados, como las cimas de las montañas. Tenía su propio oráculo en Dodona, pero ocasionalmente utilizaba el de Apolo en Delfos. El roble le estaba consagrado por razones obvias, y a menudo es representado llevando una corona de hojas de ese árbol. Algunas autoridades consideran que se originó como deidad solar, por causa de su santuario de la Arcadia, en el Monte Liceo, pues la raíz de la palabra *lycaeus* significa «luz».

Zeus es representado como un hombre en la plenitud de su madurez, de cuerpo robusto, con barba y cabellos rizados y espesos de color oscuro. Lleva un largo manto que deja al descubierto el pecho y el brazo derecho; sostiene el cetro en la mano izquierda y tiene a sus pies el rayo y el aguila. Su color mágico es el morado imperial.

Antes de que instalara a Hera en el Olimpo como su prime-

ra dama, tuvo varias uniones; la primera de todas, con Metis (la sabiduría), la cual, según nos cuenta Hesíodo, sabía más cosas que todos los dioses y los hombres juntos. Gea y Urano le advirtieron a Zeus que si tenía hijos con Metis serían más poderosos que él y acabarían destronándole. Por eso cuando Metis iba parir a Atenea, con el fin de evitar ese riesgo, se trajo a la madre y a la hija que todavía no había nacido, evitando de ese modo problemas futuros al mismo tiempo que lograba encarnar en sí la sabiduría.

Su siguiente esposa fue Temis, hija de Urano y Gea. Temis representaba la ley que regula el orden físico y moral. Sus hijos fueron las Horas o estaciones, Eumonía (la sabia legislación), Dike (la justicia), Eirene (la paz) y, finalmente, las Parcas o Moiras, llamadas a veces las hijas de la Noche. Incluso cuando fue sustituida por Hera, Temis permaneció cerca de Zeus como consejera; de ahí el lugar que ocupa entre los inmortales del Olimpo.

Zeus terminó casándose con Hera, aunque su relación hacía tiempo que se hallaba establecida. Hay muchas leyendas concernientes a esta corte divina, la más conocida de la cuales es el relato que hace Pausanias de Zeus visitando a su hermana en forma de un cuco herido del que se apiadó Hera. Famoso por seguir sus impulsos amorosos, Zeus recuperó en seguida su forma olímpica para reivindicar el cumplimiento de sus deseos. Sin embargo, Hera se resistió, y no sucumbió a sus deseos hasta que le prometió matrimonio. Aunque la ceremonia nupcial se celebró solemnemente en el Olimpo, no puso fin en absoluto a las inclinaciones de Zeus, y a pesar de los celos de Hera y de sus esfuerzos constantes para frustrar los *asuntos* de su esposo, él siguió persiguiendo tanto a las diosas como a las mujeres mortales.

Podría escribirse un libro entero acerca de las hazañas de Zeus, pero ahora sólo consideramos las implicaciones esotéricas de su naturaleza y actos. Zeus representaba las energías patriarciales que inundaron las tierras previamente matriarcales de la antigua diosa, siendo su manifestación la imposición de la voluntad intuitiva, la utilización de los poderes naturales de la Tierra, la agricultura y la fertilidad general. Sin embargo, las razas conquistadoras veían las cosas con una luz distinta,

sus agresivos jefes tomaban lo que deseaban cuando lo deseaban, en sus búsquedas amorosas, por la fuerza bruta. El propio Zeus representaba la energía masculina a su modo regio, pues además de eficaz «semental» el dios otorgaba también con justicia la ley y el orden. No es sorprendente, por tanto, que en la astrología su influencia se asocie con la del planeta Júpiter, pues se presenta como un bastión de lo establecido y una especie de personaje a lo Eduardo VII, amado por muchos a pesar de sus evidentes rasgos «humanos».

Las energías de Zeus se manifestaban a través de las buscadas cualidades de la justicia, el liderazgo, la popularidad y el carisma, lo que representa una de las muchas razones de que el sistema olímpico de la magia griega pueda jugar un papel tan importante en nuestro mundo moderno.

HERA

Se creía que su nombre deriva de la palabra latina que significa dueño, *herus*, y de la antigua palabra griega que significa «tierra»; pero actualmente se piensa que está relacionado con la palabra sánscrita *svar* (el cielo). Por tanto, en cuanto que esposa celestial, era también una deidad de las altas regiones aéreas. Sus atributos esotéricos fueron olvidados pronto por un pueblo que no era nada cuando no era «terreno», por lo que fue designada patrona del matrimonio y de todas las fases de la vida femenina.

Hera es representada como una mujer de severa belleza y nobleza; lleva un velo y va bien vestida, como corresponde a la modestia de una matrona. Sus símbolos son el cetro rematado en cuco, una granada —que representa el amor conyugal y lo fructífero— y el pavo real. A menudo se representa a su lado a su hija Febe.

Hera representa la estabilidad femenina en una sociedad orientada al varón, siendo su única línea de defensa el estatus marital, pues tenemos que enfrentarnos al hecho de que ése ha sido el destino de las mujeres de su tipo desde los inicios de la Cuarta/Quinta Era. La historia del cuco es típica de muchas mujeres atrapadas en el matrimonio porque sus hombres

las han dejado embarazadas. Hera es la esposa fiel y la madre, moviéndose siempre en el fondo y encolerizada, sin embargo, por causa de las infidelidades de su esposo.

Jung dividía a las mujeres en cuatro categorías arquetípicas principales: María, la madre; Eva, la tentadora; Helena, la heroína; y Sofía, la intelectual. Edward Whitmont recoge este tema en su libro *The Symbolic Quest*, en el que sugiere que todas las mujeres se identifican inconscientemente con la madre, la *hetaira* o cortesana, la amazona o la médium. El lugar de Hera en esas dos categorizaciones resulta evidente.

Las historias de Zeus y de Hera, como las de otros muchos dioses, son demasiado numerosas para contarlas en este libro, y además no resultan relevantes para la búsqueda heroica, por lo que no las incluimos en nuestro relato.

ATENEA

Cuando Zeus se tragó a su esposa Metis, ésta se hallaba ya embarazada de una hija. Poco después el dios se vio afligido por un terrible dolor de cabeza y buscó la ayuda de Hefesto (o de Prometeo, según otras fuentes), quien le abrió el cráneo con un hacha de bronce para aliviarle el dolor. Al abrirse la herida, salió por ella Atenea, lanzando un grito triunfal de victoria, plenamente armada y blandiendo una afilada jabalina. Se cuenta que el Cielo y la Tierra quedaron sobrecogidos por el milagro, y la «diosa de los ojos brillantes» asumió un lugar especial en todos los corazones.

Atenea era una diosa guerrera y ni siquiera Ares, dios de la guerra, podía hacerle frente. Llevaba un casco dorado y de su hombro colgaba la égida, fabricada con la piel de la cabra Amaltea. El producto terminado tenía la forma de pectoral o coraza bordeado de serpientes, con la horrible cabeza de la Gorgona en el centro. En las guerras troyanas se puso al lado de Grecia y llegó a tomar parte en la reyerta personalmente, derribando al poderoso Ares con un golpe de su lanza mágica.

Era también patrona de los héroes y protegía a los valientes, siendo muy numerosos los favores que concedió a Hércules durante su período de pruebas. Esencialmente era una dio-

sa virgen —un auténtico logro entre todos los donjuanes de la época—, y muy habilidosa en algunas artesanías domésticas. Sobresalía en las artes del tejido y el bordado, entregando los artículos terminados a los mortales e inmortales que la complacían. Sin embargo, tal como ilustra la historia de Ariadna, era extremadamente celosa de su habilidad en ese campo.

Otras áreas en las que podía conceder su beneficio eran las curativas, y se le considera la inventora de la flauta. Además de las prendas del guerrero, su emblema era también la lechuza, siendo conocida universalmente como la diosa de la sabiduría.

En la Hathor egipcia hay también algo de la naturaleza de Atenea. Hathor interpretaba también un papel dual, siendo Sekhmet su *persona* bélica y su alterego la patrona de las mujeres.

Atenea podía ser generosa con quienes la impresionaban; la ayuda y los beneficios que concedía a los héroes ponen de relieve la verdad esotérica de que la sabiduría es un prerequisito esencial para pasar con éxito las pruebas e iniciaciones del Camino Heroico, pues por sí sola la fuerza física resulta insuficiente. El hecho de que se represente con forma femenina el arquetipo del guerrero es significativo en el campo de lo oculto, indicando que la «Sofía» o el aspecto de sabiduría de la mujer puede ejercer a veces una influencia más civilizadora que el principio masculino, físicamente más fuerte y de orientación más lógica, que es el que domina el mundo de hoy. Pero el tiempo tiene la clave de la victoria final de la sabiduría (como sabíamente observan los egipcios en la naturaleza de su dios Thoth/Tehuti), y no hemos llegado todavía al punto de nuestro ciclo evolutivo en el que presenciaremos el acto final del drama.

APOLO

Se ha sugerido que la etimología del nombre de Apolo es incierta. Una explicación está en un antiguo verbo griego que significa «repeler o apartar», y otra lo relaciona con la palabra inglesa «apple» (manzana). Esta última explicación es interesante a la luz del libro de Bob Stewart *Who Was St George?*, el

cual sugiere más de una correspondencia entre los panteones británicos y las figuras de Horus y Apolo de la mitología egipcia y griega. Por su relación con los hiperbóreos se le considera también como una divinidad nórdica, traída por los griegos desde el Norte durante el curso de sus migraciones. Hay muchas interrogaciones relativas a Apolo, sobre todo en lo que respecta a su papel en las guerras troyanas, que les corresponde dilucidar a los eruditos.

Apolo era por encima de todo un dios de la luz o del sol. Era hijo de Latona y hermano gemelo de Artemisa. Latona era hija de Cronus y Febe y antigua compañera de Zeus. Cuando estuvo embarazada de los hijos de éste fue perseguida por Hera y deambuló por la tierra buscando un lugar en donde descansar y dar a luz; pero como la furia de Hera era tan grande, nadie la recibía ni ayudaba. Hera decretó que sólo podría parir en un lugar en el que nunca penetraran los rayos del sol; y para que esa orden no fuera desobedecida, Poseidón levantó una ola como una bóveda sobre la isla de Ortigia, anclándola al mismo tiempo en las profundidades del mar sobre cuatro pilares. Tras el nacimiento de Apolo, la isla cambió su nombre por el de Delos, «la brillante».

Hera hizo todo lo posible por retrasar el parto, manteniendo alejada a Iilitia, la diosa del parto, por lo que durante nueve días y nueve noches Latona sufrió atrozmente. Finalmente Iris fue al Olimpo, llamó a Iilitia y Latona pudo alumbrar primero a Artemisa y después a Apolo.

Las hazañas de Apolo fueron muchas incluso durante su infancia, y su encuentro de niño con la serpiente Pitón es un eco de mitos anteriores. Pero se le conoce sobre todo por su oráculo de Delfos. El modo en que se adquirió ese lugar es en sí mismo una historia que implica a algunos de los marineros a los que se acercó en forma de delfín. Les persuadió para que se asentaran en la dura Pito e invocó su ayuda como el «delfiniano». Como ya hemos explicado, otras deidades ya habían hecho reivindicaciones del oráculo délfico, pero cuando prosperó lo hizo probablemente bajo la protección y tutela de Apolo. Sin duda hay en la zona una «fuente de energía» o centro de poder que estimula el hemisferio derecho del cerebro, o qui-

zá el chakra *Ajna*, y puede ser canalizada por quien posea el conocimiento mágico correcto.

Apolo era el arquero celestial cuyas flechas eran infalibles; era el dios de los músicos —la lira era su instrumento—, patrón de la profecía, representante de todas las formas de arte y la belleza y el hermano amado de Artemisa. Es representado como un joven hermoso de cabellos dorados, atlético y perfectamente proporcionado. Sus compañeras constantes eran las Musas, sobre las que hablaremos en un capítulo posterior. Ocultamente representaba la fuerza solar en todos sus aspectos.

ARTEMISA

La hermana gemela del dios sol, Artemisa, era la diosa de la caza y los bosques. Por causa de uno de sus símbolos, el oso, se le ha confundido a menudo con Calisto y, de modo semejante al egipcio Horus, hubo varias versiones (anteriores) de su arquetipo, sobre todo la diosa de la fertilidad de Efeso. Artemisa era venerada como una deidad agrícola en la Arcadia, y algunos la relacionan con la diosa celta de Berne, cuyo símbolo era también una osa. Lo mismo que su hermano era al Sol, ella era a la Luna, pero no es exclusivamente una deidad lunar.

Era, como Atenea, una diosa virgen, y no mostraba ninguna piedad ante quien osara intentar violarla. Cuenta la leyenda que sólo una vez se enamoró, y fue de Orión el cazador. Su hermano, a quien estaba muy unida, se sintió celoso de ese afecto, y mediante una trampa hizo que su hermana disparara accidentalmente a su amado. Los dos hijos amaban a su madre y no ahorraban ningún esfuerzo para proteger a Latona en los momentos de dificultad o peligro.

Cuando nació le hizo a su padre una petición de virginidad eterna; un arco y una flecha como Apolo, el oficio de traer la luz; y una túnica de caza azafrán. Generalmente los animales le estaban consagrados, pero a veces tenía poca paciencia con la gente, le molestaban o se negaban a cumplir las leyes de sus dominios. Se dice que una de las traducciones de su nombre es «seguridad y sonido», o «la que cura la enfermedad». Otro rasgo amable de su carácter legendario era el amor a la música, y

tenía buena voz para el canto. Como *Artemis Hymnia*, se complacía en el canto y la danza, y cantaba con su hermano acompañándola a la lira.

Artemisa es representada llevando una antorcha, de carácter más solar que lunar. Su forma es la de una virgen joven, esbelta y flexible, hermosa de un modo grave; su prenda de vestir es corta, lleva los pies calzados y va acompañada de un animal, usualmente un perro o una cierva. Sin embargo, la antigua Artemisa de Efeso era muy diferente, y tenía más en común con la diosa madre prehelénica, cuya naturaleza era decididamente lunar. Por las pruebas por las que pasó su madre antes del parto y durante éste, preside los alumbramientos junto con Iilitia, y es protectora de la mujer frente a las violaciones. Sus poderes curativos son más de naturaleza mental que física, a pesar del carácter de persona exterior que le daban los griegos, mientras su hermano gobierna la curación de las heridas físicas.

Tanto Apolo como Artemisa eran cazadores, y de gran puntería. En ese arquetipo particular hay un profundo significado esotérico: el cazador que caza almas, y cuya «presa» representa una meta espiritual. Por tanto, en el sistema griego el arco y la flecha tienen un profundo significado oculto; representan los aspectos positivos y negativos de la personalidad, el *anima/animus*, que necesita ponerse en máxima tensión antes de dar en el «blanco». Los griegos igualaban a Apolo y Artemisa con las deidades egipcias Horus y Bast, y hay muchas similaridades, aunque Bast tenga un carácter algo más suave que la Artemisa arcádica, especialmente en su modo doméstico, y Apolo asume atributos más humanos que su equivalente egipcio. Pero hay que tener en cuenta el hecho de que cualquier arquetipo es coloreado y revestido de acuerdo con la naturaleza de la población indígena, y remodelado después por las modas religiosas y los designios políticos de sucesivas generaciones de conquistadores.

HERMES

Los primeros tiempos vieron a Hermes en un papel pastoral. De hecho, se le pueden encontrar orígenes pelásgicos y tra-

cios, siendo muy honrado por los pastores de la Arcadia; pero estaba también relacionado con el movimiento, la acción y el viento o elemento aire. Entraban bajo su regencia todo tipo de beneficios, legales e ilegales, así como los juegos de azar. Con el crecimiento y desarrollo del panteón griego clásico, Hermes asumió el papel de protector de los viajeros, o el equivalente griego antiguo de San Cristóbal de los tiempos modernos. Como el egipcio Anubis, era considerado a veces como *psycho-pompus* o conductor de almas, y parece haber algunos puntos en los que se mezclan los dos arquetipos. El viaje y el comercio eran su escenario, así como el aprendizaje y todas las formas de agilidad y actividad mental. En cuanto que mensajero de los dioses, asume algunas de las cualidades de los ángeles bíblicos, pero la delicadeza de algunas de sus misiones olímpicas sugiere también los dones del tacto y la diplomacia.

Es representado de modo atlético, como corresponde a un corredor divino. Su cuerpo es esbelto y grácil; su cabello, corto y terso, y su actitud es la de quien escucha y aprende. Casi siempre lleva un *petasus*, o gorro redondo y alado, y calza sandalias aladas. Lleva en la mano el caduceo, la insignia de la profesión médica, que simboliza el equilibrio necesario para la buena salud y el bienestar.

Los emblemas de Hermes son muy significativos, y nos dicen más sobre un papel oculto que las numerosas historias de sus hechos. Se le da la fama de haber inventado la lira, que dio a Apolo a cambio del caduceo, junto con algunas ovejas que supuestamente había robado al dios sol. Tenemos aquí un intercambio de energías entre dos arquetipos importantes, Apolo le da su habilidad médica a Hermes, asumiendo a cambio una función más artística y musical. Dicho de otro modo, esta historia nos dice que, en el panteón griego, los poderes curativos del sol han cambiado el modo terapéutico instintivo o natural por el enfoque lógico o razonador, el cual forma parte integrante del carácter y la naturaleza de los griegos. La habilidad médica práctica de Hermes queda subrayada cuando sustituye a Zeus los nervios cortados que le había causado el monstruo Tifeo durante el período en que tuvo en cautividad al dios. El hijo de Hermes, Pan, era también una deidad curativa, pero tras la supuesta «muerte» de Pan, las energías curativas de la naturaleza

que él representaba fueron absorbidas por el carácter griego, más racional, asumiendo Hermes la función curativa global.

ARES

El nombre de Ares parece indicar su naturaleza en más de una lengua. La raíz sánscrita, *mar*, dio lugar a los *maruts* védicos, o divinidades tormentosas, mientras que la raíz griega significaba «llevar o destruir». De origen tracio, Ares no parecía tener el más agradable de los caracteres. Además de una predilección por el combate por sí mismo, tenía un temperamento bastante malo, y sus escuderos, Demos y Fobos (el miedo y el terror) y Eris (la lucha), no le granjeaban las simpatías de la gente. Como representaba la energía ciega y la pasión incontrolada, Atenea era su enemiga natural, pues las habilidades marciales de ésta se hallaban emparejadas a su sabiduría e inteligencia, por lo que el colérico Ares apenas tenía posibilidades contra ella. Es innecesario decir que Ares tampoco era el más feliz de los amantes. Aunque consiguió interesar a Afrodita, sólo por sus atributos viriles, fue cogido en el acto por Hefesto, historia que referiremos más adelante. Afrodita le dio una hija, Harmonía; claro mensaje esotérico que indica que el amor puede domesticar a la fuerza y traer armonía.

Ares es representado como un guerrero fornido que lleva un casco con cresta. Pero aparte de las asociaciones evidentes con la energía bruta e incontrolada, no tiene atributos o símbolos específicos, y hasta sus asociaciones militares son algo dudosas. Era, sin embargo, uno de los olímpicos, y el modo en que el Héroe aspirante maneja su arquetipo es muy importante para quienes siguen el Camino Griego oculto, siendo «disciplina» la palabra operativa.

HEFESTO

Los dioses herreros aparecieron en los panteones de casi todas las culturas primitivas. Agni fue el dios védico del fuego y el hogar; Britania tenía a Wayland; Egipto a Ptah, el maestro artesano; y así con todos. Hay una cualidad «gnoméyica» en Hefesto que le acerca a los arquetipos de aspecto poco atractivo.

pero de grandes dotes. Según Homero, el pobre Hefesto nació cojo, aunque algunas fuentes indican que recibió la herida de otro modo. Hera, su madre, espantada por su deformidad, le arrojó desde las alturas, pero volvió pronto a ellas gracias a sus habilidades creativas.

Hefesto consiguió ganarse el amor de la diosa del amor. Es innecesario decir que ello le causó algunos dolores de cabeza olímpicos, pero logró tenerla al fin, a pesar de las propuestas que recibió de dioses, divinidades, héroes y mortales. Parece ser que el amor y la creatividad van de la mano.

Todos los dioses y diosas tenían que recurrir en diferentes momentos a la habilidad de Hefesto, siendo su capacidad inquestionable en el Olimpo y en todos los lugares. Y sabía utilizarla en su propio beneficio, como evidencia la historia de su famosa red. Sospechando de la infidelidad de su esposa, forjó una red tan fina que no podía verse, y tan resistente que no podía romperse. Cuando Afrodita compartió su lecho con Ares, Hefesto se acercó sin ruido a la pareja y esperó a que estuvieran dormidos, tendiendo la red sobre ellos e invitando a todos los miembros del Olimpo para que acudieran a ver cómo había sido tratado. Algunos de los dioses rieron disimuladamente ante tal visión, y algunas de las diosas lo tomaron como una afrenta, pero más por la invasión de lo personal que por remilgo. Zeus terminó persuadiéndole para que los liberara, tras hacer prometer a Ares que pagaría el precio de su adulterio. ¡Esta historia nos hace sospechar que lo que querían indicar los griegos era la estupidez de lavar los trapos sucios en público! Sin embargo, la famosa red de Hefesto se convirtió en una importante herramienta mágica, cuyo uso explicaremos en un capítulo posterior.

El divino herrero cojo es representado como bajo y moreno, con la parte superior de su cuerpo demasiado pesada para sus piernas. Lleva en la cabeza un gorro cónico, y sostiene en las manos el martillo y las tenazas, dos potentes símbolos ocultos.

AFRODITA

Por la historia de Urano conocemos ya la leyenda del nacimiento de esta diosa a partir de la «espuma», aunque Homero

la describe como hija de Zeus y Dione. Afrodita se corresponde con otras varias deidades, como la Ishtar babilónica y la Freya nórdica. Una fuente sugiere que su nombre es una forma femenina de Zeus, indicando más bien una personalidad mal definida de origen discutible. La respuesta está probablemente en el hecho de que el principio del amor recibía un reconocimiento tan general que era necesario construir un personaje a su alrededor.

Afrodita era la clásica mujer hermosa, de pelo rubio, ojos azules y voluptuosa: la «Eva» de Jung, la tentadora, el símbolo sexual arquetípico. Era capaz de despertar deseos apasionados en cualquiera siempre que le divirtiera hacerlo. Con la excepción de Atenea, Artemisa y Vesta, todos los dioses, héroes y mortales se rindieron a su poder, aunque en ocasiones recibió una dosis de su propia medicina, como en el caso de la aventura de Anchises, siendo Zeus el culpable en ese caso.

La diosa del amor tenía su propio séquito, y Eros era sin duda el personaje mejor conocido de ellos. Considerada por muchos como una personificación pura de una fuerza cósmica, su papel era el de coordinar los elementos de los que se compone el universo. Eros traía armonía al caos, permitiendo así el desarrollo continuo de la vida. El acuerdo con respecto a sus orígenes es escaso, habiéndosele asignado varios padres. Sin embargo, la idea popular es la de Afrodita en el papel maternal teniendo que castigar constantemente a sus descendientes por causar tantos estragos entre dioses y hombres. Se representa como un niño alado con arco y flechas, dardos que «encienden la pasión en todos los corazones a los que apuntan». No es de sorprender que este arquetipo terminara en la propia diosa del amor, pues su relación con la fecundidad y el amor erótico es evidente.

Afrodita iba acompañada también por las Gracias, apadrinadas por Zeus en la Eurinome oceánida. Eran unas divinidades felices y agradables cuya presencia transmitía alegría, dulzura y encanto. Aunque los primeros autores les concedieron múltiples nombres, se acepta generalmente que llevaban los de Aglaé, Eufrosina y Talia. En cuanto que compañeras de la diosa, atendían a su *toilette* y le ayudaban a adornarse en las ocasiones especiales.

Probablemente las Gracias fueron en origen deidades naturales, que estaban relacionadas con la primavera o el verano. Aglaé, era llamada «la brillante»; Eufrosina «la que alegra el corazón» y Talia «la que trae las flores». Hablando en términos mágicos, representan la belleza natural que asiste al amor puro, trayendo alegría y contento a todo el que lo experimenta.

El símbolo oculto más poderoso de Afrodita era sin duda su ceñidor, lo bastante fuerte para detener los rayos del propio Zeus, lo que es una indicación segura de que en última instancia el amor es la fuerza más poderosa del universo.

POSEIDON

Tradicionalmente era el señor del mar. Los griegos lo consideraban como el hermano de Zeus, aunque según otras fuentes era anterior a él, siendo una antigua deidad pelásgica cuya influencia se había filtrado desde épocas primitivas.

Aunque formaba parte del grupo divino del Olimpo, estaba siempre sometido a la autoridad soberana de su hermano. Como era de esperar tenía motivos de queja de vez en cuando, pero como estaba a cargo no sólo del mar, sino también de todos los lagos, ríos y conductos de agua, tenía muchas oportunidades de vengarse.

En relación con este dios hay algunas connotaciones mágicas muy interesantes; por ejemplo su transporte. Una representación lo muestra en un carro tirado por Tritones que hacen sonar conchas marinas, pero la representación popular es «tirado por corceles blancos de crines doradas y calzado de bronce». El culto a los caballos blancos tiene una conexión tan poderosa con Poseidón que no se puede ignorar la relación con Epona, la diosa celta. Además del caballo blanco, le estaba consagrada toda la vida marina, y su símbolo mágico era el tridente. Las historias sobre su naturaleza y hechos ponen de relieve el poder del elemento agua; pero como sus reinos se hallaban sujetos a la autoridad última de Zeus, señor del aire, seguramente el mensaje es que a la larga el intelecto es la fuerza más poderosa, siendo la cabeza mejor juez que el corazón.

VESTA

La palabra griega *hestia* significa hogar o chimenea, el lugar de la casa en donde ardía el fuego, se cocinaba la comida y se obtenía calor y comodidad. El fuego era muy importante para los pueblos primitivos por muchas razones, y proporcionaba un diálogo entre los hombres y los dioses por medio de las llamas sacrificiales. Vesta era, por tanto, una diosa de fuego, como Hefesto. Pero su fuego era del tipo doméstico, y a su alrededor podía reunirse la familia para sentirse juntos y encontrar continuidad. El círculo estaba consagrado a Vesta, y sus templos tenían siempre esa forma. Sus orígenes son oscuros, y ni Hesíodo ni Homero parecen estar familiarizados con ella. Era una diosa virgen que eligió llevar una vida modesta a pesar del esplendor del Olimpo. Su porte era de reposo y dignidad reservada, lo que contrastaba con las otras mujeres del Olimpo, más robustas y vistosas. Aunque era virgen y soltera, Vesta protegía el hogar y la casa y aseguraba continuidad y estabilidad en todos los asuntos en los que era invocada. A veces se la representaba sentada y a veces de pie, pero siempre quieta y tranquila.

DEMETER

Diosa del suelo y de todo lo que crece, Deméter tenía mucho en común con las antiguas diosas maternas Gea y Rea, derivando su nombre de las palabras raíces «tierra» y «madre», que la relacionaban con el submundo y con todas las cosas que crecen en el suelo. En la Arcadia era representada con una cabeza de caballo, y llevando en una mano un delfín y en la otra una paloma. Los propios griegos la relacionaban con la Isis egipcia, pero la cabeza de caballo también podía conectarla con las diosas ecuestres de los celtas.

En el aspecto mágico, Deméter es muy interesante. Sus templos se encontraban a menudo en los bosques, recibiendo el nombre de «magara». Estuvieron relacionados con las orgías y ritos secretos, y desde luego con las famosas Eleusinas; pero como es mejor conocida es en su aspecto maternal, presentándose como una dama de cabellos rubios y aspecto algo triste,

coronada de espigas de trigo o con una cinta, y sosteniendo en las manos un cetro, o espigas de trigo o una antorcha.

La historia de Deméter y su amada hija Kore es bien conocida. Hades, hermano de Zeus, vio a la joven cuando un día estaba cogiendo flores y la pidió como novia, dando Zeus su consentimiento. Muchas fueron las pruebas por las que pasó la pobre Deméter tratando de reclamar a su hija, y con la pena perdió las energías, por lo que nada creció sobre la tierra y dioses y hombres se vieron forzados a suplicarle que restaurara sus bondades. Deméter se mantuvo firme; no permitiría que la tierra diera frutos hasta que volviera a tener a su hija. Zeus envió a Hermes a Hades con la petición de que devolviera la doncella, que había tomado allí el nuevo nombre de Perséfone. Hades aceptó a regañadientes, pero consiguió persuadirla para que comiera algunas semillas de granada, que son el símbolo del matrimonio, con lo que selló permanentemente la unión. Cuando volvió a estar en los brazos de su madre, Deméter le preguntó si había comido algo mientras estuvo en los dominios de Hades, porque «si no has comido vivirás conmigo en el Olimpo. Pero si lo has hecho deberás regresar a las profundidades de la tierra». La pobre Perséfone admitió, con gran pesar de Deméter, que había comido unas semillas de granada, pero a modo de compromiso Zeus decidió que Perséfone habitara una tercera parte del año con su esposo, y las dos terceras partes restantes con su madre. Deméter lo aceptó y de nuevo la tierra dio frutos en abundancia y todas las cosas florecieron. Antes de regresar al Olimpo, Deméter enseñó su ciencia divina a los jefes de los hombres, iniciándoles así en sus misterios sagrados, los misterios de Eleusis, de los que trataremos en un capítulo aparte.

* * *

Estos doce olímpicos y sus respectivos séquitos fueron entrelazados con la tela de los viejos temas, ya moldeados por las culturas que afectaron a la influencia predominante de los tiempos. Los panteones nuevos suelen formarse a partir de los restos de los antiguos; un sondeo saludable en la psicología de los que los aceptaron y propagaron puede dar al buscador de lo

oculto un buen grado de percepción de las manifestaciones arquetípicas apropiadas al periodo de la historia mundial, las tendencias evolutivas generales y la huella del carácter nacional en cuestión. Sin la menor sombra de duda, la civilización de los siguientes siglos debió mucho a la influencia cultural y lógica, aunque mágica y oculta de los habitantes del Monte Olimpo y sus creadores.

4. LAS DEIDADES MENORES

Los panteones griegos abundan en diosas y divinidades menores, los cuales no tienen siempre una fuerte influencia mágica por lo que concierne al sistema olímpico. Pero como habrá sin duda muchos seguidores del Camino Heroico que se sentirán tentados a buscar sus servicios tutelares, merece la pena mencionar algunos de los más importantes.

DIVINIDADES DEL SUBMUNDO

HADES

Aunque muchos lo clasifican como una deidad mayor, funciona fuera del Olimpo; no obstante, las regiones en las que domina juegan un importante papel en la escena mística griega. En sus propios dominios, el Submundo, Hades era el señor absoluto. Se sentía totalmente feliz en ese entorno subterráneo y sólo salió de él en dos ocasiones: para raptar a Perséfone y para curarse una herida que le había inflingido Hércules. Llevaba un casco que le hacía invisible, por lo que si decidía hacer una excursión por la tierra sólo los iniciados podrían observar su presencia. Hades era conocido también con el nombre de Plutón, por la palabra griega *plouton*, que significa riquezas, aspecto de su naturaleza que alude obviamente a los tesoros que se encuentran en las profundidades de la tierra. No es sorprendente, por tanto, que se buscaran sus buenos oficios para obtener ganancias materiales, en lugar de buscarle en su papel de señor de las regiones chtónicas.

HECATE

Originalmente fue una diosa lunar tracia, y se le confunde a menudo con Artemisa, pues se dice que su nombre deriva de una forma femenina de uno de los títulos de Apolo: el «que lanza lejos los dardos». Suele considerársele como el tercer miembro de la diosa lunar de triple unidad, representando a la vieja, mientras Artemisa representa a la doncella y Deméter a la madre (o Afrodita a la mujer núbil, dependiendo de la trinidad específica). Su poder incluía al cielo y la tierra, y entre los dones que concedía estaban la sabiduría, la victoria y la riqueza. Aliada siempre de Zeus, era muy respetada en el Olimpo, aunque no era su destino el habitar allí. Cuenta una leyenda que incurrió en la cólera de Hera por robarle sus cosméticos para dárselos a Europa. Al huir a la Tierra para escapar al castigo de la madre de los dioses, Hécate buscó refugio en la casa de una mortal que acababa de tener un hijo, contacto que volvió impura a Hécate. Para que pudiera restaurarse su estado prístico, los Cabiros la escoltaron a Acheron y se convirtió desde entonces en una divinidad del Submundo. Como Pritania, reina de los muertos, su área mágica incluía las purificaciones, expiaciones, encantamientos y encantos mágicos. Todas las apariciones, agradables y desagradables, se le atribuyeron a ella y a sus favoritos, y sus lugares visitados con mayor frecuencia eran los cruces de los caminos, las proximidades de los camposantos o los escenarios de crímenes. Por eso se encontraban con frecuencia figuras de triple rostro de la diosa en los cruces de camino, honrándolas inevitablemente en las vísperas de luna llena. Los cruces de caminos mantuvieron su siniestra reputación durante muchos siglos, enterrando allí los cuerpos de los suicidas o de los criminales violentos con la esperanza de que Hécate los encontrara rápidamente y se los llevara a toda prisa a sus dominios, eliminando así las molestias que podrían causar en las proximidades. En esas correrías nocturnas era acompañada por un séquito de perros infernales.

PERSEFONE

Ya hemos contado la historia de Perséfone o Kore, y lo único que queda por analizar ahora es la etimología de su nombre

y su área especial de actividad mágica. El nombre Perséfone puede descomponerse en dos mitades, la primera de las cuales significa «destruir», y la última parece derivar de la palabra raíz «mostrar»: «aquella que destruye la luz». Otra interpretación es «brillo asombroso». Como no es originalmente una diidad infernal, comparte por tanto el sabor de ambos reinos, el Olimpo y el Submundo, lo que nos devuelve a Deméter y la conexión eleusina. Los misterios parecen decirnos que para compartir la luz brillante de la sabiduría tenemos que llegar a conocer y conquistar las regiones más oscuras, tanto las del submundo astral como las de nuestro propio ser.

Los atributos de Perséfone eran el murciélagos, el narciso y, por razones evidentes, la granada. Raras veces era invocada como divinidad por propio derecho por causa de su estrecha relación con su madre Deméter, compartiendo por igual los Misterios de Eleusis entre las dos diosas. Por tanto sus energías mágicas están encerradas en ese culto de los misterios y en todo lo que implica.

DIVINIDADES CON ASOCIACIONES OLIMPICAS

DIONISIOS

Semele, hija del rey Cadmos de Tebas, cautivó la mirada amorosa de Zeus y tuvieron una relación sentimental. Pero Hera, celosa constantemente de las infidelidades de su esposo, se disfrazó de nodriza y taimadamente sugirió a Semele que le pidiera a su amante que se le apareciera tal como era realmente, pues no podía estar segura de que no se tratase en realidad de algún monstruo terrible. Consciente del efecto destructivo que tal manifestación tendría sobre Semele, Zeus le suplicó que no le pidiera ese favor, mas Semele se mantuvo firme y el padre de los dioses se vio obligado, para cumplir su palabra, a exhibirse con todo su brillo. Incapaz de resistir tan terrible fuego, Semele se consumió inmediatamente y también habría perecido el niño que llevaba en su vientre de no haber sido por un grueso brote de hiedra que creó milagrosamente una pantalla verde

entre el niño no nato y el fuego celestial de Zeus. Cogiendo al niño, lo encerró en su propio muslo; llegado su momento, lo sacó con ayuda de Ilitia y nació así Dionisios.

Cuentan los mitos que Zeus hizo varios intentos más de defender a Dionisios de la cólera de Hera, episodios en los que quienes le ayudaron fueron gravemente castigados por Hera, usualmente con la locura. Al llegar a la edad adulta, Hera concedió un destino similar al pobre Dionisios, quien pasó los años siguientes recorriendo el mundo en compañía de su tutor, Sileno, y de una banda salvaje de sátiros y ménades. Llevaba una vara hecha con hiedra entretejida y terminada en un cono de pino; se llamaba «tirso», y como veremos es un potente símbolo de la magia griega.

Tras muchos años de correrías, pillaje, locura, destrucción y sufrimiento, se estableció finalmente la divinidad de Dionisios y recibió en el Olimpo la bienvenida de su padre, Zeus, levantándose la suave Vesta para darle asiento.

Aunque la leyenda dionisiaca tiene muchas interpretaciones, especialmente la de Robert Graves, referida a la extensión del cultivo de la vid por Europa, Asia y el norte de África, con sus efectos secundarios, toda la historia puede someterse a un análisis oculto o mágico, asumiendo un significado más interesante. La relación entre los ritos órficos y dionisiacos la trataremos en el Capítulo 7, pero hay un punto que merece comentario ahora: Dionisios representa básicamente a la humanidad. Su locura, tendencias destructivas, ebriedad y hedonismo eran rasgos negativos que estaba obligado a superar antes de alcanzar la divinidad. En otras palabras, durante el proceso de experimentación y conquista de la debilidad era, como todos nosotros, un dios que se estaba haciendo a sí mismo. Nacido de la unión entre una mujer mortal y el fuego divino, vivió la locura de la incomprendión destrutiva y la ceguera de la locura embriagada, desembarazándose lentamente de esas faltas mediante un proceso de gradual autodesarrollo y control mental final. Como veremos, el entendimiento y conocimiento de su tutor, el sátiro Sileno, es uno de los misterios más profundos de la magia olímpica.

PAN

Se acepta generalmente que Hermes fue el padre de Pan, pero se le da como madre a Driope, o la ninfa de Oeneis, o Penélope, la esposa de Ulises. Sin embargo, la historia más convincente es la de que esta benigna deidad arcádica fue el producto de una unión entre Hermes y la cabra Amaltea, o incluso el hijo de Cronos y Rea.

Parece ser que los olímpicos explotaron a Pan. Apolo consiguió de él el arte de la profecía, y Hermes copió una flauta que él se había dejado, reivindicando como suya la invención y vendiéndosela a Apolo. A pesar de su «divinidad», cuenta la historia que la noticia de su muerte le llegó a un marinero llamado Thamus. La voz de un espíritu dio instrucciones al marinero para que proclamara, al llegar a Palodes, que el gran dios Pan había muerto.

Pero lo que Thamus, que era egipcio, repitió probablemente fue el lamento ceremonial: «¡El grandísimo dios Tammuz ha muerto!», que habría oído equivocadamente en alguno de sus viajes. Durante la época de Plutarco en la última mitad del primer siglo de nuestra era, el viejo dios parecía estar bien vivo, pues los santuarios, altares y cuevas que le estaban dedicados eran muy frecuentados.

En cuanto a lo oculto, Pan es muy significativo. Además de su «syrinx» mágico está la famosa «llamada de Pan», cuyas notas serán tratadas y explicadas en la Segunda Parte.

TEMIS

Ya hemos considerado la relación de Temis con Zeus, y el alto respeto que tenía éste por su consejo. Otra historia nos cuenta que regaló a Apolo el oráculo de Delfos, que había heredado de su madre Gea.

Temis era una diosa de la justicia. Su epíteto *soteira* sugiere la protección del justo y el castigo el perverso. En cuanto que diosa de la sabiduría recibía el nombre Euboulos, el buen consejero. Su tarea en el Olimpo implicaba también el mantenimiento del buen orden, regulando los acontecimientos ceremoniales y presidiendo las asambleas públicas.

HELIOS Y SELENE

Aunque los griegos consideraban a Apolo como el dios de la luz solar, el orbe del sol tenía una divinidad separada, Helios. El culto de Helios se originó probablemente en un panteón muy anterior que precedía en muchos siglos a los olímpicos. Helios conducía un carro que era tirado por un grupo de magníficos caballos alados, cuyos nombres eran Lampón, Faetón, Cronos, Aetón, Astrote, Bronte, Piroies, Eous y Flegón.

Así como Helios guiaba el carro del sol del este hacia el oeste a través de los cielos, cuando él se retiraba Selene, su hermana, comenzaba su viaje lunar en el cielo nocturno. Pero su vehículo no era siempre un carro, pues montaba a veces sobre un caballo o una mula.

Ocultamente, Helios y Selene representan las «luces» de la astrología, y sus influencias se relacionan más con las fuerzas naturales que con arquetipos específicos. Aunque los corceles de Helios tienen nueve nombres, se le ve tradicionalmente en un carro tirado por cuatro caballos, que representan sin duda el principio de la cuadruplicidad. El número «9» tiene un significado adicional: en cuanto que el último número único está relacionado con la energía física o de Marte, mientras que según Hermes Trismegisto el caballo representa la pasión purificada, lo que quiere decir que las energías personales deben ser controladas para manejar con éxito el poder solar. Selene se relaciona también con el número «9» mediante el Sefira cabalístico, Yesod la Fundación, que a pesar de sus connotaciones lunares o pasivas tiene un aspecto masculino o activo.

DIONE

Originalmente una divinidad pelágica, Dione era la hija de Océano y Tetis, y según algunas fuentes la madre de Afrodita por una unión con Zeus. Su estrecha asociación con Zeus puede quedar evidenciada en el funcionamiento del oráculo de la Dodona, y sus sacerdotisas comparten por igual los dones oraculares con los sacerdotes de Zeus.

ILITIA

Hubo dos Iilitias en un período, ambas hijas de Hera, que protegían el parto y llevan alivio a las mujeres que se encontraban en él. Niún niño podía nacer sin que estuvieran presentes, y sin ellas ninguna madre podía encontrar alivio a sus dolores. Aunque Artemisa, por su milagroso nacimiento, fue considerada posteriormente como la diosa del alumbramiento, no parecía interferir en modo alguno con estas dos diosas menores. Posteriormente Iilitia se convirtió en una sola divinidad, pero la verdad es que su arquetipo venía probablemente de tiempos helenísticos y podía rastrearse hasta Minoa y aún antes. A Iilitia se suele representar arrodillada, con una antorcha en una mano y la otra extendida en un gesto que pretende dar valor.

IRIS

Personificación del arco, Iris, era la hermana de Arpies y uno de los mensajeros olímpicos. En su forma divina aparecía vestida con una larga túnica, el pelo sujetado con una banda y portando un caduceo. En los hombros llevaba unas alas doradas y a menudo era representada portando sandalias aladas, como Hermes.

Aunque servía principalmente a Zeus, Iris estaba dedicada a Hera; además de llevar sus mensajes, se encargaba también de las venganzas de la diosa. Era evidentemente una especie de deidad asistencial, pues los mitos nos cuentan que daba la bienvenida a los otros dioses a su regreso al Olimpo, desenganchaba los caballos de los carros y les llevaba a los dioses néctar y ambrosía. El hecho de que sea considerada con una luz benévolente transmite el mensaje de que las tormentas de la vida suelen ir seguidas de un arco iris, en cuya luz recibimos solaz, buenas noticias y esperanza.

HEBE Y GANIMEDES

Los griegos veneraban a Hebe como diosa de la juventud, pues personificaba la joven hermosa que no envejece nunca.

Ella se encargaba de portar las copas divinas, hasta que se incluyó en la cólera de Hera por un pequeño incidente y fue sustituida por Ganímedes. Pero la madre de los dioses acabó arrepintiéndose y la concedió como esposa a Hércules cuando éste acabó siendo admitido en la compañía olímpica.

Ganímedes era venerado conjuntamente con Hebe en Sicion y Flius. Es representado como un bello adolescente con gorro frigio, llevado a veces por el aire en la espalda de un agUILA. Zeus estaba especialmente impresionado por la belleza de Ganímedes y fue quien dispuso que asumiera la función de su portador de copas personal.

La lección mágica que puede aprenderse de estas dos divinidades es que aunque la belleza de la forma y el rostro pueden parecer, en determinadas fases de nuestro desarrollo, como una ayuda para nuestra ascensión por la escala espiritual, también pueden encadenarnos a una vida de servicio. Y aunque la persona cuya copa portemos pueda asumir a nuestros ojos aspectos divinos, habrá que abandonar finalmente ese papel si el Héroe Aspirante ha de estar solo y ser él mismo en el plan cósmico de las cosas.

ZAGREO

Antes de que su tío Hades se la llevara al Submundo, Perséfone había tenido un hijo de Zeus, Zagreο. Los curetes de Creta, o quizás los coribantes, o quienes quiera que fuesen responsables de cuidar de su cuna, fueron engañados por los viejos enemigos de Zeus, los Titanes, quienes vinieron disfrazados por la noche y robaron al niño. Intentando escapar de sus garras, Zagreο cambió de forma muchas veces, convirtiéndose en Zeus con una piel de cabra, Cronos el que da la lluvia, un león, un caballo, una serpiente con cuernos, un tigre y un toro. En ese momento los Titanes le cogieron por los cuernos y le mataron. Pero Atenea había presenciado el terrible hecho y, viendo que el corazón de Zagreο se hallaba todavía intacto, lo encerró en una figura de yeso a la que sopló para darle vida, con lo que se volvió inmortal.

La asociación posterior de Zagreο, o la posible identifica-

ción con Dionisios, es sin duda una vuelta a los ritos violentos comunes a ambas divinidades antes de la influencia civilizadora de los filósofos.

Para hacer justicia a la naturaleza y personalidad de todas las deidades menores tendríamos que ampliar mucho el objetivo de este volumen. Todo lo anterior es, por tanto, una guía o punto de partida desde el que el estudioso entregado del Camino Heroico puede iniciar su propia línea de estudio e investigación.

5. SERES NO HUMANOS, BESTIAS FABULOSAS Y DIVINIDADES DE LA NATURALEZA

Se crea o no, hubo épocas en la historia del hombre en las que éste fue consciente de la existencia de otras formas de vida, energías o mentes tan poderosas e inteligentes, si no más, que la suya. Antes de que comenzara su ceguera espiritual, el hombre prestaba la debida deferencia a los habitantes de otras dimensiones y a las energías que animaban los ríos y corrientes, los bosques y las cuevas, los vientos y los fuegos. En los mitos se conceden nombres tanto al alma elemental del grupo como a los espíritus individuados, y daremos aquí algunos ejemplos. pero sólo estamos recorriendo los bordes de este estudio, por lo que los que tengan el tiempo, la inclinación y la dedicación necesaria podrán aprender mucho más si lo desean.

LOS SATIROS

Representantes, según algunas autoridades, de los espíritus elementales de los bosques y las montañas, sólo eran uno de los numerosos grupos de seres con forma parcialmente humana y parcialmente animal. Su descripción dice que eran de frente baja, nariz chata, orejas puntiagudas y cuerpos pilosos, colas de cabra y pezuñas. Según Graves, el más famoso de éstos era Sileno, cuyo nombre significa «el hombre de la luna». Sin embargo, la *Larousse* designa a los *Sileni* como una especie absolutamente distinta, originalmente genios de los manantiales y ríos, en cuyo caso tendrían más en común con los «caballos acuáticos» mitológicos que con el género de los sátiros. Como

nuestras enseñanzas de los «planos interiores» concuerdan con la interpretación de Graves, en este libro dejaremos a Sileno en forma de sátiro.

Tradicionalmente se le consideraba como una especie de patán vocinglero, jovial y siempre borracho, que poseía también una inagotable fuente de conocimiento y una sabiduría innata que gustaba de dispensar en ciertas ocasiones, especialmente en su encuentro con el rey Midas, al que expuso con algún detalle la historia de la Atlántida. Como tutor de Dionisios, Sileno le acompañó en los días salvajes y enloquecidos de la iniciación de esa divinidad. Platón, sin embargo, no consideraba una irreverencia comparar a su maestro Sócrates con Sileno. ¿Cómo es que ese semihombre y semibestia feo y borracho tenía tanta influencia mágica?

Como en toda la magia griega, siempre hay un misterio interior implicado. Los sátiros, centauros, silenos, unicornios o caballos alados pueden formar parte de una confusa irrealidad para algunas personas, del mismo modo que los elefantes rosas se relacionan jocosamente con el estado de embriaguez, pero son realidades en otra dimensión o universo paralelo que coexiste simultáneamente con el nuestro y dentro de él. El hombre puede mirar accidentalmente en ese universo cuando está gravemente enfermo, o bajo la influencia de drogas alucinógenas, pues en esas condiciones la desaparición del condicionamiento programado permite que caigan las barreras lo suficiente para que el velo se aparte temporalmente. Pero para el iniciado al Camino Heroico esos universos son visibles *a voluntad*, y el desarrollo espiritual del espectador es el único factor que decide la naturaleza y la intensidad de la revelación. Al alma no iniciada, Sileno y los suyos le parecerán borrachos hedonistas, pues los sátiros y centauros son de la naturaleza de Pan en cuanto que actúan como espejos en los que el hombre se mira. Pero cuando el iniciado heroico haya aprendido a desconectarse de lo «colectivo» y programe su propia mente sin recurrir a *ningún tipo de estimulante*, verá a los sátiros y sus amigos tal como son en realidad, y aprenderá en el proceso a conocerse a sí mismo. La divinidad que hay dentro de él habrá empezado a moverse en su gestación, y los sátiros, centauros y asociados, plenamente conscientes de su papel tutorial, le ayudarán a progresar.

El hecho de que los héroes griegos nacieran usualmente de la unión de un dios con una madre mortal es en sí mismo indicación de que la fuerza divina estaba ya lo bastante manifiesta en su interior para producir la individuación esencial, que es una «necesidad» en todo iniciado del ocultismo.

LOS CENTAUROS

Los centauros, que formaban parte del cortejo de Dionisios, tenían el torso y la cabeza de hombre y el resto del cuerpo de caballo. Etimológicamente, el nombre centauro significa «los que acorralan toros» (*Enciclopedia de Mitología*. Larousse), lo que convierte a nuestros amigos ecuestres en una especie de grupo de cowboys mitológicos. Pero al igual que sus amigos los sátiros, los centauros eran también famosos por su sabiduría. Se cuenta en particular que Chirón fue educado por Artemisa y Apolo, y que luego transmitió su conocimiento a muchos de los héroes. Cuando fue herido por Hércules, Chirón cambió su inmortalidad por la mortalidad de Prometeo, por cuyo sacrificio Zeus le colocó entre las estrellas como la constelación de Sagitario.

En los capítulos anteriores consideramos la naturaleza y los hechos de Prometeo al Titán, y su papel específico en la evolución de la humanidad. Por tanto, el noble gesto de Chirón nos indica que los habitantes de ese universo paralelo, que nuestros ojos mortales no pueden todavía contemplar, han entrado en un estado temporal de transición (muerte) a fin de permitir a Prometeo terminar la tarea que comenzó con el regalo del fuego. Cuando el hombre haya aprendido a dominar el fuego divino que tiene en el interior de su alma, el mundo de Chirón volverá a hallarse a la vista de todos. Sin embargo, hasta que lleguen esos tiempos dorados el privilegio les está reservado a aquellos que se hayan ganado el derecho de aprender de Chirón y sus contemporáneos por sus hazañas heroicas de autodisciplina, amor y entendimiento universal.

PEGASO

Cuando la gorgona Medusa fue decapitada por Perseo, los hijos que llevaba de Poseidón —Chrysaor el guerrero y Pegaso

el caballo alado— surgieron de su cuerpo muerto. Ambos habían sido concebidos, bastante irreverentemente, en el templo de la diosa Atenea, lo que parece ser resultó muy ofensivo para ese divino personaje.

Beleroonte el mortal, hijo de Glauco, fue encargado de destruir a la Quimera, un monstruo que respiraba fuego. Antes de partir con esa misión consultó a Polieido el adivino, quien le dijo que el éxito de su misión dependía de que apresara y domesticara al famoso Pegaso. Beleroonte buscó al animal y lo encontró bebiendo en una laguna. Utilizando unas bridas de oro que le había regalado Atenea, pudo capturar a Pegaso, montar en él y partir. Tanto éxito tuvo el equipo formado por un hombre y un caballo alado, que los servicios de Beleroonte como héroe fueron muy solicitados por mortales e inmortales. Pero un día se pasó de la raya al realizar presuntuosamente un vuelo al Olimpo a lomos de Pegaso. Zeus, ofendido, envió un tábano que picó a Pegaso bajo la cola, con lo que se puso de manos y envió al jinete dando tumbos a la tierra. Pegaso terminó el viaje hasta el Olimpo, donde fue saludado por Zeus y los otros dioses.

Aunque los antiguos egipcios tienen más fama de ver a los inmortales en formas distintas a la humana, los griegos creían igualmente en el hecho oculto de que la divinidad puede asumir cualquier forma, como demuestra esta historia de Pegaso. Pese a todo su heroísmo, Beleroonte no había alcanzado la divinidad, pero Pegaso el caballo fue bien recibido entre la divina compañía. ¿Quizá una lección de humildad para el hombre? Para el iniciado, *con toda seguridad*.

Hay que comentar aquí un punto interesante: Acuario, cuyas energías gobernan la Nueva Era, está en la constelación de Pegaso. Quizá durante la era de acuario estemos destinados a presenciar la unión del hombre con alguna de las facetas peor entendidas o más rechazadas de la existencia que hay fuera de su entorno con él en su propio planeta.

Sin embargo, no todos los animales fabulosos eran tan amigables y evolucionados como Pegaso. Había que enfrentarse también a igual número de animales «horribles». Usualmente son vistos como conglomerados de lo que los griegos de aquellos tiempos consideraban feo u horrendo. No es difícil separar

Calíope: la más antigua de las nueve, era honrada como musa de la elocuencia y la poesía épica, siendo sus símbolos el punzón y las tabletas.

LAS HORAS

El nombre hora significa un período de tiempo que puede aplicarse al año, a la estación o a una hora. Las horas eran divinidades meteorológicas que bañaban la tierra con lluvia, sin la cual nada podía crecer. Se dice que posteriormente presidieron la propia naturaleza y el orden de las estaciones, pero incluso en esos tiempos distantes había una considerable confusión con respecto a sus auténticos papeles. Su número era variable, contando los atenienses a Talo, la que traía las flores, y Carpo, que traía las frutas; pero Hesíodo cita a tres: Eunomia, Dike e Irene (o Eirene); Eunomia se ocupaba de que se cumplieran las leyes, Dike vigilaba la justicia, e Irene aseguraba un estado de paz. En el Olimpo tenían tareas especiales, una de las cuales consistía en vigilar las puertas del cielo. Eunomia, Dike e Irene eran hijas de Zeus y Temis. Se las representaba como hermosas doncellas de aéreos cabellos, diademas de oro y pies ligeros. Les gustaba la danza y a menudo acompañaban a las Gracias, formando parte del séquito de Afrodita. También ayudaban de modo general a los niños y los jóvenes, a quienes mostraban gran ternura y cuidados.

LAS MOIRAS O PARCAS

Para Homero esos seres representaban el destino inevitable e individual del hombre; sólo Hesíodo las consideraba deidades menores. Hijas de la Noche, eran tres en número, y se llamaban Cloto, Lachesis y Atropos. Cloto, la hilandera, representaba el hilo de la vida; Lachesis, el azar, el elemento amable de la buena suerte que todos esperamos aparezca en algún momento propicio de nuestra vida; y Atropos representa las condiciones fatalistas generalmente designadas como kármicas, y con respecto a las cuales no tenemos escapatoria. Las Moiras

cubren la vida entera de una persona. Llegan con Iilitia en el momento del nacimiento y están presentes en el momento de la muerte, pues están encargadas de cortar el cordón de la vida. En la antigua Grecia se les invocaba asimismo en el momento del matrimonio, para asegurar una unión feliz y duradera.

LOS KERES

Cuando el destino dicta que una persona tenga un final difícil o violento, esa pesada tarea era ejecutada por los Keres, a quienes se llamaba a veces los «Perros del Hades». Este grupo de desagradables espectros realizaban el trabajo sucio de las Moiras, pero no estaban solos en su tarea, pues les ayudaban las Erinias.

LAS ERINIAS

Llamadas por algunos los «Perros del Hades», este pequeño grupo chtónico tenían como tarea especial castigar el crimen del parricidio y la violación de los juramentos y promesas. Sin duda alguna, muchos de los seres mencionados no eran otra cosa que personificaciones de los principios o ideas morales, lo mismo, por ejemplo, que Némesis, y el estudiante serio no debe tener dificultad para separar a unos de otros.

CERBERO

Guardián de las puertas del Submundo de Hades, Cerbero era un poderoso perro de cincuenta cabezas y voz de bronce. Era hijo de Tifeo y Equidna. A veces se le representa con sólo tres cabezas, pero erizadas de serpientes. De cualquier modo, era un personaje aterrador, y una vez que se estaba al otro lado de las puertas había pocas posibilidades de escapar.

El Submundo estaba rodeado por el río Estigia, y para cruzarlo, o atravesar algunas de las corrientes subterráneas, se necesitaba la ayuda del barquero Charón. A menos que el muerto

6. ELEUSINOS

El culto de los «Misterios» formaba parte integrante de la vida griega primitiva, aceptándose en todos los niveles la necesidad de su existencia. Durante los numerosos años en que practicó como psiquiatra y psicoanalista, Carl Jung observó que el hombre tenía una necesidad innata de reconocer y respetar a una fuerza o ser de mayor exaltación o poder. Poco importa el que esa fuerza se personalice de modo monoteísta o politeísta; mediante el esfuerzo mental de llegar más allá de sí mismo obtiene el hombre el ímpetu para llegar a la fase siguiente de su progreso evolutivo, acción ésta que ayuda a conseguir un equilibrio entre su ser consciente y su ser transpersonal.

Hay considerables especulaciones con respecto a cuáles son los auténticos misterios Eleusinos. Tan celosamente se guardaban sus secretos que la ley ateniense castigaba con pena de muerte a quien intentara probarlos simplemente por curiosidad, por un sentido de rebelión o por realizar un viaje de su ego. Con el paso del tiempo, varios eruditos han tratado de unir los fragmentos de los escritos de los primeros doctores cristianos, de los seguidores incondicionales y de los historiadores.

Por los conocimientos generales que se tiene, se piensa que los Misterios de Eleusis tuvieron su origen hacia el año 1800 a. de C. y proporcionaron a los griegos un sistema místico igual a todo lo que los griegos podían ofrecer en aquel tiempo. Sin embargo, sus elementos mágicos parecen diferenciarse considerablemente de los egipcios, y como estamos tratando sobre todo de rumores, cualquier comparación sería inadecuada.

En su libro, *The Mysteries of Eleusis* (Aquarian Press), Goblet

LA ESFINGE

A diferencia de la benigna Esfinge egipcia, la griega era todo menos amigable. Era hija de Tifón y Eridna, y tenía cabeza de mujer, cuerpo de león, cola de serpiente y alas de águila. Enviada por Hera para castigar a Tebas por haber molestado a la diosa, se posó en el Monte Ficio, cercano a la ciudad, pidiendo a todo el que pasaba la respuesta a un acertijo que había aprendido de las tres musas: «¿Qué ser, de una sola vez, tiene a veces dos patas, a veces tres y a veces cuatro, y es más débil cuando tiene más?» Quien no pudiera darle la respuesta correcta era inmediatamente muerto y devorado por ella.

Un día pasó Edipo por ese camino y, sospechando la solución, respondió: «El hombre, porque se arrastra a cuatro patas cuando es niño, se sostiene firmemente sobre sus dos pies en su juventud, y se apoya en un bastón en su vejez». Totalmente afectada por su derrota, se tiró desde el monte Ficio y se hizo pedazos en el valle de abajo, tras lo cual Edipo fue proclamado rey. El mensaje parece ser el de que una vez que el hombre ha reconocido su debilidad y su fuerza, puede desprenderse de los males de la ignorancia ciega, que anteriormente le habían condenado a la cautividad o la muerte.

* * *

El conocimiento y la buena relación con las fuerzas elementales y naturales es esencial para el aspirante a ocultista, por lo que quien decida seguir el Camino Heroico deberá observar también esas cortesías. Pero esas observaciones deben nacer del amor y el respeto, más que del conocimiento o el miedo. Por tanto, si decide emplear los antiguos nombres griegos para estas energías, o descubrir por sí mismo nuevas individuaciones entre sus filas, de usted dependerá totalmente. ¡Al fin y al cabo, el Camino Heroico es algo individual!

La larga procesión cubría unos veinte kilómetros, dejando Atenas por la puerta Dipylón. A lo largo del camino había capillas, santuarios, y breves paradas destinadas al descanso y al rezo. Y como es natural, se producía la habitual reunión de echadores de suertes, artistas, vendedores de parafernalia mágica y demás de fácil virtud. Quienes estén interesados en más detalles de los procedimientos, los encontrarán en el mencionado libro de Goblet D'Alviella.

Es innecesario decir que las fases finales terminaban en una orgía gigante en la que todo el mundo estaba bebido, por lo que no es extraño que aparecieran los sátiros y sus amigos. Cuando se discute la necesidad de reuniones públicas de naturaleza orgiástica, hemos de recordar los diálogos entre Anebo, sacerdote de Anubis, y Porfirio. Una explicación era que aliviaban la tensión pública, pues a las gentes ordinarias se les presentaba una oportunidad de salirse de su sistema, tras lo cual las calles resultaban más seguras para las gentes corrientes durante las semanas siguientes.

El vigésimo día los neófitos se comprometían en un sacrificio solemne a los dioses. Desde entonces hasta el día vigésimo-tercer no se está muy de acuerdo en lo que podía suceder, pero suele aceptarse que en algún momento se invocaba a Deméter y se realizaba alguna forma de meditación en éxtasis para poner a los neófitos en contacto con los que habitan en el Hades o en los Campos Elíseos.

El Epoptismo se consideraba la iniciación más secreta y superior. Plutarco nos asegura que nadie podía esperar penetrar en esos misterios hasta una época muy tardía de su vida, aunque sin duda hubo excepciones.

Hay mucho desacuerdo entre los historiadores y eruditos con respecto a los días de las ceremonias y finales y a lo que sucedía realmente en ellas. Pero estudiando todo lo anterior parece lógico deducir que los días vigésimocuarto y vigésimoquinto eran importantes. Lo único que sabemos es que los iniciados que pasaban sus pruebas recibían una medalla que llevaba inscrita la cabeza de Deméter, un manojo de trigo, una amapola y la palabra (*εποψ*), pues se han descubierto varias de ellas en la zona de Eleusis.

Como les sucede a la mayoría de los sistemas de magia cere-

monial, el drama ocupaba un puesto de importancia en los ritos iniciáticos, ocupando un lugar destacado las historias de Deméter, Perséfone y las divinidades que en algún momento habían hecho una visita al Hades. En las *Thesmophoria*, que se celebraban en el Atica en el mes de octubre, se conmemoraba espectacularmente la ausencia y el regreso de Perséfone, aunque se acepta generalmente que los ritos eleusinos públicos no se limitaban en absoluto a la representación de esa leyenda.

Aunque en la magia griega antigua figuraba en los rituales un cierto grado de representación, heredado sin duda de tiempos anteriores, tras el inicio del culto al héroe se produjo una transformación gradual en la que la lógica asumió las riendas, llevadas anteriormente por los impulsos intuitivos y por la necesidad de una expresión devocional abierta. Dicho de otro modo, lo característico de Acuario, la responsabilidad individual, comenzó a nacer en las hazañas heroicas de los clásicos.

En su libro *Fragments of a Faith Forgotten*, el erudito teosófico G. R. S. Mead insiste en que los Eleusinos de estado abierto, con sus procesiones y participación pública, fueron teñidos en los niveles interiores por los elementos desordenados de los indisciplinados cultos orientales que se habían ido adhiriendo con los años, mientras su manifestación exterior se hacia puramente política. Nos informa ese autor que los Misterios reales pertenecían a la tradición órfica.

En alguna fase el dios cretense Zagreo se asoció estrechamente con Dionisios, casi hasta el punto de fundirse, pero según otras fuentes asumió el papel semejante al de Siva, como el gran cazador o dios de la muerte, mientras que Dionisios, como dios de la vida y el renacimiento, garantizaba el parto y la salvación. Al sufrimiento, pasión y resurrección de Dionisios, los adeptos del orfismo añadieron un misticismo nuevo y el carácter del dios sufrió una modificación profunda. Salieron por la ventana el vino, las orgías, el hedonismo y el delirio, y aparecieron en su lugar, en palabras de Plutarco, «el dios que es destruido, que desaparece, que renuncia a la vida y vuelve a nacer de nuevo». Dicho de otro modo, como el Osiris egipcio, Dionisios se convirtió en el «elevado».

Parece lógico asumir que los Misterios Orficos fueron iniciados por alguien de esa nomenclatura, en cuyo caso necesitamos considerar la naturaleza y leyenda de Orfeo, aunque sólo sea para tener pistas sobre el origen del culto.

Orfeo fue un héroe de Tracia, pero, a diferencia de los forzados griegos tradicionales, no fue conocido por sus hazañas. Hijo de Apolo, heredó en tal manera el talento musical de su padre, que cuando cantaba y tocaba la lira hasta el animal más salvaje se tendía suavemente ante él. Hizo un gran uso de este talento durante sus aventuras con los argonautas en busca del Vellocino de Oro. Tan poderosa era su música que hasta los habitantes del submundo más bajo caían sobre su encanto.

Orfeo se casó con la ninfa Eurídice, a quien amaba por encima de todo. Pero un día, huyendo de Aristeo, ella recibió una herida mortal de una serpiente. Tan desconsolado estaba el bardo que decidió descender a las regiones infernales, donde encantó a Hades y Perséfone para que le permitieran que Eurídice regresara con él. La única condición que le impusieron fue que en ningún punto del viaje de regreso de la muerte a la vida debía volverse para mirar a su amada.

Eurídice, encantada de ver a su esposo de nuevo, le suplicó que volviera el rostro hacia ella. Como no conseguía satisfacer su deseo, lo tomó como una indicación de rechazo y le dijo a Orfeo que a menos que hiciera eso para tranquilizarla y asegurarle que la seguía amando, supondría que su amor había muerto y preferiría quedarse en el Hades. Profundamente con-

movido por esa súplica tan pasional, Orfeo se volvió hacia ella, que perdió así a su amor para siempre. Este tipo de devoción única no era entendida por las mujeres tracias de la época, y cuenta la leyenda que, encolerizadas, le hicieron pedazos, arrojando su cabeza y su lira al río Hebrus. Posteriormente se vio la cabeza entre unas rocas, desde donde transmitió oráculos. Hay otras muchas leyendas relativas al destino último de Orfeo, pero queda abierto a conjetura quién fue, si realmente existió y lo que le sucedió.

Teniendo en cuenta esta historia, el hecho de que el culto órfico tenga fuertes connotaciones musicales no resulta sorprendente. A primera vista, Orfeo y Dionisios parecen extraños compañeros de cama, pues son casi opuestos, ya que uno representa al amante fiel y el músico cuyo poder está en la manipulación de los sonidos, mientras el otro, como dios del vino y el abandono, parece inicialmente bajo una luz menos favorable. Seguramente los Misterios nos indican que aunque el vino puede aflojar las barreras mentales existentes entre el mundo material y el etérico lo bastante para que tengamos conciencia de su existencia, para traspasarlas realmente tenemos que seguir el camino del sufrimiento, hasta alcanzar un dominio del «ser» suficiente para asegurarnos el pasar con seguridad a través de estados de conciencia alterados, pero sin necesidad de recurrir al zumo fermentado de la uva. Orfeo, en cambio, nos enseña el camino alternativo mediante la belleza, el arte, la suavidad y la fidelidad. Pero a pesar de su bondad básica tuvo que descender al Hades y sufrir la pérdida de lo que más amaba. Dionisios es seguramente el dios que hay dentro de nosotros tratando de manifestarse contra la debilidad de la carne, la programación de lo exterior y las necesidades materiales, mientras Orfeo representa nuestros rasgos más suaves, que podemos desarrollar si sentimos esa inclinación. Quizá tengamos abiertos dos caminos y no sea ninguno el correcto ni el equivocado.

El ritual órfico consistía en una mezcla de los atributos de Orfeo y Dionisios. De influencia órfica era la música, mientras que los ritos desenfrenados de los primeros cultos dionisiacos dieron lugar a los movimientos disciplinados de la danza ritual. ¿Tienen los ritos órficos un lugar en el mundo oculto de hoy? Es un asunto de elección individual, lógicamente, y lo úni-

Parece darse en el hombre un ansia subconsciente de alcanzar sus otros fragmentos, para cuyo fin puede decidir solicitar los buenos oficios de aquellos intermediarios a quienes designa como capaces de ayudarle en su búsqueda. Se han presentado éstos, a lo largo de los siglos, con diferentes denominaciones: ángeles, guías, espíritus, dioses, santos, hombres del espacio, el «inconsciente colectivo» o incluso lo que sentimos como «vidas pasadas». No somos en absoluto los primeros en reconocer ese factor. En su tratado *De Divinatione*, Cicerón afirma:

Es una creencia antigua que se remonta a los tiempos heroicos, pero ha sido confirmada desde entonces por el pueblo romano y por la unánime opinión de todas las otras naciones el que dentro de la Humanidad existe una facultad de adivinación innegable. Los griegos le daban el nombre de *mantike*, es decir, la capacidad de prever y conocer los acontecimientos futuros, acción sublime y saludable que eleva la naturaleza humana acercándola al nivel del poder divino. A este respecto, como en otros muchos casos, hemos mejorado a los griegos dando a esta facultad un nombre derivado del dios de la palabra, *divinatio*, cuando, según la explicación de Platón, la palabra griega procede de *furor* (*mania*, de donde deriva *mantike*). Lo que es innegable es que no existe nación, desde la más ilustrada e iluminada a la más bárbara y grosera, que no crea que el futuro puede ser revelado y no reconozca en ciertas personas el poder de predecirlo.

De lo que acabamos de citar podemos deducir que los aspectos futuristas de la adivinación son los más populares y los de más fácil aceptación; al fin y al cabo, estamos ya familiarizados con lo que ha sucedido en el pasado. Mas a lo que nos referimos aquí es al pasado y al futuro de nuestra vida presente, o a lo que los hados nos reservan en nuestra particular «garganta de los bosques universales» en esta conjunción del tiempo, mientras que el concepto de tiempo no lineal abre demasiadas puertas para resultar consolador. Fue Emerson quien comentó, a este respecto, que Dios ofrece a todo hombre la elección entre la verdad y el reposo; podemos elegir lo que queramos, ¡pero no ambas cosas! Quizá vaya resultando ya evidente la necesidad que tiene el Héroe aspirante del valor.

El más famoso de todos los oráculos griegos fue, sin duda, el de Apolo en Delfos. Ya hemos dejado establecido que dicho lugar no estuvo siempre consagrado a Apolo, quien lo había heredado de divinidades anteriores, sobre todo la Tierra misma, lo que nos sugiere la existencia de algún tipo de centro de poder o punto enfático de los circuitos de energía del planeta, el cual facilita el contacto con otros universos o zonas de tiempo, probablemente porque ahí el «velo» es más tenue.

Delfos se halla en Focis, en el centro de Grecia, a unos dos mil pies (600 metros) por encima de las aguas del golfo de Corinto. Dejando a un lado toda consideración mística, la extraña belleza del lugar debió hablar a los corazones de los hombres y mujeres que acudieran allí a prestar voto de lealtad a sus señores. El oráculo de Apolo estaba presidido por una sacerdotisa llamada la Pitia, la cual ponía siempre mucho cuidado en conocer todas las deidades locales y anteriores cuyos siervos hubieran ocupado anteriormente el sillón profético.

El oráculo délfico no se limitaba en absoluto a la predicción de la fortuna. De acuerdo con Eurípides, la Tierra «conjuraba sueños y visiones nocturnas que desnudaban el pasado, el presente y el futuro a incontables mortales mientras dormían». Sin embargo, el don de la oneiromancia de la Tierra nos da una pista sobre el conocimiento y la naturaleza de un pueblo que, posiblemente, conocía mejor la naturaleza intuitiva del hombre que sus sucesores griegos de carácter más lógico.

En aquellos primeros tiempos se cuenta que residió en Delfos una sibila que entraba con frecuencia en estado de trance, empleando a menudo el don de lenguas. Asimismo, y según descripciones que quedaron registradas, su sucesora apolínea, la Pitia, se salía a menudo de su cuerpo cuando pronunciaba sus afamadas profecías. También Cassandra, la adivina arquétípica, quedaba muy perturbada durante ciertos estados alterados de la conciencia, todo lo cual sugiere que en aquellos tiempos se prefería con mucho el éxtasis profético, posiblemente porque se le consideraba más impresionante que las técnicas menos espectaculares que se han establecido con el tiempo.

Los pasajes siguientes, salidos de la pluma de Diodorus Siculus, arrojan nueva luz sobre el tema:

etros y por qué. Quizá los paganos recibieran de Apolo la instrucción de cerrar las puertas o las energías hasta el tiempo en que el dios esté dispuesto a reanudar sus diálogos. O quizás fueran los cristianos los que se encargaran de sumirlo en el olvido. No hay ninguna evidencia geológica de la existencia de los humos inductores del trance, aunque no es imposible que los movimientos del subsuelo hayan cerrado el orificio. Aunque se han hecho algunas conjeturas con respecto a cómo se dirigía la escena delfica, nadie lo sabe con seguridad y persiste el misterio; pero la precisión de sus oráculos ha sido cantada por poetas, filósofos, eruditos e historiadores, por lo que no nos queda ninguna duda con respecto a su existencia.

La diferencia entre la sibila Casandra y la clásica Pitia merece un comentario. Mientras que el don sólo acompañaba a la sacerdotisa cuando se hallaba sentada en el trípode sagrado en Delfos, la profecía acompañaba a Casandra a donde quiera que fuese. ¿No es esto otra indicación de que el poder de la mente no debe limitarse al ritual o el entorno, sino que debe fluir libremente en cualquier lugar o tiempo?

Delfos no fue el único oráculo famoso de la antigua Grecia. También lo era el oráculo de Zeus, en Dodona. Los pelásgicos, antepasados de los griegos, creían que podía oírse la voz de Zeus susurrando entre los robles agitados por el viento. La compañera de Zeus en este oráculo era la diosa Tierra, identificada posteriormente como Dione, cuyas sacerdotisas compartían la responsabilidad de su funcionamiento junto con los representantes del padre de los dioses. El roble le estaba consagrado a Zeus, y es indudable que con fines oraculares se prefería un árbol en particular. También se empleaban allí cuencos de bronce, y los sonidos que emitían al ser movidos por el viento eran interpretados por los asistentes. Los clientes podían escribir también sus preguntas sobre hojas de plomo, que entregaban a los sacerdotes o sacerdotisas. Algunas de las respuestas desenterradas por arqueólogos demuestran que las gentes de aquellos lejanísimos tiempos se preocupaban por las trivialidades de sus vidas en la misma medida que los que consultan hoy en día a los psíquicos acerca del modo de tratar a unos vecinos molestos, triunfar en la profesión o encontrar una verdadera vocación en la vida. Cicerón afirmaba que

la cleromancia (adivinación por la suerte) estaba relacionada con Dodona, y como el arma sagrada de Zeus era el rayo, adquirieron un significado considerable todas las formas de fenómenos atmosféricos (*meteora*).

El oráculo de Trofonio, en Lebedea, Beocia, tenía su propio sabor. Trofonio era una divinidad natural local que no encontró lugar entre los dioses, pero al que se le asignó un papel heroico. Para su oráculo tenía una gruta con una abertura lo bastante ancha para que penetrara un hombre arrastrándose. El proceso de entrada era bastante desalentador, pues significaba un difícil descenso hasta el *adyton*, en condiciones que sólo a los más bravos corazones no daría miedo. Cuando los clientes reaparecían, solían encontrarse en bastante mala forma física, y aunque a menudo se hallaban bastante confusos con respecto al acontecimiento que había tenido lugar, eran lo bastante conscientes del consejo recibido para registrarlo en una tabletta que dejaban a los sacerdotes que estaban al cargo, para asegurarse de que había acertado.

En Libia, en el oasis de Ammon, había un oráculo muy reverenciado por Alejandro el Magno. Diodoris Siculus dice que estaba «cubierto de esmeraldas y otras joyas», y sus profecías se acompañaban de ceremonias religiosas destinadas a conmover y sugerir a los clientes. Para conseguir los fines necesarios, se empleaba música, danza y ritual.

A lo largo de todo el imperio griego había otros muchos oráculos, más pequeños y menos significativos. Muchos de ellos eran de naturaleza apolínea, mientras otros mantenían la orden estricta de la sibila residente, transmitiéndose de una a otra desde los tiempos del sistema matriarcal. Había también muchos adivinos famosos que actuaban fuera de santuarios oraculares. Ya hemos mencionado a Casandra, pero nos vienen también a la mente los nombres de Calchas, Amfiaraos, Tiresias y Megistias.

Los mensajes pronunciados por los adivinos, sibillas y oráculos no solían ser explícitos inicialmente, por lo que los clientes se iban desorientados y la verdad sólo se les ocurría cuando algún acontecimiento importante de sus vidas servía paraclarificar la situación. Pero parece ser que la gente se sentía feliz con lo que recibía.

Bajo investigación parapsicológica, los aventureros heroicos aportan algunos datos interesantes; si aplicamos a la fórmula principios ocultos básicos, surge un modelo informativo e ilustrativo claramente lógico. Cubrir el significado esotérico de todos los hechos heroicos exigiría muchos volúmenes y años de trabajo, pero en la segunda parte de este libro, dedicada a la práctica, realizaremos el examen de los Doce Trabajos de Hércules bajo una luz iniciática, confiando en que esas revelaciones estimularán a los seguidores del Camino Heroico a aplicar los principios empleados a otras muchas hazañas, positivas y negativas, tan hermosamente exemplificadas en los clásicos.

De lo que estamos tratando es de una serie de paráboles que describen la naturaleza básica del hombre y su *raison d'être* por lo que concierne a este planeta. Entretejido en todo ello hay un hilo permanente que transmite instrucciones claras con respecto al modo de elevarse por encima de este escenario y ascender a esferas más elevadas. Pero primero hemos de abordar la tarea de enfrentarnos a los monstruos que hay en nuestro interior —los Ellos o los aspectos sombríos de nuestra personalidad— para acabar con ellos.

Sostiene la leyenda que la gran mayoría, si no todas, de las personas famosas del pasado que dejaron en nuestro planeta una marca indeleble, ayudándole a avanzar hacia la luz de la justicia, la razón y el amor, nacieron de alguna unión extraña entre inmortal y mortal. El propio Alejandro Magno se creía nacido de padre divino y madre terrenal, y del bardo británico por excelencia se cuenta que era un niño abandonado por las hadas que fue criado por padres mortales. El tener como orígenes a hadas, inmortales o magos sugiere un vínculo con lo infinito que puede elevar a esa persona por encima de las gentes ordinarias; lo cual no implica necesariamente un fácil acceso a los altos lugares espirituales.

¿De qué se nos está hablando entonces? Seguramente de que hay un tiempo para cada uno de nosotros en el que la chispa divina de nuestro interior se activará lo suficiente para impulsarnos con el movimiento espiritual necesario para dar nuestro primer paso ascendente por los peligrosos caminos que

conducen a las alturas olímpicas. Llegados a ese punto, decidimos entrar en un cuerpo con un determinado código genético, transmitido quizá por los dioses o devas que por primera vez extendieron la vida en este lugar terrestre. El conocimiento de nuestras raíces cósmicas divinas está a salvo en nuestros genes, pudiendo subir a la superficie cuando lo activen nuestros estudios e intereses. Como una cápsula de tiempo sellada, conserva con seguridad y en secreto su información hasta que se pulse el código correcto, momento en el cual, de modo muy semejante a como actúa un ordenador, libera poco a poco su programa a la mente consciente para que pueda representarlo. Cuando esa activación se ha producido, el Héroe en perspectiva se ve impulsado a la ardua tarea de la Ascensión Espiritual. Aunque caiga una y otra vez, reasumirá la postura erguida y sus heridas serán curadas, pues los dioses acudirán siempre a ayudar a sus descendientes en el viaje de regreso a casa desde los eriales terrestres. En el camino, el Héroe aspirante se encontrará con todo tipo de obstáculos, retrasos y engaños, más una buena dosis de monstruos fabulosos y malignos, algunos de los cuales son simplemente aspectos de sí mismo que necesitan ser expulsados antes de que pueda ocupar, como Dionisios, su lugar en la casa de su padre.

Muchos, al leer lo anterior, se preguntarán por el motivo de que se ponga todo el énfasis en el Héroe aspirante. ¿Qué sucede con las personas ordinarias sin aspiraciones heroicas? ¿Los dioses se han olvidado de ellas? Este libro trata primordialmente de la magia griega y del viaje del alma por el camino heroico. Cada uno de nosotros puede asumir el papel heroico en una determinada zona de tiempo, pero quizás el momento presente no sea el adecuado para nosotros. Sin embargo, la lección que se aprende al entender el tema podría servir para abrir las puertas del entendimiento a alguno de nosotros en otra zona de tiempo; o en una vida futura, por utilizar la expresión lineal, más popular. Ningún conocimiento se pierde nunca. La mente es como un ordenador; puede almacenar los hechos y las lecciones de la experiencia, liberándolos al tocar el botón mental apropiado. La gente suele sorprenderse ante los genios, y los maestros suelen quedarse perplejos cuando uno o dos de sus alumnos parecen tener un conocimiento excesivo para sus

mica?), y probablemente sus habitantes eran torturados más por su propia culpa que por demonios personalizados. Rodeados por un triple muro y las aguas del Flegetón, entre sus prisioneros mejor conocidos estaban los Titanes, Titio, Tántalo, Sísifo, Ixión y las Danaides, los cuales habían sido condenados a alguna forma de tortura física.

El Elíseo, en cambio, podría compararse con el concepto espiritualista de «Tierra de Verano»; un lugar en donde siempre brilla el sol, unas brisas suaves y refrescantes acarician a los que allí habitan y todo es belleza y reposo. En tiempos antiguos se creía que el Elíseo estaba reservado a los hijos de los dioses, pero después se abrió a los que habían encontrado el favor de los olímpicos y a las almas de todos los hombres justos.

Lentamente se desarrolló la idea de que el Submundo de Hades era un lugar en el que cada uno recibía lo que merecía de acuerdo con lo que hubiera hecho en su vida en la Tierra. Al llegar allí, el alma tenía que presentarse ante un tribunal compuesto por Hades y sus tres asesores: Eaco, Minos y Radamanjis. Tras pronunciarse el veredicto, el alma era arrojada al Tártaro, o conducida a los Campos Elíseos o a las Islas de los Benditos.

Pero no era ésa la única creencia. Hasta Heráclito, los filósofos consideraban que el alma formaba parte del universo mismo. Con la muerte, el cuerpo caía en el polvo y se reunía con la Tierra, pero la chispa que lo había animado ascendía a algún lugar superior. En una serie de conferencias pronunciadas por Franz Cumont, que más tarde se incorporaron a un libro titulado *Astrology and Religion Among the Greeks and Romans*, podemos leer:

El epitafio oficial de los atenienses que cayeron en Potidaea en el año 432 a. de C. se expresa la convicción de que el éter había recibido en su seno las almas de aquéllos héroes, lo mismo que la tierra había recibido sus cuerpos.

Los órficos y pitagóricos creían que las almas de los muertos se retiraban a la Luna, o a alguna estrella o planeta, mientras que Platón creía que las almas de los que habían hecho un buen uso de sus vidas volvían a habitar los cuerpos celestes de

donde se habían originado antes de su nacimiento aquí en la Tierra. Era una creencia interesante, teniendo en cuenta los credos esotéricos actuales, que favorecen la existencia de «gentes de las estrellas» entre nosotros, con lo que se refieren a almas que han evolucionado previamente en otras partes del universo.

En la tradición griega estaba establecido que los héroes famosos eran recompensados por sus hazañas inmortalizando sus nombres en las estrellas, por ejemplo Hércules, Perseo, Andrómeda y los Dioscuri; por todo lo cual parece que cuando consideramos las actitud griega ante los fallecidos nos enfrentamos a una variedad de opiniones que está influenciada por la profundidad individual del conocimiento, o la escuela filosófica seguida. Aunque probablemente la mayoría de las gentes ordinarias aceptaban el concepto del Elíseo y el Hades, los pensadores o las mentes más ilustradas lo rechazaban por ilógico, lo mismo que la creencia en la aniquilación sostenida también por algunos, por lo que buscaban explicaciones más profundas.

¿Qué era el Olimpo si no se podía entrar en él por méritos? La lógica exige que en algún punto lo creado pueda regresar al Creador, y ahí reside el significado esotérico del ideal olímpico.

El Monte Olimpo se eleva a unos nueve mil pies (2.740 m) de altura sobre una meseta de acantilados. Sus pendientes están revestidas de oscuros bosques, poderosos torrentes y profundas simas. La línea de la cima parece un anfiteatro, y el tercio superior rocoso parece estar formado por tronos de gigantes. La propia naturaleza entra en la conspiración, haciendo que las móviles nieblas asuman formas sobrenaturales en medio de la belleza sorprendente del panorama general. No sorprende, por tanto, que los pueblos primitivos de aquellas regiones vieran en este terreno salvaje y místico un lugar conveniente para que lo habitaran los dioses. Tratamos, por tanto, con dos aspectos del Olimpo: (1) el exotérico, o «imagen y semejanza del hombre», que ve a los dioses envueltos en las nieblas del monte mismo, desde donde gobiernan a los fieles que habitan abajo, participando plenamente al mismo tiempo de los vicios y virtudes de los mortales; y (2) el concepto interior o esotérico, que exige elucidación.

Evidentemente, el Olimpo no es un lugar de descanso, recu-

crean que ha soportado ya bastante, le extenderán con seguridad una mano de ayuda.

Este principio fue bellamente ilustrado en una película moderna, *Jasón y los Argonautas*, en la que los dioses juegan una especie de partida de ajedrez, con los héroes como piezas. Cada pieza se situaba en el tablero en una posición que equivalía a una adversidad en la Tierra, que la deidad tutelar contrarrestaba con otro movimiento que arreglaba la situación.

¿Significa eso que somos como muñecos en las manos de los dioses y debemos danzar al son que tocan? ¿Y quiénes son esos dioses? En primer lugar, nadie nos fuerza a buscar la ayuda de una energía o poder exterior. Lo hacemos así por nuestra libre voluntad. Evidentemente, la libre voluntad funciona más activamente antes de iniciar una encarnación, pues somos algo bastante parecido a un tren que, una vez introducido en una vía, sigue por ella; para tener un cambio drástico de dirección tenemos que conseguir que alguien cambie las agujas de la vía, o bajar y hacerlo nosotros. Pero nadie nos obliga, ni nos vemos forzados a adoptar una encarnación particular. Lo que puede ocurrir es que el alma aventurera, ansiosa de probarse a sí misma y hacer progresos en una vida particular, muerda más de lo que es capaz de masticar. En ocasiones, cuando se le interroga en estado de hipnosis, una persona que está pasando por una serie de dificultades particularmente malas, de las que se resiente conscientemente, informa al terapeuta que le encanta cómo van las cosas, pues los objetivos que se había propuesto conseguir están ahora a la vista. Por lo tanto, por lo que concierne a la libre voluntad nos enfrentamos a una verdadera «Jano»: el aspecto consciente o cotidiano, que parece tomar las decisiones en la superficie, y el aspecto transpersonal, que parece tomar las decisiones opuestas. Cuando estos aspectos entran en conflicto se produce una neurosis o psicosis, del mismo modo que cuando los héroes ofenden a los dioses se produce una locura temporal. En realidad lo que ha inducido la alienación es el aspecto divino del «ser», y no Zeus, Atenea, Hera o alguna influencia exterior.

Con respecto a la naturaleza de los propios dioses, digámoslo de esta manera: el universo se mantiene junto como una totalidad cohesiva por una fuerza inteligente o grupo de energía.

Toda criatura viva está imbuida por una unidad de esta energía, que la dota de vida tal como la conocemos y entendemos. Al estar inteligentemente motivadas, estas energías pueden individualizarse en principios o «frecuencias» a las que las civilizaciones antiguas llamaban «los dioses». Una raza muy anterior, espiritual y científicamente avanzada, quizás de la Atlántida, quizás del espacio anterior, cuya existencia se ha sugerido frecuentemente a lo largo de todo el libro, poseía una serie de claves simbólicas para el uso y contacto de esas frecuencias. Por desgracia degeneraron en su mayor parte en pura superstición, aunque algunas sobrevivieron en forma fragmentada e incoherente, llegando a la superficie dentro de una serie de disciplinas abstractas que luego se designaron como «lo oculto». Las nomenclaturas adscritas a estas energías o principios eran legión, y con frecuencia estaban tomadas de aquellos maestros que originalmente instruyeron al hombre en sus doctrinas. Conforme fue pasando el tiempo se fueron añadiendo los nombres de famosos gobernantes, curanderos, místicos, divinidades de la naturaleza y locales, obscureciendo en tal grado las vibraciones sónicas originales que se volvieron totalmente irreconocibles.

¿Pero es esto la realidad? Quizás a gran profundidad en el código genético del Héroe potencial está el conocimiento de los verdaderos nombres de los dioses. Se dice que la diosa egipcia Isis, señora de la magia, obtuvo sus poderes de Ra cuando con un truco le hizo al dios revelarle su nombre, y que al recibir ese conocimiento ella se volvió inmediatamente omnisciente. La clave está por tanto en esa chispa de divinidad que hay en nosotros, o por utilizar el idioma mágico griego, en nuestra herencia inmortal.

11. LOS FILOSOFOS, LA ASTROLOGIA Y LA LOGICA GRIEGA

Franz Cumont nos dice que originalmente los cultos siderales eran totalmente extraños a los griegos, lo cual, según él, demuestra que sus antepasados comunes procedían del norte, en donde las condiciones climáticas obscurecían con frecuencia a las constelaciones. Aunque el sol y la luna eran considerados como divinidades, ocupaban un lugar secundario en la religión griega, pareciéndoles predominantes otros principios. Aristófanes señala que la diferencia religiosa básica entre los griegos y las culturas paganas circundantes estribaba en que los primeros preferían las deidades personales, como Hermes o Atenea, pues la lógica griega se oponía a la deificación de los cuerpos celestes desprovistos de sentimientos humanos, mientras los últimos veneraban al Sol y la Luna tal como aparecen en los cielos.

Sin embargo, las creencias naturalistas no llegaron nunca a extinguirse del todo, como evidencia la doctrina pitagórica que expresa la divinidad de los cuerpos celestes, motivada por un alma universal superior, semejante a la naturaleza de la chispa que da vida al hombre. Platón acusó a Anaxágoras de ateísmo, porque se atrevió a sugerir que el Sol era simplemente una masa gaseosa y la Luna una estructura semejante a la terrestre. Para Platón, los planetas y las estrellas eran manifestaciones visibles de los dioses o energías superiores que dieron el ser a la materia del universo.

La astrología, en la forma que la conocemos ahora, se filtró probablemente en Grecia de fuentes caldeas o babilónicas. Cuando los griegos supieron por primera vez de los cinco

planetas conocidos en la antigüedad, les dieron nombres de acuerdo con su carácter. A Venus le llamaron «heraldo de amanecer», «heraldo de la luz» o «vespertino»; a Mercurio la «estrella titilante»; a Marte la «estrella de fuego»; a Júpiter la «estrella luminosa»; y a Saturno la «estrella brillante». En el siglo IV antes de Cristo, los planetas eran conocidos con los nombres de Hermes, Afrodita, Ares, Zeus y Cronos, probablemente porque los babilonios lo habían dedicado respectivamente a Nebo, Ishtar, Nergal, Marduk y Ninib, y los dioses de un sistema son comparables a los del otro.

Uno de los primeros astrólogos griegos conocidos fue Tales (639-546 a. de C.). Se decía que había estudiado en Egipto, pero no dejó ninguna evidencia escrita de su filosofía o enseñanzas. Tiene fama de haber predicho un eclipse que causó mucha alarma y puso fin a la batalla entre medos y lidios, cuya fecha fue fijada en 1835 por el séptimo Royal Astronomer en el 28 de mayo del 585 a. de C.

Pitágoras, Anaxágoras, Platón y Eudoxes estudiaron astrología en Egipto, lo mismo que Hipócrates, quien la utilizaba mucho en sus diagnósticos médicos. Los filósofos tenían opiniones variadas con respecto al movimiento de la Tierra en relación con el Sol, la Luna y los planetas, y por ejemplo Aristóteles decía, que la Tierra estaba fijada en el centro del universo.

Según Margaret Hone, en *The Modern Text Book of Astrology* (p. 289), el fundador de la astrología observacional fue Hiparco (190-120 a. de C.).

El midió la oblicuidad de la eclíptica. Utilizando los eclipses caldeos, pudo evaluar el movimiento medio de la Luna. En el año 134 descubrió una estrella nueva. Empezó a catalogar entonces todas las estrellas para ver si aparecía alguna nueva. Al hacerlo y comparar su trabajo con las listas anteriores, descubrió que todas las estrellas se habían cambiado de lugar con respecto al punto de los cielos en el que la eclíptica está a 90 grados de los polos de la tierra, es decir el equinoccio. Descubrió que eso sólo podía explicarse por un movimiento del equinoccio en la dirección del evidente movimiento diurno de las estrellas. Ese fue el descubrimiento de la *precesión de los equinoccios*, necesario para el desarrollo de las observaciones astronómicas precisas.

Tenemos aquí un ejemplo espléndido de la aplicación de la lógica griega a un arte oculto, llevando a cabo así un matrimonio entre la física y la metafísica. ¡La astronomía y la astrología eran una!

El sirio Posidonio de Apamea (135 a. de C.), aprendió también astrología y fundó la escuela en Rodas que fue visitada por Pompeyo y Cicerón. Se dice que sus doctrinas estaban inspiradas por las *Astronómica* de Manilio. Claudio Ptolomeo (100-178 de nuestra era) escribió los *Almagest* y los *Tetrabiblos*, lo cuales ejercieron una influencia profunda en las escuelas posteriores del pensamiento astrológico.

Tras haber examinado la evidencia histórica del auge de la astrología en la antigua Grecia, ¿podemos relacionar las creencias de aquellos primeros estudiosos con la aplicación y el estudio modernos de este arte? ¿Se corresponde el panteón olímpico con los planetas o signos del Zodiaco?

La única pista que tenemos está contenida en la obra de Gaio Manilio (48 a. de C. - 20 d. de C.), quien escribió:

Pallas rige al lanudo Cordero y Venus guarda al Toro. Apolo tiene a los hermosos Gemelos y Mercurio al Cangrejo. Jove, con la Madre de los Dioses, él mismo es el Señor de Leo. La Virgen, con su espiga de trigo, a Ceres corresponde, y las Balanzas. Al herrero Vulcano, y Marte al belicoso Escorpión. La parte humana del Cazador a Diana rige, pero lo que es del caballo es regido por Vesta con las estrellas estrechadas de Capricornio. Acuario es el signo de Juno como opuesto a Jove, y Neptuno posee la pareja de Peces que en los cielos se mueven.

Como puede verse claramente, las naturalezas divinas del viejo panteón no parecen corresponderse a primera vista con las interpretaciones astrológicas modernas. ¿O sí? Si las examina más de cerca se sorprenderá de lo que encuentre. Por ejemplo, Atenea rigiendo a Aries, lo que deja al melancólico Marte enfrentándose a las pasiones ocultas de Escorpión. ¡No es tan ilógico, al fin y al cabo! En los versos de Manilio hay muchas pistas que pueden desvelar el Héroe aspirante, y he aquí como debe hacerlo:

Primero, realice un estudio cuidadoso de la naturaleza de cada dios y de su signo zodiacal asociado. En poco tiempo le

resultará evidente que las formas divinas griegas contactan con un aspecto oculto del zodiaco que a primera vista no es detectado. Cuando elija su deidad tutelar, tenga en cuenta estas correspondencias, pues realizará determinadas tareas heroicas importantes en los momentos en que el signo correspondiente de su deidad tutelar esté acentuado por eclipses, lunaciones o énfasis planetarios.

Evidentemente, la astrología no fue el único arte mágico sometido a la lógica en la Era de la Razón. El sistema numerológico llamado «pitagórico» sigue utilizándose hoy en día, y muchos lo prefieren frente al método caldeo, más complicado.

El estudioso moderno ortodoxo de lo clásico se preguntará por el modo en que las grandes mentes, como Platón y Aristóteles, con su enfoque filosófico estrictamente lógico, reaccionaban ante un mundo de fantasía mágica y poderes sobrenaturales. La respuesta, obviamente, es: «No con la misma credulidad que sus compañeros modernos creen que deben emplear». Me atrevería a sugerir que en nuestra época presente no tiene compañeros, pues si los hubiera apreciarían los hechos ocultos tal como lo hicieron los lógicos de la antigüedad.

12. LA INFLUENCIA EGIPCIA Y OTRAS INFLUENCIAS EXTERIORES

La sabiduría de los gigantes de la filosofía griega no apareció de repente, sino como resultado de una lenta acumulación de conocimientos a lo largo de siglos. Pitágoras, por ejemplo, fue precedido por Ferécides, Anaximandro y Tales en Asia Menor, mientras que ya hemos comentado las influencias caldeas y babilónicas sobre la astrología griega y la hegemonía oriental en los Misterios.

En los tiempos de Tales, que vivió un siglo antes de Pitágoras, los griegos educados que viajaban miraban a Egipto en busca de aprendizaje y cultura, y no a sus antepasados. Según nos cuenta Mead, sólo los ignorantes y supersticiosos creían en las viejas costumbres bárbaras, por lo que los hombres de pensamiento se veían obligados a buscar fuera de su propio entorno la iluminación espiritual o filosófica. Pero hacia finales del siglo VI antes de Cristo se produjo un interés renovado por las antiguas leyendas, dirigido por un tal Onomácrito. Con la recuperación de su identidad perdida, Grecia pudo flexionar sus músculos perdidos y asumir una posición más fuerte en el mundo civilizado de la época. Este período coincidió con la recuperación de la tradición órfica y el aumento de la actividad de la vida religiosa griega. Los viejos y horrendos relatos fueron vistos con una luz nueva y más espiritual ¡Grecia había encontrado por fin su verdadero ser!

Sin embargo, en la receta griega hay muchos ingredientes externos, alguno de los cuales habían sido añadidos a la mezcla muchos miles de años antes. En *Critias y Timeo*, Platón ha conservado para nosotros la historia de los sacerdotes de Saïs

que habían comunicado con Solon. Cuenta allí que diez mil años antes el Atica había estado ocupada por los helenos. Pero se produjo una gran inundación que destruyó la Atlántida y asoló las costas mediterráneas con perturbaciones sísmicas que acabaron produciendo el Diluvio de Dicalion. En ese período de perturbaciones, los «pelásgicos», tal como los llamaba Herodoto, estaban sometidos a una entrada de inmigrantes desde el norte y el sur, muchos de los cuales habían sido atlantes que o bien residían ya en el continente o habían sobrevivido al Diluvio huyendo durante el período de máximo peligro. La combinación religiosa que emergió de allí debió ser una mezcolanza de tradición atlante, veneración a la diosa y animismo primitivo, que quedaría finalmente sumergida bajo la marea entrante del patriismo conquistador ario.

Pero no se pierde para siempre. Puede yacer dormido durante largos períodos, pero acaba subiendo a la superficie y dejando su marca cuando es el momento adecuado. Con la llegada de los filósofos y la regeneración de las creencias pasadas, muchas de las enseñanzas antiguas, anteriores al Diluvio, se filtraron en medio de los relatos de monstruos salvajes, dioses vengativos y ritos orgiásticos, y, por delgado que pueda parecer, es el hilo conductor de esas verdades, el que proporciona la base de la auténtica magia griega practicada por los seguidores del Camino Heroico.

Cada carácter nacional tiene el derecho a revelar la verdad de acuerdo con sus propias características; ¡Y eso no significa distorsionarla! Los sentimientos que tengamos cada uno de nosotros ante las disciplinas ocultas del pasado estarán coloreados por la cultura, o zona de tiempo, en que bebimos por primera vez del conocimiento esotérico profundo. Muchos de los que lean este libro serán capaces de relacionarlo con las escuelas de los Misterios de la Grecia clásica, o incluso con tiempos helenísticos o pelásgicos anteriores. Ello servirá para activar el código de memoria genético, para que lentamente, y con seguridad, comiencen a aparecer los primeros recuerdos de la paternidad inmortal. Habrá quedado abierta la puerta del camino ascendente y serpenteante de la inmortalidad... y usted, el Héroe aspirante, estará dispuesto para comenzar su ascensión a la libertad...

**SEGUNDA PARTE
LA PRACTICA**

13. TUTELAJE Y TUTORIA

Hay muchas maneras de abordar el camino mágico práctico. En el caso de algunos sistemas se trata simplemente de encontrar otros miembros compatibles personal y ocultamente y fundar un grupo de estudio, o buscar la ayuda de personas cualificadas que hayan estudiado con maestros reconocidos. Existe abundante literatura oculta sobre las tradiciones más populares, y varios grupos y sociedades de confianza se sienten felices de indicar la dirección adecuada al estudiante serio y dedicado.

Pero en el caso de la magia seguimos una serie de reglas totalmente diferentes. Recuerde que el Camino Heroico es solitario, ideal para la persona que no desea seguir la experiencia de grupo, y no le son aplicables los métodos antes mencionados. Tampoco se ha escrito mucho sobre el tema, por lo que el estudiante no puede beneficiarse del conocimiento, la información y la experiencia de primera mano de otros. Entonces, ¿por dónde empezar?

Ante todo, examinemos la cuestión de las lecturas convenientes. Los libros que tratan del sistema olímpico son escasos, pero hay clásicos bien documentados en todas las épocas. Como punto de partida, el Héroe aspirante sólo necesita buscar un buen libro de mitología griega. Hay que procurar no dar excesiva credibilidad a las explicaciones e interpretaciones de los historiadores y expertos, pues en el curso de los años, las tendencias de la filosofía, la psicología, la arqueología y la religión han influido inevitablemente en esos estudios. Mantenga una mentalidad abierta e interprete las historias según *sus* propias

impresiones. Siga los clásicos con alguna de las obras detalladas referidas en este libro, pero con el tiempo deberá formarse su opinión firme sobre el camino de ascensión olímpica que usted haya elegido. Pero además está lo que para el Héroe aspirante debe ser el paso más importante de su iniciación: adquirir una deidad tutelar y atraer un tutor.

Como el camino del Héroe aspirante es solitario, quien se aventura por él no encuentra otro ser humano a quien acudir en busca de ayuda. La magia griega no es de las que utilizan la interpretación de papeles, ni proporciona un asiento en un aula. Todo Héroe aspirante debe situarse bajo la protección de uno de los doce olímpicos. Sin esa tutela no puede haber viaje, pues no habrá comienzo. Por tanto, la primera iniciación está en la elección del dios o la diosa correctos.

A muchos les parecerá extraño que haya que «elegir» de este modo a un guía divino. Pero no lo es para el Héroe aspirante, quien subconscientemente, si no conscientemente, sabe de sus orígenes divinos, y por tanto sólo regresa hacia su «padre». Hay una frase humorística que dice que «el que conoce a su padre es un niño feliz». En la magia heroica es donde mejor se aplica. El pariente inmortal podría ser una diosa; ¡pues, acaso Atenea, Artamisa y Hera no ayudaron mucho a los héroes?

Evidentemente, la elección de la deidad tutelar no es una decisión que pueda tomarse a la ligera, y antes de la decisión final se necesita mucha consideración, meditación y estudio. En realidad consiste en la aplicación del «conóctete a ti mismo», pues cuando uno se conoce y sabe lo que es y quién es toma conciencia de los propios antepasados espirituales o raíces cósmicas.

Demos un paso al frente. Elegido el dios o la diosa, se recibirá alguna forma de confirmación o aceptación. Esto se produce de una forma absolutamente natural. Puede experimentarse durante un sueño en el que figure de modo predominante un lugar, estatua o visita real con los rasgos del dios. O alguien puede hacernos una sugerencia confirmadora en el curso de una conversación normal; o quizás abrir un libro en la página adecuada. Pero el Héroe aspirante debe recordar que es un asunto entre él y el dios, por lo que no puede acudir a un intermediario que se lo confirme en caso de inseguridad. Espere a

recibir la «aceptación» del Olimpo, pues puede estar seguro de que le llegará.

En el capítulo siguiente incluiremos detalles de los doce olímpicos que le servirán de guía general. Puede seleccionar a uno de ellos como protector «familiar» y principal, y aunque puede invocar a las deidades menores con fines específicos, entre el Héroe aspirante y la deidad olímpica elegida se formará una sensación de seguridad y confianza.

Pero si no puede acudir a otro hombre o mujer, ¿a quién ir, se estará preguntando, para obtener información esotérica? Los mitos le proporcionarán ese conocimiento si los lee atentamente. Estrechamente entrelazado con nuestro universo (tan cercano, en realidad, que funciona uno dentro del otro), hay otro universo, al que llamaremos «paralelo» a falta de otro término mejor, en donde habitan muchas formas de vida totalmente diferentes de las nuestras. Ese mundo es real y sólido para sus habitantes; pero como funciona con una frecuencia mucho más rápida que la de las estructuras de carbono de la Tierra, pasa a través de nuestro mundo del mismo modo que los rayos X, los gamma y los neutrinos pasan a través de nuestro cuerpo.

Este universo invisible es una de las numerosas dimensiones que pueden encontrar accidentalmente aquellos cuya programación ha sido temporalmente suspendida por el uso de ciertas drogas, el exceso de alcohol, la enfermedad grave o los trastornos mentales, con lo que la mente consciente ha perdido el poder racionalizador. Pero lo extraño del caso es que el cerebro humano contiene lo necesario para su reconocimiento y traspaso mediante control *consciente*, lo que constituye otra de las tareas hercúleas del Héroe aspirante. Las personas psíquicamente dotadas, cuyas mentes no están cerradas al concepto de otras formas de vida inteligente, pueden captar un vislumbre de esas esferas invisibles, y conforme va aumentando la familiaridad, llega a ser posible una percepción plena y global.

Dentro de ese universo paralelo habitan las criaturas que representan un punto de unión o encuentro entre muchos tipos de creación. Por así decirlo, son un punto de fusión evolutivo. Como sabe todo oculista digno de ese nombre, los dioses no están hechos a imagen y semejanza del hombre, ni a la de ninguna otra raza evolutiva que pueda haber evolucionado en la infi-

nitud del tiempo y el espacio. Cada raza de seres tiende a modelar a sus deidades tal como se ve a sí misma, pero sólo los más sabios aceptarán esta generalización. El hombre no es más o menos culpable de este error que otros muchos géneros evolutivos jóvenes. Pero como raza nos estamos aproximando a la adolescencia espiritual y debemos empezar a mirar más allá de nosotros mismos y de nuestras limitaciones para buscar respuestas.

Nuestros amigos del universo paralelo aparecen en muchas formas, algunas de las cuales son fácilmente reconocibles como las bestias mitológicas del folklore y la fábula. Según las antiguas enseñanzas griegas, la tarea de cumplir el papel tutorial de dioses y de hombres recayó en particular en dos de esas razas. Los sátiros y centauros. Ambos representan un punto de fusión entre la conciencia humana y la animal, predominando los rasgos más sabios y mejores de ambas. A veces los antepasados les dieron a algunos de ellos nombres que han llegado a nosotros a través de los siglos; por ejemplo Sileno y Chirón. Pero hay otros muchos tutores entre ellos, y por la experiencia de primera mano que tenemos podemos asegurar que nunca tardan en presentarse, identificarse y darnos a conocer su propósito. Del mismo modo que la divinidad tutelar vigila a aquel de quien está al cargo, el papel del tutor, además de informativo, consiste en enseñar al Héroe aspirante a evaluar cada experiencia bajo una luz iniciática. Llegará un momento, evidentemente, en que el Héroe aspirante se despida de su tutor, pues como comenta Nietzsche tan sabiamente: «Mal se paga a un maestro si se sigue siendo su alumno». Pero para ese tiempo la meta estará ya bien a la vista.

Si todo esto sobrepasa su credulidad es que el Camino Heroico no es el suyo. No hubo personas más lógicas que los maestros griegos, y si las mentes de Platón y Pitágoras pudieron captar estos principios y someterlos a la lógica, cualquier deficiencia que podamos sufrir en esta dirección no hay que achacarla a la lógica, sino más bien a una limitación de la programación y el condicionamiento mental. Como ya hemos puesto de relieve, el cerebro humano está construido para acomodar una fácil comprensión de las dimensiones de este tipo sin miedo o aprensión, y mientras se aventure en estas esferas bajo un

control mental estricto y no por medio de falsos estimulantes, el Héroe aspirante no tiene nada que temer. Pero si se hace del otro modo, los fantasmas que encontrará no serán un sabio y benigno Chiron, ni un Sileno severo pero de buen humor, ni un Pan sonriente y curativo! ¡Está prevenido, y si entra en estas esferas lo hace sabiendo los peligros que corre!

No tiene que buscar su tutor. Eso no forma parte de la iniciación. El o ella vendrá a usted, cumpliendo el viejo adagio: «Cuando el pupilo está preparado, el maestro aparece». Pero deben encontrar a su dios o su diosa, quien a su vez le hará el don de un instrumento o arma mágica. Podría ser cualquiera de los que ilustraremos en un capítulo posterior, o uno diseñado exclusivamente por una deidad para usted, el Héroe aspirante. Así, bien armado, protegido y vigilado, dará usted sus primeros pasos. La experiencia puede ser confusa inicialmente, pero se producirá un efecto vigorizador conforme las frecuencias superiores comiencen a purificar su mente y la luz clara haga caer las escamas de sus ojos. Evidentemente tendrá tropiezos; ningún tutor ni deidad lo harían de otro modo; «¿pues cómo iba a aprender si no? Pero tras cada magulladura recibirá el bálsamo correcto, mas la vara o el arma necesaria para pasar con bien el siguiente encuentro que le aguarda escondido tras la próxima curva...

14. NATURALEZAS OCULTAS Y FUNCIONES DE LOS DOCE OLIMPICOS

Nos referimos aquí estrictamente a los doce olímpicos. Aunque otras deidades menores fueron admitidas después en el *sanctum sanctorum*, por ejemplo Dionisios y Hércules son consideradas más bajo la luz de ejemplos heroicos que sirven para mostrar al iniciado cómo puede hacerse. Comencemos, pues, con el propio padre de los dioses:

ZEUS

Arquetipo descriptivo: Padre patriarcal.

Cualidades: Justicia. Liderazgo. Popularidad.

Areas de actividad: El establecimiento. La ley.

Color: Morado imperial.

Símbolos: Roble. Rayo. AgUILA.

Se invoca a Zeus para que nos ayude en cualquiera de las áreas de la vida mencionadas. Se le pueden presentar las injusticias y poner a sus pies cualquier tipo de agravios. Dispensa su juicio por medio de sus mensajeros, que pueden ser deidades menores, como Isis, los Vientos y otros Olímpicos, por ejemplo Apolo o Hermes. Si su papel en la vida es del tipo autoritario o legal, piense en Zeus como patrono.

HERA

Arquetipo descriptivo: Dama aristocrática y regia. Esposa fiel.

Cualidades: Fidelidad. Resistencia. Amor conyugal.

Areas de actividad: La organización de la casa y todas las situaciones en las que una dama puede jugar un papel útil y de igual a igual con el esposo o compañero.

Color: Verde esmeralda.

Símbolos: Cetro terminado en un cuco. Granada. Pavo real.

Hera es la divinidad cuya ayuda se busca frente a las situaciones en las que la infidelidad es común y la inseguridad es la base del problema. Su historia nos dice que aunque no se puede cambiar la naturaleza básica del hombre, se le puede canalizar por avenidas constructivas, no obteniéndose ventaja a la larga con el rencor o la venganza.

ATENEA

Arquetipo descriptivo: Guerrera femenina pero omnipotente.

Cualidades: Fuerza. Sabiduría. Curación. Habilidades creativas.

Areas de actividad: Música (inventó la flauta). Asuntos militares, pero sólo en la causa de la verdadera justicia. Tejido y bordado. Protección, tanto psíquica como física.

Color: Dorado rojizo.

Símbolos: La lanza mágica. Casco de oro. Egida. Escudo o pectoral protector. Flauta. Lechuza.

Las energías de esta diosa de aspecto dual están a la disposición del Héroe aspirante y de la persona ordinaria. Patrona en particular de las mujeres con profesión, Atenea puede otorgar astucias y habilidades a la escena doméstica, así como armas mágicas para el guerrero espiritual. Su escudo actúa del mismo modo que el espejo de Hathor; refleja sobre el contrario sus

propias energías negativas. Perseo aprendió de Atenea a no mirar nunca a un enemigo a los ojos; y esa lección también es válida para nosotros. Si la malevolencia es su enemigo, pero su corazón es verdadero. Atenea le ayudará prestándole su famoso escudo. Su lección es que con la fuerza sola no conseguirá nunca una paz real y, en un análisis final, la lucha por sí misma es el juego de los tontos y las almas jóvenes.

APOLO

Arquetipo descriptivo: Hombre solar, hermoso y de cabellos dorados.

Cualidades: Armonía. Carisma. Belleza. Talento musical. Curación.

Areas de actividad: Curación natural. Las artes. La adivinación.

Color: Dorado amarillo.

Símbolos: Lira. Arco y flecha. Delfín. Todas las ayudas adivinatorias.

Apolo tiene poder sobre las serpientes de la oscuridad, pues su irradiación contrarresta a su opuesto. Sus flechas celestes, siendo infalibles, encuentran siempre su objetivo. Pero el mensaje especial de Apolo es que el mejor medio de conseguir los objetivos espirituales es mediante las avenidas de la música y la armonía. Su devoción a su hermana, Artemisa, y sus atenciones conjuntas a su madre, Latona, tienen también un poderoso significado que debe considerarse y entenderse plenamente.

ARTEMISA

Arquetipo descriptivo: Virgen inviolada. Cazadora de almas. Amante de los animales.

Cualidades: Pureza. Fiabilidad.

Areas de actividad: Protección, especialmente psíquica. Los reinos animal y elementales.

Color: amatista.

Símbolos: Arco y flecha (que comparte con su hermano Apolo). Antorcha. Animales en general, pero especialmente el gato, perro, oso y ciervo.

La diosa se interesa particularmente por la seguridad y bienestar de las mujeres que reciben una atención masculina indeseable. Tiene, como su hermano, poderosas conexiones familiares, especialmente con su madre. Como protectora contra el ataque psíquico no tiene igual, y su habilidad con el arco y la flecha es comparable a la de su hermano. Es también la patrona de los cantantes. Invoque su ayuda cuando tenga que pasar por aquellos lugares del universo en donde no predominan los espíritus de los hombres. Esto se aplica a los reinos animal y elemental de este planeta, o a las esferas de las bestias fabulosas y a las ramas evolutivas desconocidas que el Héroe aspirante encontrará inevitablemente durante sus exploraciones cósmicas. Sus amigas son las ninfas del bosque, y conoce los lugares profundos y secretos de la naturaleza en los que uno puede descansar y recuperar fuerzas antes de enfrentarse a la prueba siguiente. Presta especial atención a los chakras de la Tierra. Si siente una gran afinidad por los reinos animal o elemental, Artemisa es su deidad tutelar.

HERMES

Arquetipo descriptivo: Delgado y atlético. Viajero y mensajero celestial.

Cualidades: Velocidad, ingenio. Inteligencia. Capacidad curativa.

Areas de actividad: Comercio. Viajes. Aprendizaje y conocimiento. Medicina. Diplomacia.

Color: Plata.

Símbolos: Sombrero alado. Sandalias aladas.

Hermes es el dios de la medicina ortodoxa y racional, así como de todas las cosas prácticas y comerciales. Guía al viajero espiritual, práctica y comercialmente, y sus energías están estrechamente vinculadas con el don del discurso, el ingenio y la elaboración. Pida su ayuda cuando se halle en un problema por causa de las palabras, se haya perdido durante un viaje o busque un conocimiento esencial. El caduceo le ayudará también a reequilibrar una situación que se haya desequilibrado, ya sea de salud, negocios o de cualquier cuestión que deba franquear. Si su destino en esta vida está relacionada con los viajes, negocios, periodismo, diplomacia o medicina, piense un poco en Hermes..., puede ser lo adecuado para usted.

ARES

Arquetipo descriptivo: Duro, macho, guerrero insensible.

Cualidades: Energía bruta. Fuerza bruta. Pasión indomeñable.

Areas de actividad: Cualquier tipo de lucha o situación en la que se necesita coraje.

Color: Escarlata.

Símbolos: Todas las armas de guerra.

El Héroe aspirante sólo le debe invocar cuando haya dominado el uso de la energía pura, pues en otro caso la fuerza marcial no debe avanzar más allá de su propio chakra inferior (*Muladhara*), en donde se manifestará como violencia *per se*, o como sexo desenfrenado. Pero cuando el iniciado se sienta dispuesto a franquear este particular campo de fuerza con la seguridad de que no le derribará hacia atrás, la fuerza que obtenga se manifestará en laboriosidad, coraje y determinación. Hay ocasiones en las que Ares puede ser de gran ayuda en un mundo en donde medra la violencia y el único lenguaje que entienden algunos es el mismo que hablan. La presencia de Ares puede resultar aterradora para un asaltante de baja inteligencia que sólo venera la fuerza bruta. Ares le puede ayudar también a seguir cuando piensa que va a perder la última gota de energía.

Puede ser un mentor y guía muy útil para el alma tímida, que es a veces demasiado suave para enfrentarse a las adversidades brutales de la vida.

HEFESTO

Arquetipo descriptivo: Herrero bajo, atezado, de hombros anchos.

Cualidades: Destreza manual. Conciencia. Trabajo duro. Inventiva.

Areas de actividad: Todas las artes creativas, ingeniería, construcción, edificación.

Color: Bronce.

Símbolos: Gorra cónica. Martillo y tenazas. La red.

Hefesto, como el Ptah egipcio, es la deidad del hombre ordinario. Sus energías se relacionan con el tipo de actividades que traen consuelo y alegría a la vida diaria. Estas van desde la construcción pesada en un extremo de la escala de la creación, a la joyería o microelementos en la otra. Se le invoca para todos los asuntos prácticos que impliquen cualquier forma de inventiva o destreza manual. Una deidad tutelar para la persona práctica o técnica.

AFRODITA

Arquetipo descriptivo: Diosa del amor, hermosa, de pelo rubio, seductora.

Cualidades: Sensualidad. Generosidad. Pasión. Amor puro.

Areas de actividad: Todas las formas de compañerismo o relación.

Color: Azul turquesa.

Símbolos: El ceñidor o zona.

A pesar de que pueda presentarse en los mitos como una personalidad frívola, en las frecuencias superiores está muy lejos de eso. Lógicamente, tal como sucede en todas la prácticas mágicas el estudiante sólo puede contactar con el nivel del principio que es capaz de manejar en cada período de su iniciación. Obviamente, los poderes de Afrodita pueden ser invocados con fines seductores como ayuda en las relaciones, pero como sucede con el empleo de todas las energías de otras dimensiones, las avenidas en las que son canalizados establecerán siempre una reacción positiva que se reflejará siempre inevitablemente en quien la use. Por tanto, invoque a Afrodita por la causa del amor verdadero y universal y su ceñidor pondrá el universo a sus pies. Pero si se sale de ese ideal recibirá exactamente lo que haya dado.

POSEIDON

Arquetipo descriptivo: Hombre maduro y barbudo, entronado sobre las olas o debajo de ellas.

Cualidades: Intuición. Movimiento. Fluidez.

Areas de actividad: Las emociones humanas. Todas las cosas relacionadas con los mares: los barcos y quienes navegan en ellos.

Color: Coral.

Símbolos: Concha. Caballo blanco. Tridente. Pez.

Poseidón representa el gran inconsciente colectivo del que podemos extraer toda la información, si sabemos cómo hacerlo. Aprender a conocer esas profundidades lo relacionaban los antiguos con la capacidad de habitar bajo los mares sin ahogarse. Dicho de otro modo, comprender el significado profundo del «sentimiento» sin hundirse en el pantano del emocionalismo, en el que tantos quedamos atrapados en este planeta. El *Homo sapiens* se relaciona más con el Elemento del Agua que con los otros tres. Por tanto el agua, y todo lo que representa, ejerce una tremenda influencia sobre él, que es básicamente un

animal emocional. Si usted, Héroe aspirante, es por naturaleza intelectual (aéreo), energético y creativo (fuego), o intensamente práctico (tierra), busque los favores tutelares de Poseidón para asegurar su naturaleza cuádruple, prerequisito necesario para ascender al Olimpo.

VESTA

Arquetipo descriptivo: Doncella o monja suave y reservada.

Cualidades: Disciplina, dedicación a las deidas. Humildad. Modestia. Prudencia. Aceptación. Continuidad.

Areas de actividad: El hogar y la chimenea, por tanto la familia. Pero también el claustro y las «órdenes» de personas que han elegido servir a los demás conservando el respeto y la estima de aquellos a quienes sirven.

Color: Blanco.

Símbolos: El círculo flamígero. El velo. El hogar doméstico.

Es la deidad tutelar de quienes se han dedicado a servir a la humanidad y han pasado hace mucho por la fase del ego. La Madre Teresa de Calcuta podría ser descrita como una persona «Vesta». Si usted, Héroe aspirante, ha elegido a Vesta para que le acompañe en su viaje olímpico, sus monstruos no serán dragones, gorgonas ni serpientes, sino la legislación draconiana de unas autoridades despreocupadas, la fealdad de la pobreza y la enfermedad, y la astucia de quienes querían verle fuera del camino.

DEMETER

Arquetipo descriptivo: Una mujer madura, hermosa pero grave, de modo maternal.

Cualidades: Amor maternal. Cuidados. Fertilidad. Multiplicación. Filosofía mágica.

Areas de actividad: Todas aquellas en las que la fertilidad y la fecundidad son de importancia primordial.

Color: El azul de la flor del trigo.

Símbolos: espiga de trigo. Antorcha.

El «rayo» de Deméter es una de las longitudes de ondas interesantes para el ocultismo que pueden manifestarse en un nivel puramente práctico como fertilidad, expansión, plenitud, etc., mientras sus frecuencias superiores acompañan a los campos de fuerza de la filosofía mágica y la magia superior. Dicho de otro modo, como sucede con todos los principios arquetípicos, sus energías se relacionan de modo natural con el nivel en el que se emplean. Para el ateniense medio de la antigüedad, Deméter era la cosecha y todo lo que representaba; pero para el sabio era como la Isis egipcia, señora de la magia, ocupándose la filosofía subyacente de la manifestación del principio de la multiplicación en todos los niveles. Pero como ilustra tan bellamente la historia de Deméter, la expansión puede ser a veces dolorosa, pues exige sacrificio.

* * *

El número «12» es muy significativo en la magia griega. En realidad, una percepción profunda de la naturaleza real de los doce olímpicos puede resultar muy reveladora. Hay seis hombres y seis mujeres, y se observará que tres de cada grupo enfatizan el *anima* o aspecto femenino, tanto en los hombres como en las mujeres. La afirmación exterior de estos rasgos se expresa de modo introvertido o extrovertido en sus actividades:

Diosas

Afrodita	... <i>anima</i> (extrovertido)
Hera	... <i>anima</i> (introvertido)
Deméter	... <i>anima</i> (introvertido)
Atenea	... <i>animus</i> (extrovertido)
Artemisa	... <i>animus</i> (introvertido)
Vesta	... <i>animus</i> (introvertido)

Dioses

Zeus	... <i>animus</i> (extrovertido)
Ares	... <i>animus</i> (extrovertido)
Hefesto	... <i>animus</i> (introvertido)
Apolo	... <i>anima</i> (extrovertido)
Hermes	... <i>anima</i> (extrovertido)
Poseidón	... <i>anima</i> (introvertido)

Dicho de otro modo, tenemos aquí buenos ejemplos de cómo el espíritu humano se puede manifestar mejor en un cuerpo humano, masculino o femenino, empleando enfáticamente el *anima* o el *animus* para expresar su verdadera naturaleza. Las diosas motivadas como *animus* son inevitablemente vírgenes, de lo que se deduce la predominancia de la razón sobre las emociones, mientras las otras tres están emocionalmente orientadas a la maternidad. Entre los dioses, el artístico Apolo, el distanciado Hermes y el profundamente emocional Poseidón exhiben el *anima*, mientras Zeus y Ares, abiertamente varoniles, se unen a Hefesto, el artesano, para representar el *animus* enfatizado. Interesante, ¿no es cierto?

15. EL TRABAJO CON LAS DEIDADES MENORES, ANIMALES FABULOSOS Y DIVINIDADES DE LA NATURALEZA

Todos los poderes de las deidades menores, animales míticos, elementos y espíritus de la naturaleza están a la disposición del Héroe aspirante conforme lo consideran apropiado las deidades. Aunque quizá no merezcan el mismo énfasis que los «doce», sus energías sirven de manera positiva por lo que concierne al Camino de la Iniciación.

En el Capítulo 4 hablamos de algunas identidades, pero no todas tienen interés o relevancia oculta, por lo que debemos separar el trigo mágico de la paja mitológica.

HADES

Antes o después, el Héroe aspirante se verá obligado a visitar las regiones del Hades. Esto tiene un significado dual: un aspecto se relaciona con su capacidad de franquear al astral inferior con seguridad, y el otro pertenece a su dominio final de la muerte, y la necesidad de eliminar, comprendiéndolo, todo miedo a ese estado. Una vez logrado lo primero, ganará el derecho a tomar prestado el Casco de la Invisibilidad de Hades, que le confiará el poder de la proyección astral, para que pueda viajar mentalmente a donde desee sin miedo de ser detectado. Pero lo último no lo superará hasta que se halle muy arriba en el camino de la montaña olímpica.

Con respecto al Hades, hay que enfrentarse a dos nuevos obstáculos: primero está Cerbero, cuyos buenos oficios no pedirá *nunca* con la fuerza bruta, sino sólo, tal como nos indica la

historia de Orfeo, mediante la belleza y la suavidad; y en segundo lugar, la trampa de ellas, las regiones subterráneas del Hades se le abrirán para que entre y salga a voluntad, pero para entonces ya no tendrá que hacer más visitas al viejo amigo.

DIONISIOS

Por ser el del «doble nacimiento», o el «niño de la doble puerta», pone de relieve la naturaleza transformatoria de las energías. Por tanto, el control de este rayo exige la eliminación de las *cacoethes* ofensoras, que deben ser enfrentadas antes de que el Héroe aspirante pueda avanzar más allá del pie de las colinas del Olimpo, y ya hemos discutido su significado por lo que concierne a la condición humana. Una vez que se ha logrado el dominio de este aspecto del ser, el Héroe aspirante podrá contar con el Tirso entre sus atributos mágicos, pero hasta ese momento seguirán acosándole las ilusiones de los falsos estimulantes y de las malfunciones corporales agravadas por una dieta incorrecta.

PAN

Tan importante es esta divinidad que se le ha asignado un capítulo entero (ver Capítulo 16).

IRIS

Por si no ha resultado evidente en nuestro resumen anterior de esta diosa y sus atributos, Iris representa el contacto telepático entre el Olimpo y los otros mundos, incluyendo el de la humanidad. Su mensaje, por lo que concierne al Héroe aspirante, es el de que mientras se mantenga un estrecho vínculo mental con los dioses, todas las tormentas terminarán en un calmando mar de plata.

Por tanto, el arco iris constituye un potente y estimulante vínculo entre lo finito y lo infinito, y habla de la parte oculta que es interpretada por Iris.

SATIROS Y CENTAUROS

Ya hemos hablado del papel tutorial asignado a estas personalidades. Es muy significativo el hecho de que sean representadas mitad como hombre y mitad como animal. La parte superior o humana denota su capacidad de ver en la mente del hombre y leer sus pensamientos más internos, ¿pues de qué otro modo iban a enseñarle el Camino a los dioses? La parte inferior representa la naturaleza animal o instintiva sobre la que su especie ha obtenido el dominio mediante el uso de la lógica y la razón. Por tanto, son absolutamente capaces de sentir y pensar como hombre y como animal, pues entienden completamente la naturaleza inferior y superior del hombre. La manera en que se visualizan estos seres y en que se interpreta su género reflejan la naturaleza y fase de desarrollo del que lo hace. Por tanto, aquel cuya mente produce la visión borrosa de un *roué* embriagado sólo se está viendo a sí mismo reflejado en su propia visión interior. Pero, para un Héroe aspirante sagaz, ¡los sátiros y centauros están lejanos de ser eso!

Otra tarea esencial que cumplen, junto con otros animales fabulosos como Pegaso, es la de proporcionar al aspirante una perspectiva más clara con respecto a su papel en el plan universal de las cosas, deduciendo de ello (como en la historia de Pegaso y Belerofonte) que el hombre no es el único en seguir el camino al Olimpo, pues muchas criaturas de aspecto extraño (para los niveles humanos) lo han hecho ya antes que él.

LAS MUSAS

Como decimos en el Capítulo 17, a cada musa se le asigna un área específica de la actividad humana. El Héroe aspirante que se especialice en cualquiera de esas áreas deberá buscar la ayuda de esas musas, empleando su simbología. Pero recuerde que las Musas son servidoras de Apolo, por lo que si es él su deidad tutelar tendrá fácil acceso a ellas. Esto, claro está, se aplica a cualquiera de las divinidades menores que forman parte del cortejo de un olímpico. Las Gracias, por ejemplo, sirven a Afro-

dita, y favorecerán, por tanto, a quienes hayan decidido realizar el camino olímpico bajo su tutela.

LOS HADOS

Para el Héroe aspirante es esencial la comprensión de las Leyes del Karma. Puede aprenderlas en cierto grado, bajo la dirección de su tutor, de las Moiras. Decimos «en cierto grado» porque al espíritu encarnado en el cuerpo de *homo sapiens* no le es realmente posible la comprensión plena de la Ley Kármica. El cuadro completo sólo resulta evidente cuando el alma se libera de la rueda de karma y se ve expuesta a las verdades del Universo infinito. La mente del hombre se nubla continuamente por la emoción (Agua), el racionamiento condicionado (Aire), el idealismo irracional (Fuego) y el exceso de posesión (Tierra), por lo que es lógico que la visión kármica más amplia le pueda resultar a veces injusta y perpleja.

Esto nos lleva al contacto siguiente, el más importante para el Héroe aspirante: el contacto con los cuatro Elementos de Aire, Fuego, Tierra y Agua. Hasta que el hombre haya obtenido su naturaleza cuádruple, no puede esperar romper la cadena kármica que le obliga a nacer una y otra vez en la esfera de la materia grosera, y se encontrará siempre, como Sísifo, arrastrando su enorme piedra por un lado de la montaña para verla caer en cuanto llega a la cima.

Los cuatro Elementos son el hábitat de una forma de vida o la que en términos generales se le da el nombre de «dévica». A los espíritus de estos elementos se les han asignado nombres que son reconocidos por los oculistas: a la experiencia del fuego se les llama salamandras; a los seres aéreos, silfos; a los del agua, ondinas; y a los habitantes de los lugares profundos de la Tierra, gnomos (ver *Practical Techniques of Psychic Self-Defence*). Los griegos antiguos eran bien conscientes de estos hechos y concedían a las fuerzas elementales el respeto que se merecen. Al fin y al cabo existimos con su permiso, pues la sustancia misma de la que están formados nuestros cuerpos procede de sus regiones.

El hombre lleva en su interior el potencial para el dominio

de los principios que representa, pues cada Elemento tiene cualidades específicas adscritas a él en términos humanos. Las salamandras están relacionadas con la creatividad, el ardor, la energía bruta, el valor y la lealtad; los silfos, con la intelectualidad, la velocidad, la comunicación, el distanciamiento y la inventiva; las ondinas, con las emociones, sentimientos, receptividad, entendimiento y simpatía; y los gnomos, con la frugalidad, adquisición, la riqueza en todas sus formas, el conservadurismo y el aspecto práctico.

Los cuatro «humores» o tipos psicológicos subrayados por Hipócrates están asignados también a los Elementos: Fuego-sanguíneo; Aire-bilioso; Agua-flemático; Tierra-melancólico. El Héroe aspirante debe examinar su estructura psicológica para comprobar en qué modos de expresión está mejor dotado o de cuáles tiene más carencias. Lo que le resulte más fácil es lo que ya ha dominado, y las fuerzas elementales relacionadas con su principio estarán más disponibles para su utilización mágica. Pero aquello de lo que carece debe aprender a adquirirlo de algún modo a lo largo de su camino ascendente, antes de ganarse la admiración, el respeto y la ayuda de los que habitan en ese campo energético.

Aunque las fuerzas elementales funcionan principalmente en forma de grupo, los espíritus de ellas pueden individuarse para ayudar al iniciado, y de ese modo colaboran a su propio progreso evolutivo, el cual, como el *homo sapiens*, obliga en algún punto a una ruptura con respecto a su «colectivo». Para conseguir esa ruptura tienen que aprender también a experimentar a través de las mentes y sentimientos de otras formas de vida, hasta que también ellos obtengan su naturaleza cuádruple y estén en libertad de ascender a los reinos superiores de los devas o ángeles. Los espíritus elementales individualizados rigen sobre potentes bolsas de fuerza grupal elemental. Los griegos les dieron nombres, como a los cuatro vientos. El Héroe aspirante debería escuchar cuidadosamente la voz del viento, pues los mensajes de los dioses se transmiten con frecuencia en sus alas.

Las ninfas se corresponden desde luego con las ondinas, aunque, como ya hemos comentado, en la mitología griega el término ninfa se utilizaba para una multitud de seres.

Las dríadas, o espíritus de los árboles, entran bajo la regencia de lo que comúnmente se denomina los reinos de Pan, que incluyen a los espíritus de las fuerzas de la vida que hay tras todas las cosas que crecen. Aunque las plantas, flores o cultivos de esta Tierra sean atendidos por gnomos, silfos y otros seres, siguen su propio camino evolutivo. El Héroe aspirante debe tener un conocimiento pleno y una gran simpatía hacia los reinos de la naturaleza, lo que significa respetarlo todo, desde el capullo más pequeño al árbol más grande. Conforme aumente esa conciencia, crecerá el amor, y la naturaleza, que es siempre reflectora, devolverá con creces ese amor de acuerdo con la cualidad de su propia bondad. El hombre que se halla en armonía con la Naturaleza y los Elementos es verdaderamente fuerte: ¡Un auténtico Hércules...!

16. LA NATURALEZA Y EL PODER DE PAN

El aumento reciente del interés general por todos los asuntos ecológicos ha llevado a sentir a muchos estudiosos del oculismo la necesidad de conocer y entender más sobre los reinos de la naturaleza. Los años de vida urbana tienden a destruir la sensibilidad del hombre hacia especies distintas a la suya, desprecio causante de más enfermedades mentales de las que cabría pensar; por eso la gente ha empezado a prestar más atención a la voz de la Naturaleza, impulsados quizá por la necesidad de sus energías curativas, o simplemente como escape a la vida repleta de tensiones de la carrera de ratas de la ciudad. Una vez liberado de los ataques de ese monstruo de mil cabezas llamado «ruido», el espíritu humano está en libertad para resdescubrir a las otras inteligencias con la que comparte este planeta, pues las ventajas de hacerlo así son innumerables.

Ya hemos considerado los orígenes de Pan y las informaciones falsas del pasado sobre su «muerte». Pero si reflexionamos sobre ello, ¿era tan errónea esa información? Seguramente el hombre lo mató, aunque temporalmente, por su rechazo de la existencia del dios. En otras palabras, al negar la importancia y el papel jugado por los reinos de Pan y las inteligencias que lo habitan, el hombre ha conseguido aislarse de un aspecto esencial tanto para su propia naturaleza como para el planeta que le proporciona el material de su existencia. Creer en algo significa contribuir a sus energías vitales; los pensamientos son «cosas» y el poder del pensamiento es infinito. Cuando crece nuestro conocimiento y entendimiento de los dioses, éstos se expanden por nuestro medio. Teniendo en cuenta que en el «ahora»

eterno todo está sucediendo simultáneamente, desde su posición en el tiempo son omniscientes; sólo nosotros, como fragmentos aislados encapsulados en una zona de tiempo llamada presente, no podemos ver o comprender la totalidad.

Se dice que Pan es el deva que rige sobre todos los espíritus de la naturaleza en este planeta. La gente que trabaja en grupos pequeños y selectivos ha conseguido contactar con la fuerza de Pan personalizada en la forma del viejo «hombre-cabra». Evidentemente, eso no significa que Pan tenga ahora esa apariencia; el disfraz de «hombre-cabra» son sólo los ropajes con los que el hombre ha considerado apropiado vestirle. Pero parece que él no pone ninguna objeción, con tal de ser reconocido de una forma u otra. Hay varias preguntas, cargadas de significado mágico, con respecto al arquetipo de Pan que exigen explicación:

1. Sus poderes vocales: se dice que la voz de Pan contiene propiedades poderosas que podrían deshacer los oídos a todos lo que no son adeptos. ¿Verdadero o falso?

Mitad y mitad. La leyenda contiene, evidentemente, una memoria popular de un tiempo lejanísimo en el que la sónica empleada en el crecimiento de la estimulación pudo irritar los oídos de quienes no se habían acostumbrado lentamente a sus frecuencias. Pero Pan, en cuanto que fuerza de la Naturaleza individuada, puede sentarse junto a un niño pequeño y hablar amistosamente con él sin producir ningún efecto perjudicial en sus pequeños oídos.

2. Si Pan apareciera ante usted, se sentaría siempre a su lado, pues no es prudente mirarle directamente a los ojos. ¿Verdadero o falso?

De nuevo mitad y mitad. El rayo de Pan es lo que se llama un «rayo espectral»; es decir, que refleja todo lo que encuentra. Si Pan se sentara en algún bosque o prado y no le mirara directamente a los ojos, tendría que deducir que no le considera preparado para la experiencia de verse a sí mismo como es en realidad. Pero si se sienta ante usted, cara a cara, es señal de que se halla bien situado en el camino de la ascensión olímpica.

3. Pan puede ser convocado ritualmente, pero sólo por un adepto de rango superior, como un mago o ipsissimus. ¿Verdadero o falso?

¡Falso! Me viene a la mente el famoso «trabajo» de París de Aleister Crowley, cuyos informes fuerzan, cuando menos, la credulidad. Los mencionados rangos sólo son la invención de un grupo de hombres, y no guardan relación alguna con la verdadera espiritualidad humana. Aunque el aspirante heroico debe respetar los modos y creencias de quienes recorren el camino mágico, no está obligado a aceptarlos como términos de referencia válidos para sí mismo. Hay que dar siempre preferencia a las instrucciones del tutor y a las visiones interiores concedidas por la divinidad tutelar olímpica. Esto no quiere decir que Pan no puede ser invocado en un ritual, sino que eso dependerá de quién sea el que esté dirigiendo la ceremonia. Si un niño pequeño e inocente llama a Pan, éste vendrá sin vacilación. La capacidad de aprenderse de memoria determinados rituales no garantiza al estudioso del ocultismo el derecho a acceder a los modos de los dioses, lo mismo que un doctorado en medicina no significa que sea un buen médico. ¡La capacidad de memorizar hechos y el don de la sabiduría no son sinónimos!

4. La famosa llamada de Pan. ¿Hay algo de verdad en ello? ¿Y qué, si es así?

Sí lo hay. La llamada de Pan se compone de una serie de cuatro notas relacionadas con los cuatro Elementos. Aunque originalmente se tocaba con la flauta, se puede utilizar cualquier instrumento de viento, o cantarse con la voz humana. En los viejos tiempos la aprendían los pastores de la Arcadia, y sin duda es tan potente hoy como lo era entonces. La secuencia de las notas es muy importante y se relaciona con lo que musicalmente se denomina el modo lidio. Puede transponerse a cualquier clave que acomode sus sonidos, pero por conveniencia, y para facilitar la referencia en este punto, recomendamos la clave de F* menor, con las notas F, G, C y E bemol. Quien desee transponerlas debe tener en cuenta que la secuencia es de uno, dos,

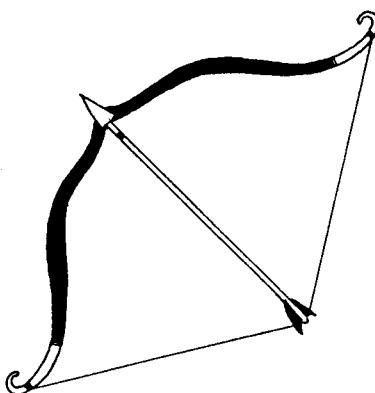
* F = Fa; G = Sol; C = Do, E = Mi (N. del E).

17. LOS SIMBOLOS MAYORES EMPLEADOS EN LA MAGIA HEROICA

Toda tradición o sistema mágico tiene su simbología especial, basada bien en la interpretación de las energías individuales más apetecidas por sus practicantes, o en las formas divino-angélicas designadas originalmente como responsables de su nacimiento y crecimiento. Sin embargo hay algunos símbolos que son comunes a todas las escuelas ocultas, por ser de sabor más universal y no la consecuencia limitada de algún lugar o grupo étnico. También la magia griega tiene sus emblemas especiales, más algunos de la variedad más cósmica, los cuales, como veremos, son los más útiles y eficaces para el Héroe aspirante y también para el profano.

EL ARCO Y LA FLECHA

Representantes del *anima* y *animus*, o los aspectos extrovertidos y receptivos de la personalidad, el Arco y la Flecha simbolizan el apuntar a un blanco, buscar nuevas esferas de esfuerzo o cazar para el «ser». En cuanto que atributos de Apolo, se dice que se representan la energía del Sol, sus rayos y sus poderes fertilizantes y purificadores. La tensión necesaria para lanzar una flecha sugiere los campos de prueba de la experiencia; cuando los estiramos hasta su límite, conseguimos la mayor distancia. La cultura griega primitiva no fue la única en emplear la flecha para sugerir los rayos solares; en ese contexto se puede encontrar también el la América precolombina. Evidentemente, se han infiltrado inferencias fálicas en su significado



ARCO Y FLECHA

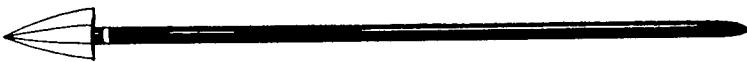
en los niveles inferiores, como en el arco de Shiva, pero eso es lo que sucede con la mayoría de los símbolos, que pueden ser interpretados en diversos niveles.

Mágicamente, el Arco y la Flecha deben utilizarse con el contexto de «búsqueda», más que en el de arma agresiva o defensiva. Cuando esté inseguro de una situación, o necesite una respuesta, una su petición a una flecha y envíela a Apolo o Artemisa. Rápidamente volverá a usted, de un modo muy natural, con una respuesta apropiada.

En su mayor parte, lo que se considera maligno no es más que energía mal situada o inapropiada; el Arco y la Flecha pueden ser excelente instrumento mágico para disponer de ella o dispersarla. Envuelva mentalmente la manifestación en una bolsa cerrada o un pequeño recipiente, encogiéndola hasta el tamaño apropiado mediante una visualización mental. Unala a su flecha y déjela volar, apuntando a donde piensa que debe pertenecer. Si no está seguro, pida siempre a Apolo o Artemisa que guien su tiro.

LA LANZA DE ATENEA

La lanza, que es distinta de la espada, tiene connotaciones



LANZA DE ATENEA

más profundas. Se nos dice que fue una lanza la que horadó el costado de Jesucristo en la Crucifixión, haciendo que fluyera agua y sangre. El agua es siempre un indicador emocional, por lo que damos aquí un ejemplo del empleo de la lanza en la liberación emocional que se produce con la muerte y la separación del vehículo físico. En su libro *The Spear of Destiny*, Trevor Ravenscroft cuenta muchos de los mitos y leyendas que han surgido de esa lanza particular. Pero la que nos concierne es sobre todo el arma mágica de Atenea, cuyos poderes examinaremos en el contexto de la magia griega.

Atenea era capaz de derribar a Ares con un golpe. Atenea representa la sabiduría; Ares la fuerza bruta; y ambos eran guerreros. La guerra es simplemente un intercambio de energías destructivas, durante la cual ambos lados pierden. A veces el vencido gana más que el vencedor, por lo que debe haber algún punto en esta consideración en donde entra la lógica. A Atenea no le gusta luchar porque sí, si entra en un combate es por ayudar a alguien o a una causa justa. Lo que realmente prefiere son sus actividades domésticas de tejer y bordar. El mito nos dice que la sabiduría ha de enfrentarse a veces a la fuerza en su propio nivel, para que todo siga luego por caminos más pacíficos. Por su propia naturaleza acabará por triunfar, pues conforme progresá la evolución las frecuencias de energías inferiores, y lo que las acompaña, deben quedar atrás.

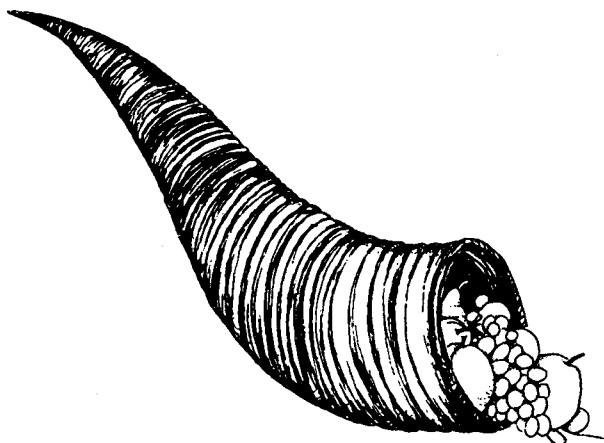
Otro punto interesante es que Atenea, el guerrero supremo, fuera una mujer, de lo que se deduce que serán las mujeres las que acaban triunfando sobre la agresividad masculina, tras lo cual podrán volver a sus ocupaciones domésticas con la seguridad de que no habrá más guerras. Jung creía que la Era de Acuario sería la época de la ascendencia de la mujer, durante la cual se manifestarían, es de esperar que a expensas de la brutalidad del macho, la intuición, los cuidados y las mejores cuali-

dades del *anima*. La Lanza de Atenea representa, por tanto, el poder que libera esas aguas emocionales del sentimiento y la intuición que pueden vencer a la fuerza bruta. Señoras, ahí está vuestro poder; señores a los que también les gustaría ver el amanecer de una era más suave, las energías de la Lanza son vuestras, siempre que puedan olvidar su enfático *animus* y traer a primer plano su *anima*.

El Héroe aspirante debe emplear este arma mágica como defensa contra la agresión abierta, enfatizando la palabra «defensa». Levante su Lanza mágica cuando sea atacado por fuerzas negativas y Atenea recibirá su mensaje y acudirá en su ayuda. Duerma siempre con ella al lado (mentalmente) y cójala en los tiempos de crisis.

CORNUCOPIA

Formada del cuerno de la cabra Amaltea, a quien Zeus colocó en los cielos como la constelación de Capricornio en gratitud por los servicios prestados, la cornucopia, o cuerno de la abundancia, contenía un suministro inagotable de cualquier



CORNUCOPIA

alimento o bebida que se necesitase. Es un indicativo de que cuando prestamos un servicio a los dioses, éstos nos lo devuelven de más maneras de las que podríamos imaginar. El dar y el recibir es un intercambio de energías, un trueque que es esencial para la continuación del universo de acuerdo con la Ley de la Abundancia.

Mágicamente representa la fluencia inagotable o infinita de energía cósmica, que está siempre ahí para tomarla, en tanto que estemos familiarizados con el *modus operandi* necesario para atraerla y condensarla en una frecuencia o modo aplicable a nuestra necesidad particular. Amaltea puede sernos de ayuda aquí (la mayoría de los capricornios saben cómo manejar el dinero y los bienes materiales), del mismo modo que ayudó a Zeus niño. Y siempre puede pedirle a Zeus que interceda ante ella en su nombre. Pero la verdad es que el Héroe aspirante nunca carecerá de los elementos esenciales de la vida si observa el código de la Cornucopia.

ESPIGAS DE TRIGO

Pueden tejerse en una muñeca de trigo o presentarse en cualquier forma de «cosecha» reconocible. Consagradas a Deméter, simbolizan la fertilidad y fecundidad, pero no son exclusivas del sistema mágico griego. Pero como atributo principal de Deméter, constituyen un emblema esencial para el uso en los ritos, y el aspirante a sus Misterios debería incorporarlas a su simbología personal. Aunque están relacionadas también con la naturaleza, las energías de Deméter son de textura muy distinta de las de Pan, pues el «rayo» de este dios tiene unas características más estimulantes que reproductoras. Mientras Deméter baña la tierra de verdor, flores brillantes y de los frutos de la cosecha, los habitantes de los reinos de pan le ayudan en su trabajo cuidándolo y estimulando su desarrollo.

Las Espigas de Trigo pueden emplearse separadamente o incorporarse a la Cornucopia. De cualquier modo serán aceptables a la diosa, y estimularán su beneficencia. Pero debe tenerse en cuenta que, en sí misma, la fecundidad no constituye



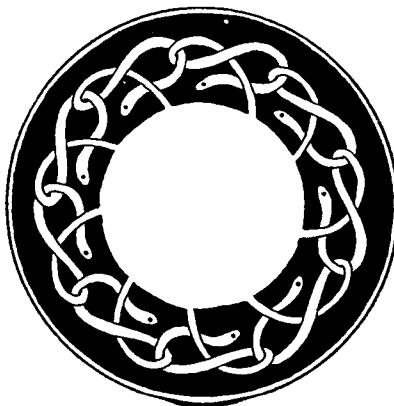
ESPIGAS DE TRIGO

un logro completo. Todas las cosas que crecen necesitan ser cuidadosamente atendidas y sabiamente cosechadas, para que puedan disponer de sus frutos todos los que los necesiten. Por tanto, aunque Deméter se siente felicísima de atender a quien busca sus buenos oficios, los resultados finales deben rendirse siempre en términos de experiencia de crecimiento personal, fertilidad mental y bondades transmitidas a los demás.

EGIDA

Otro atributo que tuvo su origen en Amaltea, la Egida, se formó con su piel (aunque algunos dicen que con la del gigante Pallas), y era un pectoral que ninguna flecha podía horadar. Zeus la utilizó por primera vez en su combate con los Titanes, tras lo cual se la regaló a su hija Atenea, quien solía llevarla colgada del hombro. Es una especie de escudo bordeado de serpientes que lleva en el centro la cabeza de la gorgona, Medusa.

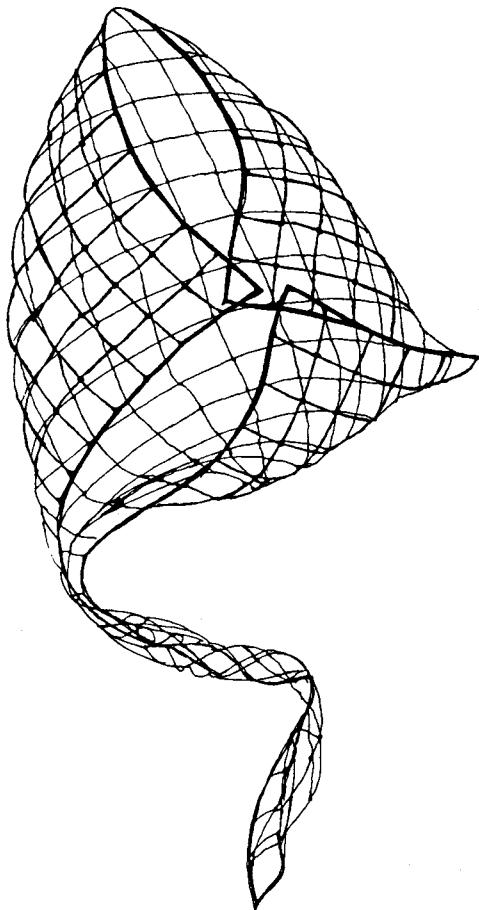
Esta imagen que nos presentan los mitos sugiere una prenda horrorosa que puede producir en cualquiera el miedo a los dioses. ¿Pero qué es lo que trata de decírnos en realidad? Seguramente es una versión del afamado Escudo de Atenea, que refleja sobre sí mismo la imagen del atacante. En realidad el Escudo y la Egida son un solo símbolo, y como hemos mencionado previamente, el Héroe aspirante debería armarse siempre con algún tipo de manto protector, bien sea el Escudo brillante que la diosa prestó a Perseo, o la terrorífica Egida, que amedrentará a los asaltantes. Como no es cómodo meditar sobre el símbolo de una cabeza de gorgona, hemos diseñado nuestra Egida en forma de escudo que incorpora el tema de las serpientes con los rayos reflectores del sol de la iluminación. Por tanto, Héroe aspirante, usted elige.



EGIDA

LA RED DE HEFESTO

Ya vimos cómo utilizó Hefesto esta red cuidadosamente forjada para atrapar a su infiel esposa y al amante Marte. Pero para el seguidor del camino de la magia griega, la red tiene otros muchos usos. Básicamente es un símbolo de retención. Hay un viejo refrán en el norte de Inglaterra que dice: «En caso



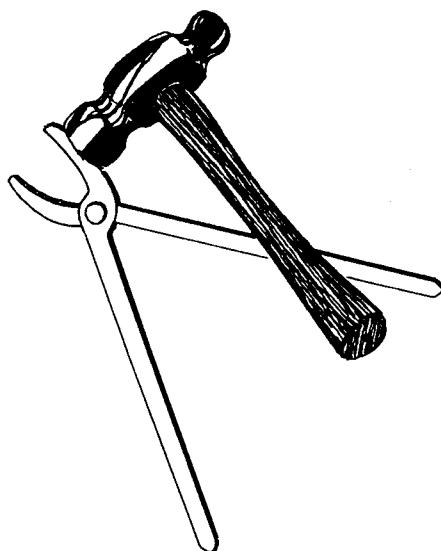
RED DE HEFESTO

de duda, no hagas nada». Y para eso es útil la red de Hefesto. El ocultista se enfrenta a menudo a situaciones en las que no está seguro de lo que debe hacer. No parece presentarse ninguna ayuda de los dioses, y un movimiento erróneo en esos momentos puede resultar desastroso. Utilice la Red de Hefesto. Simplemente envuelva con ella la condición, situación o problema y déjela a la vista de los olímpicos, igual que hizo el viejo herrero. En poco tiempo recibirá la respuesta correcta.

A menudo surgen en la vida circunstancias en las que es imprudente hacer un juicio precipitado. Quizá no conocemos todos los datos, pero sentimos que necesitamos protección frente a las nubes tormentosas que parecen reunirse a nuestro alrededor. Utilice la red y encierre bien la situación con ella. No podrá escapar; dicho de otro modo, no convertirá de la noche a la mañana en una tormenta absoluta, del mismo modo que a Zeus no le pareció apropiado lanzar sus rayos contra Afrodita y Ares. Cuando los dioses hayan considerado lo que es correcto y lo que es equivocado, se lo dirán, por lo que utilizando la red podrá relajarse y gozar de una buena noche de sueño.

MARTILLO Y TENAZAS

Las herramientas de Hefesto el artesano, estos símbolos tienen los mismos usos en el nivel terreno que en el drama celestial. Dicho de otro modo, son las herramientas de un oficio y deben ser mantenidas como sellos sagrados por aquellos cuyas vidas cotidianas se hallan implicadas de algún modo en alguna de las habilidades del arquetipo de Hefesto. Todos tenemos que realizar, en un momento u otro, reparaciones o tareas manuales, y si no somos artesanos nos parecen arduas y llenas de problemas. Utilice la simbología del Martillo y las Tenazas y Hefesto guiará sus manos, permitiéndole trabajar con más destreza de la que se consideraría capaz. Con las Tenazas se pueden coger objetos difíciles de manejar, por lo que puede utilizarlas mágicamente si alguna vez ha de tocar algo de naturaleza psíquica u oculta que considere de origen dudoso. El Martillo es una herramienta que sirve para poner las cosas en su lu-

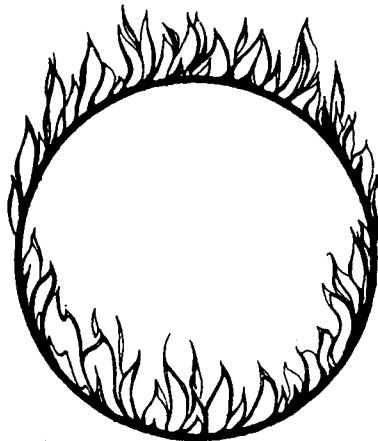


MARTILLO Y TENAZAS

gar, clavando clavos o dando forma al metal de la experiencia bajo el calor del fuego refinador. Hefesto le puede ayudar a refinar su espíritu en el fuego de su forja divina.

EL CIRCULO LLAMEANTE

Este círculo, consagrado a Vesta, representa la eternidad, el sol espiritual y el regreso a la unidad desde la multiplicidad. Los gnósticos utilizaban el ouroboros o serpiente que se muerde la cola para significar el tiempo y la continuidad de la vida. En la magia griega, el Círculo de Vesta pone de relieve la cadena continua de la existencia, y también el aro sagrado en el que podemos situarnos para estar protegidos por su fuego divino. Como Vesta es una divinidad agradable y asistencial, no hay nada agresivo en este símbolo, más aplicable a las frecuencias espirituales superiores que a los niveles más terrestres. El explorador



EL CIRCULO LLAMEANTE

que se ve obligado a acampar en regiones inhospitalarias aviva el fuego antes de dormirse por la noche. De igual manera, el Héroe aspirante puede utilizar el Círculo de Vesta para dormir seguro en su búsqueda exploratoria espiritual; con seguridad le servirá para mantener a raya a las bestias salvajes, tanto exteriores como interiores.

CADUCEO

En su *Diccionario de los Símbolos*, el señor Cirlot, eminentе ocultista español, dice del caduceo:

Una vara con dos serpientes entrelazadas, terminada en dos pequeñas alas o un casco alado. La explicación racional e histórica es la supuesta intervención de Mercurio en un combate entre dos serpientes, que se enzarzaron alrededor de su vara. Para los romanos el caduceo era un símbolo de equilibrio moral y buena conducta. La vara representa poder; las dos serpientes sabiduría; las alas, diligencia; y el casco es un emblema de los pensamientos elevados. Hoy el ceduceo es el emblema del obispo católico de Ucrania. El caduceo significa también la integración de los cuatro elementos, correspondiendo la vara a la tierra, las alas al ai-

re, las serpientes al fuego y el agua (por analogía con el movimiento ondulante de las llamas y las olas). El símbolo es muy antiguo y se encuentra, por ejemplo, en la India, grabado sobre tabletas de piedra llamadas *nâgkalas*, un tipo de ofrenda votiva colocada a la entrada de los templos. Heinrich Zimmer rastrea el caduceo hasta Mesopotamia, detectándolo en el diseño de la copa sacrificial del rey Gudea de Lagash (2600 a. de C.). Zimmer llega a afirmar que probablemente el símbolo se remonta más allá de este período, pues los mesopotámicos consideraban las serpientes entrelazadas como un símbolo del dios que cura todas las enfermedades, significado que fue transmitido a la cultura griega y sigue conservándose en los emblemas de hoy. Según el budismo esotérico, la vara del caduceo se corresponde con el eje del mundo, y las serpientes se refieren a la fuerza llamada Kundalini, que según la enseñanza tántrica duerme enrollada en la base de la columna, como símbolo del poder evolutivo de la energía pura. Schneider mantiene que las dos formas en S de las serpientes se corresponden con la enfermedad y la convalecencia. En realidad, lo que define la esencia del caduceo



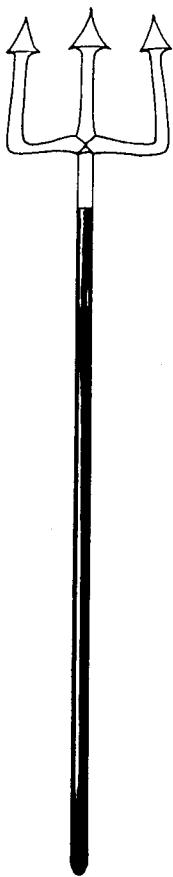
CADUCEO

ceo es la naturaleza y el significado no tanto de los elementos individuales como de la totalidad compuesta. La disposición precisamente simétrica y bilateral, como en la balanza de Libra, o en la triunidad de la heráldica (un escudo entre dos soportes) es expresiva siempre de la misma idea de equilibrio, de fuerzas opuestas equilibrándose una a otra de tal modo que crean una forma superior y estática. En el caduceo se afirma doblemente esta dualidad equilibrada: en las serpientes y en las alas, enfatizando de ese modo ese estado supremo de fuerza y autocontrol (y en consecuencia de salud) que puede conseguirse tanto en el plano inferior de los instintos (simbolizados por las serpientes) como en el superior de los espíritus (representados por las alas).

Hay que tener cuidado de que las serpientes se crucen en los cuatro puntos para que representen a los cuatro elementos, y no en tres o incluso en seis, como sucede en algunas representaciones. Se trata básicamente de un símbolo curativo que invoca a Hermes en su capacidad médica. Pero como Hermes tiene otros deberes en el sistema griego, también puede servir para sintonizar con el arquetipo en todos los niveles. Sin embargo, si invoca a nuestro amigo alado con propósitos comerciales, debe tener en cuenta que quizás no le resulte beneficioso un verdadero equilibrio de la situación. Por tanto, examine sus motivos antes de emplear el caduceo para cualquier intención que no sea curativa.

TRIDENTE

Atributo de Poseidón, tiene cualidades mágicas de naturaleza «reivindicativa». Cuenta la leyenda que cuando el dios deseó reclamar porciones de tierra que habían sido anexionadas por Zeus u otros dioses, golpeaba el suelo con el tridente, y las aguas volvían a inundarlo, asegurándose que regresaba a sus dominios. En quiromancia, un tridente en determinada posición en la mano indica que esa persona no carecerá de nada, por lo que en este símbolo hay un elemento de buena suerte. Cuando deseamos reivindicar lo que consideramos nuestro, golpeamos con nuestro Tridente en el corazón de la situación, lugar, condición mental relevante, pero emplear el emblema de Poseidón equivale a invocar sus energías, ¡por lo que no debe sorprender-



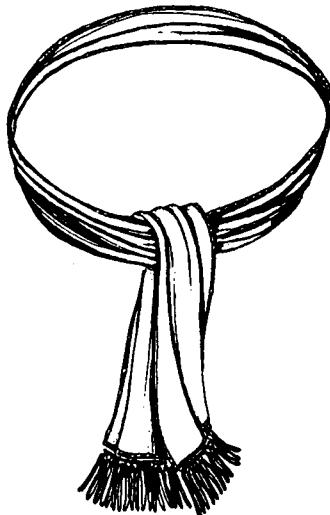
TRIDENTE

se si él no está de acuerdo con su juicio! El Tridente de Poseidón también puede apagar los fuegos de la pasión destructiva y extinguir las chispas de la cólera, que a veces pueden hacernos la vida difficilmente soportable. Evidentemente funciona de las dos maneras, tanto ahogando nuestro ardor personal y las pasiones indeseables como frenando nuestro temperamento fuerte. Pero antes de confiar en su Tridente frente a las líneas ene-

migas, el Héroe aspirante debe aprender a controlar los monstruos de su interior.

LA ZONA O CEÑIDOR DE AFRODITA

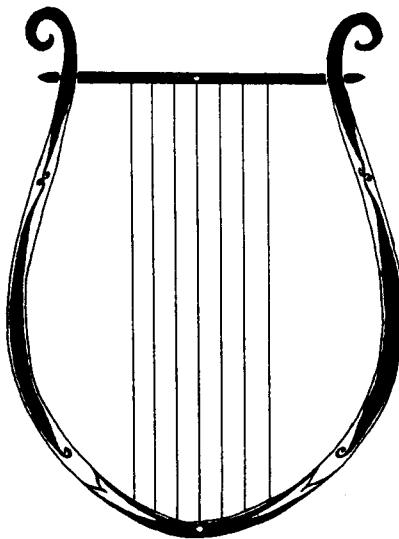
El cordón, a modo de cadena, es un símbolo general para unir y conectar. En los jeroglíficos egipcios, el cordón anudado significaba un nombre de hombre, por lo que resulta interesante encontrar el cordón o Ceñidor asociado con la personificación del principio femenino o diosa del amor. En realidad es el símbolo más potente de toda la magia griega, más poderoso que los rayos del propio Zeus. La alegoría es simple: el amor es la fuerza más potente y poderosa del universo *si se utiliza en su contexto más puro*. A menudo se utiliza para significar deseo o atracción física o emocional; si utiliza el Ceñidor de Afrodita en ese nivel corre peligro, pues lo que siempre cosechará. Pero si su amor es del tipo puro y universal, nada, *pero nada*, podrá hacerle daño si lleva puesto el Ceñidor de Afrodita.



CEÑIDOR DE AFRODITA

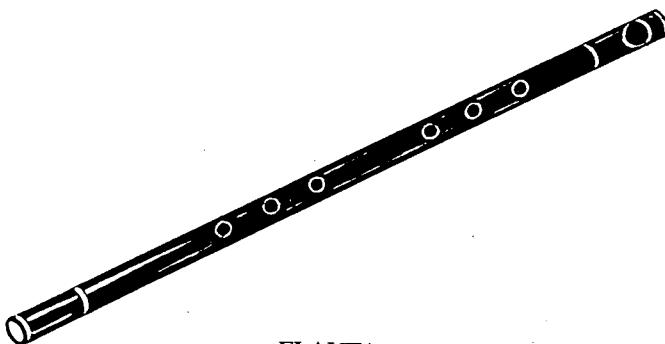
LIRA

Como atributo de Apolo en su modo más artístico, la Lira anuncia la armonía auténtica que puede traer la música. Como en el caso de la cítara, el número de cuerdas de una lira puede variar de tres a doce, pero el número correcto del instrumento de Apolo es siete, que es el número que le está consagrado. Los que tengan inclinación artística se sentirán atraídos hacia este símbolo. Su tarea mágica consiste en estimular los talentos artísticos y creativos en el usuario, para que, como Orfeo, pueda recorrer los estados alterados de la conciencia con la seguridad de que hasta los más horrendos de los monstruos astrales inferiores se apartarán y escucharán con reverencia el sonido de la música de las esferas. El camino de la belleza y la suavidad es otro método seguro de recorrer el camino sembrado de rocas que conduce al Olimpo.

**LIRA**

FLAUTA

El más sagrado de los instrumentos musicales fue inventado por la propia Atenea y es muy significativo del sistema mágico griego. Hay varios tipos de flauta, pero el instrumento simple de la ilustración es el más conocido. Toda criatura viva está imbuida con una chispa de divinidad que transmite un sonido o frecuencia sónica particular. Cuenta la leyenda que cuando



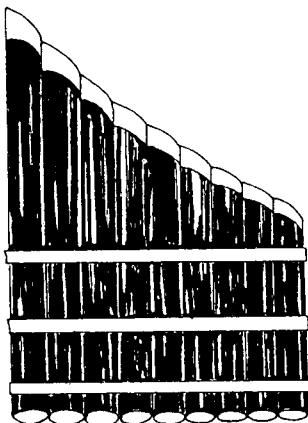
FLAUTA

se dispone de ese conocimiento se puede utilizar para curar o matar, por lo que en el estado presente de nuestro mundo quizá sea mejor que no poseamos la clave del código sónico. Nada, sin embargo, nos impide contactar con nuestra frecuencia sónica personal, y la de otros, por medio de los sonidos de la flauta. La llamada de Pan se tocaba originalmente con la flauta en los tiempos de los atlantes, y se cuenta que la pureza de su tono estimulaba energías igualmente puras. Si usted, Héroe aspirante, tiene inclinaciones musicales, aprenda a tocar la flauta y Atenea o Pan le honrarán con su presencia.

FLAUTA DE PAN

Dentro del tema de los instrumentos musicales, debemos tener también en cuenta la Flauta de Pan. Cuenta el mito que

Pan persiguió a la casta ninfa Sirins desde el Monte Liceo hasta el río Ladon, en donde ella se convirtió en un junco para escapar de sus abrazos. Como no podía distinguirla de los otros juncos que había en la orilla del río, cortó varios al azar, ha-

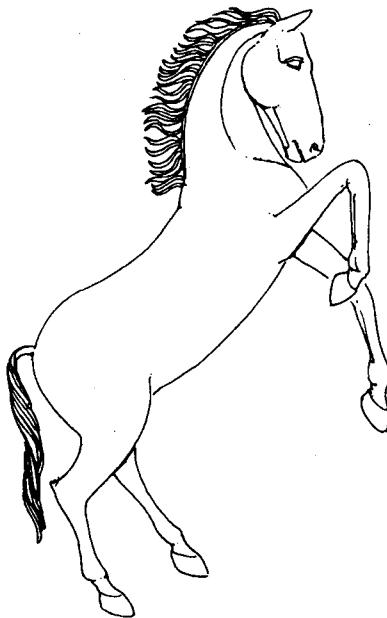


FLAUTA DE PAN

ciendo con ellos su famosa flauta. Aunque es básicamente una divinidad de la naturaleza, Pan se sentía también atraído por la música y la danza, y en una ocasión, bromeando, se atrevió a desafiar al propio dios de la música. El rey Midas fue el juez, y es innecesario decir que Apolo se llevó los laureles. Acordaron entonces que Apolo podría tocar su música en cualquier lugar que complaciese a dioses o mortales, y Pan limitaría sus melodías a sus propios territorios. Dice la leyenda que la música de Pan pertenece esencialmente a los reinos de la naturaleza, y por tanto su Flauta se relaciona con las energías naturales. No creo que haya libros de instrucciones para tocar la Flauta de Pan, pero quien esté interesado puede hacer la suya e intentar tocarla. Como este símbolo es exclusivo de Pan y los sátiros, puede ser útil para invocar su ayuda. Evidentemente, no es necesario fabricar y tocar el instrumento; se puede conseguir el efecto deseado dibujándolo y meditando sobre él.

CABALLO BLANCO

Era otro emblema de Poseidón, y los griegos no fueron los únicos en emplear esta simbología. La razón es que sin duda tuvo su origen en el «viejo país» (la Atlántida), en donde el Caballo Blanco era muy reverenciado en los últimos tiempos, sin duda porque las aguas subían lentamente y los sacerdotes querían aplacar a la deidad regente. En las enseñanzas Trismísticas se dice que representa la pasión purificada, y a la vista

**CABALLO BLANCO**

de la influencia de Poseidón sobre las emociones humanas, es fácilmente comprensible. Siendo innegables sus asociaciones marinas, el Caballo Blanco puede emplearse mágicamente para elevarse por encima de cualquier situación emocional perturbadora, o sobre cualquier conflicto psicológico interior.

TIRSO

La vara trenzada con hiedra y terminada en una piña es un potente símbolo mágico que representa las energías de Dionisios. Estas funcionan por medio de la ilusión, que es una espada de doble filo. Del mismo modo que se puede hacer pensar a alguien que Dionisios, su tutor Sileno y su grupo eran una banda de libertinos, el Héroe aspirante puede utilizar este símbolo para oscurecer su verdadera identidad. Si se ha ganado el derecho a llevar el Tirso —y sólo Dionisios puede dárselo, cuando haya pasado por las duras pruebas de la autodisciplina—, podrá engañar a un enemigo haciéndole pensar lo que usted desea que

**TIRSO**

piense, haciendo que le considere bien como un individuo de gran poder o como alguien con quien no merece la pena gastar su tiempo o energías. Puede aparecer como un alma amigable y brillante ante aquellos a quienes desea complacer, o como un erudito sombrío si esa es la situación que le resulta más ventajosa. Pero primero tiene que ganarse el Tirso, pues Dionisios y los sátiros ya harán el resto por usted.

EL ARCO IRIS

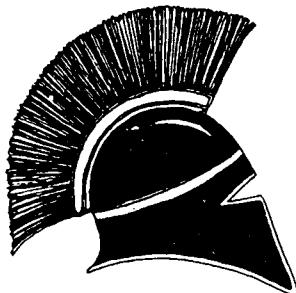
Para el Héroe aspirante es el símbolo de la esperanza. Debe utilizarse para la meditación durante la «noche oscura del alma» o «abismo» por donde todo estudiante de la magia debe pasar antes de alcanzar las alturas olímpicas. Una representación del arco iris, en cualquier forma artística, servirá de recordatorio de que ninguna condición o adversidad duran para siempre.



EL ARCO IRIS

CASCO DE LA INVISIBILIDAD

Este símbolo es el atributo de Hades. Utilícelo a la manera



CASCO DE LA INVISIBILIDAD

del velo de Neftis, el oculto de la magia egipcia, para taparse y pasar desapercibido en los momentos en que no desea atraer la atención hacia su persona. Como es natural, constituye un emblema excelente para la protección interior y exterior del cuerpo.

CETRO TERMINADO EN UN CUCO

El cuco, que pone sus huevos en los nidos de otros pájaros, simboliza la llegada de un espíritu o inteligencia de una corriente evolutiva diferente o la encarnación de una divinidad o héroe. El pájaro que lo acomoda actúa como nodriza del extranjero, cuyos padres naturales no pueden atender a esas funciones en un nivel terreno, pues su especie ha evolucionado más allá de ese punto. Hércules era un ejemplo perfecto de esto. Nacido de padre olímpico y madre mortal, su descenso a la materia sugiere el alma consciente de dios que necesita purgarse en su debilidad humana antes de poder afirmar su divinidad. Por tanto es esencial un nacimiento normal de madre mortal, ¿pues de qué otro modo podría ese alma conocer, sentir y experimentar como mortal? Zeus hizo de cuco con Anfitrión y el huevo sagrado que depositó en el nido de Alcmena sobrepasó pronto a los pequeños de la nidada y acabó desarrollando el



EL CETRO TERMINADO EN UN CUCO

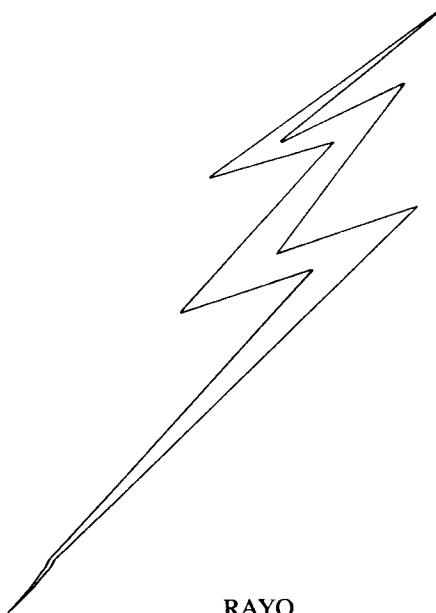
plumaje necesario para su largo vuelo de regreso junto a los de su propia especie.

El Cetro es el símbolo regio de Hera, mientras el Cuco nos recuerda que aquellas almas exaltadas que deciden encarnar entre nosotros suelen elegir para su nacimiento entornos muy ordinarios. Crecen pronto por encima de sus hermanos, pero están destinados a abandonar el nido, seguir su camino y realizar sus tareas. Son las almas que se han individualizado partiendo de lo «colectivo», por lo que no hay ningún nido aquí en la tierra a donde puedan regresar.

El Cetro de Hera lo pueden utilizar los que se sienten dispuestos a pasar la ruptura de la individuación. Ser el «cuco en el nido» causará lógicamente resentimiento entre los otros miembros del grupo, pero con la ayuda de Hera el joven pájaro hará a salvo su vuelo sin miedo a los estorbos o interferencias de la familia adoptiva.

RAYO

Aunque es el atributo del padre de los dioses, no es una herramienta mágica que pueda utilizar cualquiera. Representa una energía especializada de una naturaleza refinada y en disolución, y Zeus sólo la lanza a aquellos que desea destruir o cuyo ataque quiere detener. El Héroe aspirante no debe utilizar el rayo si no se lo ha concedido el propio Zeus como un regalo especial, en cuyo caso su aplicación se limitará a derribar los viejos edificios espirituales para dejar espacio a los nuevos modos, más expansivos, de conciencia cósmica.



RAYO

* * *

Estos son los principales símbolos del sistema olímpico. Puede haber otros particulares del Héroe aspirante, pero serán dones de la deidad tutelar como recompensa al valor o intercambio por las energías gastadas o los servicios prestados al dios. En ese caso guárdelos para usted; sólo le conciernen a usted, a la divinidad elegida y a su tutor mágico.

18. LAS DEIDADES GRIEGAS DE LA CURACION

Varias de las divinidades griegas dispensan rayos curativos que pueden aplicarse tanto a la autocuración como a la curación de los demás. Cada rayo tiene una cualidad específica, y la capacidad de distinguir uno de otro será muy útil para los que siguen el camino terapéutico y desean disponer de las fuerzas curativas del Olimpo.

HERMES

Dios de la medicina práctica o racional, Hermes es la divinidad del doctor. En otras palabras, puede ayudar a su doctor, o a quien está cualificado legalmente para administrar o practicar la medicina, a diagnosticar correctamente su condición y aplicar el tratamiento adecuado. Debe invocarse, por tanto, antes de visitar el hospital o a su médico de cabecera. Las energías de Hermes pueden ayudar también al individuo a entender y respetar el funcionamiento interior de su propio cuerpo.

PAN

Las energías curativas de Hermes, hijo de Pan, son muy distintas y se relacionan con los remedios naturales. Los rayos curativos de Pan cubren las áreas de la medicina herbal, floral y arbórea, la medicina popular y la conocida «doctrina de las sig-

naturas» de Paracelso. Las fiebres son su especialidad, así como las úlceras abiertas o las heridas físicas pertinaces que desafian las aplicaciones curativas normales. La próxima vez que sufra de gripe o pirexia (temperatura) pídale ayuda, y aunque su doctor pueda sorprenderse de su rápida recuperación, usted sabrá la verdadera razón.

APOLO

Los rayos curativos apolíneos, representantes del poder solar, son muy eficaces y pueden aplicarse a cualquier dolencia corporal. Funcionan estimulando o reactivando las propiedades curativas naturales del cuerpo, que a menudo han quedado amortiguadas por las drogas o el mal uso del vehículo físico durante un período de años. Siempre se ha sabido que la luz del sol y el aire fresco ayudan al convaleciente, pero durante la inclemencia del invierno septentrional no podemos permitirnos esos lujos, y entonces es cuando una buena dosis de Apolo puede ayudarnos.

ARTEMISA

Es la divinidad de la curación mental, pues la frecuencia o longitud de onda de sus energías se aplican más a la curación de las enfermedades de la mente que a las físicas. Los maestros egipcios la comparaban con su diosa gata, Bast, quien curaba también a los enfermos mentales. Como Chirón, el centauro curativo, obtiene su poder de los Elementos y los reinos animales. Hace muchísimos años que se sabe que el gato, lo mismo que otros animales consagrados a Artemisa, transmite energías mentalmente terapéuticas. Su Arco y Flecha le ayudarán a aislar el problema, y sus amigos animales le visitarán transmitiéndole sus energías curativas, probablemente mientras duerma.

ATENEA

Como diosa de la disciplina autoimpuesta, Atenea es la ins-

tructora natural en el arte de la autocuración. Su Lanza le ayudará a abrir su mente subsconsciente permitiendo a los posibles bloqueos emocionales subir a la superficie. Los que deseen dominar el «ser» deben buscar los servicios de esta diosa sabia, y habiendo aprendido a controlar sus propios cuerpos estarán mejor equipados para ayudar a los demás a entender los suyos.

* * *

Los practicantes de las terapias alternativas pueden basarse en cualquiera de las deidades curativas olímpicas, de acuerdo con la dolencia que estén tratando, aunque lo más probable es que estén bajo la regencia de Pan, Apolo o Artemisa, en lugar de Hermes o Atenea. Pero con independencia de cuál sea la condición, siempre hay un dios, diosa o divinidad que le ayudará sin interferir su modelo kármico ni el de su paciente.

19. LOS DOCE TRABAJOS DE HERCULES Y SUS SIGNIFICADOS ESOTERICOS

Muchos historiadores son de la opinión de que, para los griegos primitivos, los héroes eran más o menos como los antepasados a quienes se considera con orgullo. A héroes y antepasados se les ofrecían sacrificios al final del día, poniendo hacia el oeste a la víctima sacrificial, con un hoyo al pie del altar para que cayera la cabeza. Pero, tal como ya hemos descrito, el principal papel del héroe era el de actuar como intermediario entre el hombre y los dioses, pues él mismo había logrado una posición a medio camino entre la Tierra y el Olimpo.

Comprometerse en un análisis de las hazañas y aventuras de todos los héroes exigiría más tiempo y espacio del que permite este libro, y además no todas las fábulas contienen connexiones ocultas, correspondiéndole al Héroe aspirante, con la ayuda de su tutor, el averiguar cuáles la tienen.

Heracles, llamado así porque se decía que debía su fama a las maquinaciones de Hera, y llamado posteriormente Hércules, fue un héroe, probablemente el mayor de todos, y sus aventuras se relacionan con la experiencia iniciática. Cuenta la historia que Zeus, deseando tener un hijo lo bastante fuerte para proteger a mortales e inmortales, asumió la forma de un tal Anfitrión para yacer con su esposa, Alcmena pues Zeus sabía que era descendiente directa del héroe Perseo. Pocos días después, el propio Anfitrión regresó de la guerra y se acomodó también con su esposa, Alcmena. De estas uniones sucesivas Alcmena concibió dos hijos, Hércules e Ificles. Esperando que su hijo naciera un día determinado, Zeus hizo un juramento solemne ante todos los olímpicos en el sentido de que el descendiente de Perseo que iba a nacer goberaría algún día sobre Grecia. Al

oír estas palabras, Hera se consumió de celos y trató de desbaratar el plan de su esposo. Yendo a toda prisa a Tebas, retrasó el nacimiento de Hércules y arregló que la esposa de un tal Sthenelus, hijo también de Perseo, diera a luz prematuramente. Como no podía romper su palabra, Zeus se vio obligado a conceder el reinado al niño que nació primero, que era Euristeo. Tras haber concedido a su protegido una firme autoridad sobre Hércules, Hera se aseguró de que la vida del héroe fuera lo más difícil posible.

Muchas historias hablan sobre la fuerza y el valor del joven Hércules, pero el estudiante deberá leerlas por sí mismo. El modo en que se vio encadenado a los Trabajos es un relato largo que incluye un período de locura que Hera le indujo deliberadamente, durante el cual tomó a sus propios hijos como enemigos y los mató. Tras comprender lo que había hecho consultó al oráculo de Delfos, y por sugerencia de éste se comprometió a servir a Euristeo durante doce años.

Como ya hemos dicho, el número «12» es sagrado en la magia griega, y forma parte de la filosofía mágica de este planeta. Hay doce signos en el Zodiaco (y muchos piensan que son doce los planetas de este sistema solar); doce son los apóstoles; doce los caballeros de la tabla redonda, doce los meses del año solar, etc., por lo que comenzaremos diciendo que el número de los Trabajos de Hércules y el de los años de servicio son significativos en sí mismos. Evidentemente, los detalles de las historias herculeas se han ido volviendo confusos en el transcurso de los siglos, incluyendo todo tipo de adiciones para dar énfasis al gran héroe y a los que la gente de cada época consideraba el «hombre fuerte». Es esencial, por tanto, tener eso en cuenta.

Una de las explicaciones más populares de los doce Trabajos es la de que cada tarea representa las lecciones que hay que aprender de los doce signos del Zodiaco. Se ha mencionado también el año de cuatro estaciones, representado en la visión de Ezequiel del toro, león, águila y seraf u hombre, pero desde el punto de vista oculto se necesita un examen más profundo.

EL PRIMER TRABAJO: EL LEON DE NEMEA

Utilizando la simbología cuádruple, el león representa el

Elemento Fuego. Partiendo de una valoración general de la naturaleza del propio Hércules, parece que los principios de este elemento eran dominantes en su psique, por lo que resulta natural que su primer encuentro oculto fuera con ese Elemento. Matar al león vendría a significar llegar a un acuerdo en su interior con el Elemento Fuego. Como saben la mayoría de los ocultistas, el estudiante atrae siempre los buenos oficios del Elemento que más fuerte y seguro en su propia psicología, con lo que empezamos a captar así el primer vislumbre de la naturaleza verdadera de este héroe arquetípico.

Eurísteo había ordenado al héroe que le trajera la piel del león, probablemente como prueba de que el héroe había acabado realmente con el animal. Hércules lo hizo, pero con la piel formó una prenda invulnerable, y convirtió la cabeza del león en casco. El mito nos dice que el Iniciado necesita hacerse uno con el león, es decir, «llevar su piel y ver por sus ojos», a fin de entender su fuerza y compartir las cualidades espirituales más delicadas que representa.

EL SEGUNDO TRABAJO: LA HIDRA DE LERNA

Esa criatura era una serpiente de nueve cabezas que habitaba en los pantanos. Hércules trató de matarla con su mazo, pero en cuanto cortaba una de sus cabezas, salían dos más en su lugar. Finalmente pudo acabar con ella con la ayuda del fuego, habiendo ganado el derecho a atraer las energías de ese Elemento como consecuencia de su éxito en el encuentro con el león. ¿Qué podemos aprender de esto? Que la fuerza bruta absoluta (el mazo) no sirve contra las astutas estrategias de las emociones, y que el único modo de cortar la cabeza constantemente creciente de los propios deseos consiste en transmutar sus energías en un modo creativo por medio de la experiencia del fuego.

EL TERCER TRABAJO: LA CIERVA DE CERINEIA

Robert Graves considera que éste es el tercer trabajo, pero otras autoridades conceden el número tres al oso de Erimanto.

Para el propósito de este libro, concordamos con Graves. Lejos de ser un factor molesto, la cierva de Cerineia era una criatura de gran belleza, velocidad y habilidad. Como no deseaba herir ni matar a un animal tan hermoso, Hércules la persiguió infatigablemente durante un año, la capturó finalmente con una red (algunos dicen que traspasando sus patas delanteras con una flecha sin producir derramamiento de sangre). Se vio obligado sin embargo a arreglar las cosas con Artemisa, pues la cierva le estaba consagrada a esa diosa. Pero una vez que le explicó el problema, Artemisa fue comprensiva y le permitió abandonar en paz sus territorios.

Tenemos aquí una ocupación espiritual en la que el héroe busca un premio de gran rareza. Los reinos de Artemisa son, por una parte, los animales, y por otra las esferas de la mente interior. Hércules necesitaba aprender que un animal puede ser algo bello que hay que respetar y acariciar, que no todos los aspectos del ser son monstruos que hay que destruir y que la verdadera fuerza es tan fuerte como suave.

EL CUARTO TRABAJO: EL OSO DE ERIMANTO

El oso no presentó en sí mismo problemas a Hércules, quien lo capturó vivo, lo encadenó y lo llevó sobre sus hombros. Pero durante esta pequeña aventura sucedió otro incidente que tuvo una importancia iniciática. Una flecha del arco del héroe dio a su viejo amigo, el centauro Chirón. Aunque Hércules atendió la herida siguiendo las capacitadas instrucciones médicas de Chirón, el dolor no se aliviaba, y como era inmortal no podía el centauro hallar alivio en la muerte. Por eso ofreció su inmortalidad a Prometeo, gesto que conmovió mucho a Zeus, quien colocó la imagen de Chirón en las estrellas como la constelación de Sagitario.

En este Trabajo, Hércules dominó fácilmente al «oso» de su interior, pero en el proceso hirió a un querido amigo. La lección es que aunque podamos superar algunos rasgos del oso que hay en nuestro carácter, eso no nos da poder sobre la vida y la muerte, y el Héroe aspirante es tan vulnerable como su hermano más débil ante la pérdida de un ser querido. La Tierra

puede ser a veces un valle de lágrimas incluso para el más fuerte de entre nosotros, sobre todo cuando somos incapaces de ayudar a aquellos a quienes amamos. ¡Pero los dioses no nos olvidan ni a nosotros ni a nuestros seres queridos, cuya memoria está escrita para siempre en las estrellas!

EL QUINTO TRABAJO: LOS ESTABLOS DE AUGIAS

El rey Augias poseía un buen rebaño de ganado, pero sus establos se hallaban tan repletos de inmundicias que los pobres animales no podían descansar bien en ellos. Además, esa acumulación estaba causando incomodidad y enfermedad en el entorno. Euristeo le asignó a Hércules la tarea de limpiarlos, disfrutando al pensar en la mortificación del héroe, que tendría que manejar personalmente tan desagradable carga. Pero Hércules aceptó limpiar toda la zona antes de la caída de la noche. Lo consiguió abriendo dos brechas en el muro del patio y desviando los ríos cercanos para que fluyeran por el lugar, llevándose con ellos todas las heces y limpiando los pastos cercanos. Como había buscado la ayuda de los dioses del río, Euristeo se negó a aceptar que la limpieza de los establos fuera una tarea cumplida, pero a pesar de ello fue reconocido siempre como uno de los doce Trabajos de Hércules.

Aquí se enseña al Iniciado que hasta la más onerosa de las tareas se puede manejar con facilidad, con un poco de ayuda de los habitantes de otros mundos, es decir, los elementales del Agua. Es evidente el ingenio de Hércules, pero sin la cooperación de las divinidades del río hubiera tenido considerables dificultades para cumplir esa tarea. El hombre no es la única inteligencia del universo, y cuanto antes comprenda, como Hércules, que no puede confiar sólo en su propio ingenio, mejor podrá limpiar la suciedad que ha creado en su propio planeta.

EL SEXTO TRABAJO: LOS PAJAROS DE ESTINFALIA

Una bandada de aves comedoras de hombres y de alas de bronce, consagradas a Ares, habían abandonado sus terrenos

de caza habituales, mudándose al pantano de Estinfalia, desde donde atacaban al hombre y asolaban sus cultivos. Hércules llegó al pantano, pero había demasiados pájaros para acabarlos con sus flechas, a lo que hay que añadir que el pantano era demasiado blando para soportar su peso. Hallándose de pie en la orilla, confuso con respecto a lo que podía hacer, Hércules fue visitado por Atenea, quien le regaló unas castañuelas de bronce. Cuando las hizo sonar, el ruido fue tan estruendoso que los pájaros se elevaron en una sola bandada y huyeron del lugar, abatiendo el héroe a varios de ellos mientras se iban volando a un lugar alejado en el que no representarían ya ninguna molestia.

La simbología del pájaro suele emplearse para representar la ascensión del espíritu, bien a esferas superiores o fuera del cuerpo. Como los pájaros de Estinfalia eran de naturaleza destructiva, la advertencia es que no todas las manifestaciones que es probable que el Héroe aspirante encuentre en sus estados alterados de conciencia serán benignas. Como el terreno que pisaba Hércules era pantanoso, no podía utilizar con plena eficacia sus armas defensivas. Por tanto se aconseja al iniciado que se afirme bien sobre la tierra antes de ocuparse de los adversarios de fuera del cuerpo. Si hubiera permitido que la naturaleza emocional, representada por la humedad del pantano, le hiciera vulnerable, habría podido poner en peligro la iniciación. Pero por fortuna siempre hay una deidad tutelar para ayudarnos con el don de un símbolo mágico conveniente, aunque la capacidad del Héroe para manejarlo forme parte de la iniciación. Atenea concedió a Hércules un dispositivo sónico que servía para llevar a las criaturas ofensoras del aire a un entorno más conveniente a su fase de desarrollo evolutivo. El moderno Héroe aspirante puede encontrar que muchos de los «seres horribles» que encuentre en otras dimensiones deben ser manejados también de esta manera.

EL SEPTIMO TRABAJO: EL TORO CRETENSE

Aunque se dice que Euristeo mandó a Hércules que capturase al toro cretense, la leyenda también cuenta que fue el propio

Zeus quien impuso esa prueba a su hijo. Hércules consiguió capturarlo con una sola mano y tras varios intentos lo llevó a Micenas. Hay algo de Teseo y el Minotauro en esta historia que sugiere que probablemente se originó en algún rito anterior, en el que el iniciado se veía obligado a combatir con un toro real o con alguien disfrazado de tal. Un ritual de esta naturaleza se incluyó también en una fase de los Misterios dionisiacos. En cuanto al significado más profundo, debemos considerar la intervención del propio Zeus, pasando todo el drama a un nivel más esotérico. Tenemos a un héroe obligado a enfrentarse y superar un rasgo poco deseable de su propio carácter, cuya naturaleza preocupaba especialmente al padre de los dioses.

En cuanto que símbolo tradicional del Elemento Tierra, el toro de la historia parece aludir a la tendencia de Hércules a ser demasiado materialista, trampa en la que puede caer cualquier iniciado cuando las cosas parezcan irle demasiado bien.

EL OCTAVO TRABAJO: LAS YEGUAS DE DIOMEDES

Como octavo Trabajo, Hércules tuvo que capturar a las yeguas salvajes y carnívoras del rey tracio Diomedes. Con la ayuda de dos voluntarios logró llevar a los animales hasta el mar, junto al cual los dejó en un montículo. Aunque los coléricos cuidadores les sobrepasaban en número, Hércules y su pequeño grupo consiguieron superarles pidiendo la ayuda de las fuerzas elementales. Cavando precipitadamente un canal que permitió al mar inundar la baja llanura, cortaron el paso a los perseguidores y se enfrentaron apropiadamente a ellos. Las yeguas devoraron finalmente al propio rey, y aliviado así su apetito ya no volvieron a ser un factor molesto.

En este trabajo, nuestro héroe se ve expuesto al poder de la autoridad corrupta, que por así decirlo se alimenta de la carne del pueblo. Los animales, que representan el principio ofensor, son conducidos junto al mar, el lugar tradicional de limpieza, perseguidos de cerca por los perpetradores de los hechos malvados. El Elemento Tierra es el canal por el que pueden correr las aguas limpiadoras y protectoras, confiando así al enemigo a un lugar en donde se enfrentan a la fuerza rebotada de su pro-

pia violencia. El que el rey acabe siendo destruido por sus propias yeguas nos cuenta la historia eterna de la fuerza contaminadora que finalmente es devorada por las manifestaciones de su propia corrupción.

EL NOVENO TRABAJO: EL CEÑIDOR DE HIPOLITA

La hija de Euristeo, Admete, codiciaba el Ceñidor dorado de Ares, que poseía Hipólita, reina de las amazonas, por lo que Hércules tuvo que obtenerlo. Durante la primera parte de su viaje le acompañaron otros héroes famosos, como Teseo, Telémón y Peleo, pero al llegar al país de las amazonas tuvo que persuadir personalmente a la reina para que le diera el Ceñidor como un regalo. La facilidad de su búsqueda molestó en tal medida a Hera que asumió el disfraz de una guerrera amazónica y extendió la historia de que Hércules no estaba a bien con su reina. En consecuencia, el héroe se vio obligado a luchar para salir de la situación. Pero a pesar de ese inconveniente personal consiguió el Ceñidor y se lo llevó a Admete.

Como el Ceñidor es un símbolo tradicional de unión, la novena misión de Hércules sugiere que tuvo que romper los vínculos que sometían a su *anima* como consecuencia del papel heroico que había asumido. Como damas de inclinaciones masculinas, las amazonas representaban un énfasis del *animus* en el cuerpo femenino. Parece ser que Admete era otro nombre de Atenea, la propia diosa tutelar de Hércules, por lo que era su diosa tutelar la que necesitaba obtener el Cenidor. La interferencia de Hera en su disfraz amazónico indica la batalla que tuvo que librarse el héroe con su propio *animus* antes de conseguirle el Ceñidor a Atenea y pasar así la iniciación.

Con independencia del papel que deseemos adoptar antes de encarnar en una vida, para crecer espiritualmente necesitamos entender siempre los papeles interpretados por los demás en el drama cósmico. Para conseguir ese estado de conciencia necesitamos subyugar nuestro propio ego, liberándolo del estereotipo que ha elegido. Hércules era esencialmente el varón fuerte y viril: todo *animus*. Recordemos que el Ceñidor era el atributo de Afrodita, lo que explica la iniciación.

EL DECIMO TRABAJO: EL GANADO DE GERION

Gerión era un monstruo de tres cabezas que reinaba en la costa oeste de Iberia. Poseía una manada de bueyes que vigilaban su pastor Euritión y el perro Ortro. Por orden de Euristeo, Hércules venció al pastor y al perro y se apoderó de los bueyes, sufriendo otras pruebas menores mientras iba a aquel lugar y regresaba de él. En una ocasión, Hera envió un tábano que picó al ganado, que enloqueció y se dispersó por las montañas, causando a Hércules considerables dificultades para darles alcance. Mientras realizaba esta misión, Hércules también visitó Gaul, donde abolió los sacrificios humanos.

La triple cabeza de GerIÓN nos sugiere a la triple diosa, muy venerada en las regiones ibéricas. El que Hércules se apoderara de los bueyes alude sin duda a la religión de su padre, Zeus, asumiendo ascendencia sobre los cultos matriarcales predominantes. Pero la tarea habría sido más simple para Hércules en las grandes ciudades que en las montañas, en donde eran todavía poderosos los remanentes de la antigua religión; de ahí que Hera dispersara al ganado a esas regiones.

En un nivel heroico personal, el Trabajo describe la búsqueda del Héroe aspirante entre muchas creencias antes de encontrar la que considera adecuada para él. Pero incluso su fe puede deshacerse en fragmentos y dispersarse por los eriales de la experiencia humana. Como resultado de esa lección, el iniciado aprende que hay un punto en el que el sacrificio, del «ser» o de los otros, deja de ser necesario, y debe ser abolido por tanto de los modos de pensamiento espiritual, pues en el análisis final ya no se necesita sacrificio: sólo experiencia.

EL UNDECIMO TRABAJO: LAS MANZANAS DE LAS HESPERIDES

Aunque Hércules había realizado los primeros diez Trabajos en el transcurso de ocho años y un mes, Euristeo le descontó el segundo y el quinto porque había recibido demasiada ayuda exterior, y le puso dos más. El primero consistía en coger la fruta del manzano de oro que la Tierra le había dado a Hera como

regalo nupcial. Tanto le había complacido a Hera este regalo que lo plantó en su propio jardín. Como sucede con todos los árboles mitológicos de esta naturaleza, un dragón siempre vigilante, llamado Ladón, se hallaba enroscado a su alrededor para proteger la fruta contra los rateros.

Durante este Trabajo, Hércules encontró la serie habitual de obstáculos, incluyendo un gigante cuya fuerza se renovaba cada vez que sus pies tocaban la tierra. El héroe derrotó al gigante sosteniéndole en el aire hasta que expiraron sus energías. El profeta Nereo aconsejó a Hércules por qué caminos debía viajar, y es innecesario decir que esa ruta estaba plagada de contratiempos. A pesar de ello, el héroe realizó varias hazañas en el curso de su viaje, incluyendo la de matar al águila que turaba constantemente a Prometeo, lo que finalmente liberó al viejo Titán de su purgatorio. Hércules llegó finalmente al jardín de las Hespérides, en donde mató a Ladón y tomó las manzanas que le había pedido Euristeo.

Otra historia cuenta que Atlas le ayudó en esa búsqueda cogiendo las manzanas mientras Hércules sostenía el mundo sobre sus hombros. Pero luego tuvo tan pocas ganas de entregar la deliciosa fruta como de volver a coger su carga tradicional. Pero el héroe engañó al gigante siguiendo el consejo que Nereo le había dado previamente.

Las Hespérides eran las cuatro hijas de Atlas y Hesperis. Su morada estaba más allá del río-océano, en el límite occidental extremo del mundo, y se decía que eran personificaciones de las nubes iluminadas por los rayos del sol poniente. Dicho de otro modo, el jardín de las Hespérides era una especie de tierra de verano de gran belleza, y un lugar amado por los dioses. Las manzanas son una fruta prohibida, pero no, en este caso, de la variedad de las Adán y Eva.

Hércules, al llegar a un lugar tan bendito, estaba cerca del final de sus pruebas. Pero aunque los frutos de su trabajo estaban a la vista, aún no podía cogerlos; tuvo que dárselos a otro. Euristeo se los dio a Atenea, quien los devolvió a las ninfas, pues iba en contra de la Ley Olímpica que Hera perdiera alguna de sus propiedades. Esotéricamente, las manzanas son indicativas de las alegrías próximas, que el Héroe aspirante puede vislumbrar, pero ha de devolver a la esfera adecuada. El árbol

es el Árbol de la Vida cabalístico, o el Yggdrasil nórdico, que el héroe ha de comprender para conocer la naturaleza de la vida. También es significativa la ayuda que le presta la divinidad profética, Nereo, asegurándose el tutor de que el consejo adecuado le sea comunicado siempre al pupilo de un modo y otro. Al liberar a Prometeo de sus sufrimientos, Hércules permitió que los servicios del Titán estuvieran de nuevo al servicio de la humanidad, mientras que el episodio de Atlas sugiere que habrá momentos en que la humanidad querrá poner el peso del mundo sobre los hombros del Héroe aspirante, pero que, como nos dice la leyenda, *no* es ése su papel, y por tanto no debe permitir que le limiten de ese modo.

EL DUODECIMO TRABAJO: LA CAPTURA DE CERBERO

El último trabajo, probablemente el más difícil, asignado a Hércules fue el llevarse a Cerbero del Tártaro. Se preparó para esa tarea presentándose para la iniciación en los Ministerios Eleusinos y buscando la ayuda de Hermes, el patrón divino de los viajeros. Hércules pasó por muchas aventuras en este peligroso viaje, pero tras herir a Hades recibió del Señor del Submundo el permiso para llevarse a Cerbero, siempre que no utilizara armas. En esta hazaña final fue donde Hércules llegó a ser él mismo, pues pudo hacer el mejor uso de su gran fuerza. Venció a Cerbero y lo llevó ante Euristeo, tras lo cual liberó a la fiera para que pudiera regresar a sus oscuros dominios. Dicho de otro modo, el héroe había vencido a la propia muerte al no demostrar ningún miedo ante sus terrores. Las regiones inferiores ya no tendrían poder sobre él.

Un día, cuando los dioses consideraron que Hércules ya había sido sometido a suficientes pruebas, el héroe se sintió consumido por un fuego interior, cuyo dolor era tan intenso que creyó llegado su fin. Preparando su propia pira funeraria esperando escapar a la muerte, suplicó a sus compañeros que le prendieran fuego. Todos se negaron, salvo Poeas, padre de Pilocetes, quien encendió las piñas, por lo que el héroe le dio como regalo de despedida su arco y sus flechas. Pero ése no fue el final. Cuando las llamas se elevaron y Hércules se preparó sin

miedo a encontrar su final, descendió una nube de los cielos, los truenos y los rayos sacudieron la tierra, y Zeus llegó para reclamar para la inmortalidad el espíritu de su hijo.

Se dice que el fenómeno del rayo y el trueno proclama el paso del alma del justo, y en los libros sagrados se citan muchos ejemplos. Pero, como era de esperar, la religión organizada no mantiene la prerrogativa de santidad como algo que tiene lugar con la muerte de otros adeptos famosos, siendo Carl Jung un ejemplo. Como el Fuego es el Elemento más antiguo, es apropiado que las salamandras se encarguen de las primeras fases de refinamiento del espíritu ascendente hasta un punto en el que puede franquear, con facilidad y pureza espiritual, las esferas que están más allá de la materia física.

* * *

Estos doce Trabajos de Hércules sirven simplemente de guía al Iniciado, y no son indicativos del tipo de problemas con los que se va a encontrar cada aspirante. Los monstruos que constituyeron una prueba para Hércules pueden no entrañar ninguna dificultad para el estudioso del Camino Olímpico que lee las enseñanzas de este libro y decide asimilarlas. Aquello a lo que nos enfrentamos cada uno, y el modo de hacerlo, es algo muy individual: no hay normas precisas. De hecho, la naturaleza misma de la magia griega está en contra de la compartimentalización. El Iniciado es estimulado a avanzar y encontrar los «monstruos» que ha de matar, las personas a las que ha de servir, los tesoros que ha de ganar y los objetivos espirituales que ha de alcanzar. El universo, Héroe o Heroína aspirante, es su cámara de iniciación, y el libro de reglas está escrito dentro de su propia conciencia. Hércules pudo levantar algunos postes señalizadores, pero desde entonces el tiempo y la evolución han borrado sus marcas. ¡Cuando se enfrente a las encrucijadas de la experiencia, la elección será exclusivamente suya!

20. INVOCACION, EVOCACION Y RITOS SECRETOS

Los que se sientan atraídos por la magia ritual, se preguntarán, lógicamente, por la manera en que ésta se acomoda dentro del sistema griego. Afirmemos primero que la magia olímpica se puede utilizar con o sin ritual, pues la ceremonia no es un prerequisito esencial para su efectividad. Lo que cuenta realmente es la fuerza mental del aspirante, y su capacidad para adaptarse a cualquier situación con la que se enfrente en un momento dado.

Pero incluimos, para los ritualistas, algunas sugerencias sobre procedimientos mágicos. Ante todo es importante comprender que el Camino Heroico es solitario y *no* exige una experiencia de grupo. Por tanto el Héroe aspirante deberá entrar a solas en él, y si desea incluir a otros debe ser con el entendimiento estricto que el iniciado es *él* y no los *otros*. Cada hombre o mujer deberá ir finalmente solo, acompañado nada más que por su tutor y deidad elegida.

Un altar puede ser bueno, pues sirve de punto focal para la conciencia, lo que ayuda a contrarrestar las condiciones de tensión de la vida materialista. Construya su altar y dedíquelo a su deidad tutelar, utilizando los símbolos y colores apropiados, más cualquier adición que le aconseje su tutor. Debe incluir también en el trazado el emblema personal que le conceda su divinidad en determinado momento de sus viajes olímpicos. Quizá no lo tenga en las primeras fases, pero eso no importa. Estudie cuidadosamente el capítulo sobre los símbolos, y añada cualquiera que crea se le aplica particularmente como individuo. Hay un símbolo o emblema que cubre la mayoría de las

contingencias, pues cualquier deficiencia en ese área es cubierta rápidamente por el tutor o la forma divina.

El principio de la cuadruplicidad, representado por los Elementos del Fuego, Aire, Tierra y Agua, debe ser reconocido en todos los trabajos mágicos. Cuando invoque a los Elementos, utilice los nombres griegos para los cuatro vientos (ver Capítulo 5) y diríjase a ellos personalmente cuando se ponga de cara a los cuatro puntos cardinales.

Los trabajos pueden seguir los procedimientos mágicos habituales, comenzando con la limpieza y la preparación mental. Seguirán luego las invocaciones protectoras antes de llamar a los Elementos. La deidad tutelar que preside la ceremonia será siempre el dios o la diosa tutelar elegida, y él, y no usted, decidirá si cualquier otra forma divina, divinidad o animal mágico son invitados a entrar en el círculo de protección. *¡ESTO ES IMPORTANTE!* En la magia negra, el Héroe aspirante *solicita* la presencia del dios. *¡No la ordena, ni en ningún momento asume la forma divina!* La individualidad es la nota clave, atemperada por la intuición y la lógica.

Tras haber atendido a los preliminares, preste la debida deferencia a la deidad tutelar e invítela humildemente a su presencia, con lo que puede comenzar el corazón del ritual. Este puede consistir en una petición específica, de ayuda o sabiduría, de asistencia para alguna acción terrena, como la promoción de la armonía, la paz o la curación, o simplemente una afirmación de fe o amor. Si se necesita algún área especial de ayuda que no esté cubierta por el dios o diosa tutelar, se llamará a un compañero olímpico de vocación apropiada. Por ejemplo, si la deidad tutelar es Deméter, pero se necesita ayuda para encontrar a un animal perdido, seguramente Deméter solicitará la ayuda de Artemisa. O quizás Zeus preside la ceremonia y se necesita desesperadamente ayuda para curar a un ser querido. El padre de los dioses instruirá a Hermes para que oficie, o quizás al centauro Chirón, cuyas habilidades curativas sanan a dioses y hombres.

Habiendo completado su diálogo con los dioses, debe dárles las gracias, ofreciendo una oración de gratitud a los dioses, divinidades, animales fabulosos, elementales y divinidades de la naturaleza que hayan participado en los procedimientos y le

hayan prestado su ayuda. Todos los trabajos rituales deben cerrarse apropiadamente, y las fuerzas que han sido invocadas deben retornar a su esfera de operación apropiada. ¡Las energías especializadas que hayan sido requeridas *deben ser utilizadas!* Si las circunstancias lo impidieran, deberán volver a su lugar de origen, pidiendo al ser o divinidad implicados que las utilicen de un modo apropiado para el alivio de los sufrimientos aquí en la Tierra. No se puede utilizar un rayo para decidir luego que no es necesario, por lo que en caso de duda deberá buscar el consejo de su tutor.

No tratamos de hacer una guía paso a paso para el funcionamiento ritual de la magia griega. Como ya hemos dicho, la ceremonia *no* es esencial. Si en alguna fase el Héroe aspirante siente la necesidad de emplearla, deberá basarse en su propia capacidad creativa, o pedir instrucciones a su tutor con respecto al modo de manejar el asunto. En el sistema griego es mucho mejor utilizar la magia mental, pues no limita las actividades a la arena ceremonial. Al fin y al cabo, en el pasado ¿cuántos héroes se enfrentaron a sus adversarios en combate en un templo o lugar sagrado? La verdad es que, como Hércules, se vieron obligados a acudir y regresaron con la prueba de su éxito. Hay muchos libros que proporcionan detalles sobre el modo de invocar a los Elementos, etc., y uno de ello es *Magia Egipcia Práctica* (EDAF, 1984).

En numerosas ocasiones se ha afirmado en este libro que recibirá instrucciones o información del tutor o los dioses. Como también se ha aconsejado siempre al Héroe aspirante que equilibre la intuición con la lógica, puede surgir la cuestión de cómo es probable que surja esa información.

La magia griega funciona de un modo perfectamente natural; las sacudidas nocturnas, las visitas a los médiums y los fenómenos espirituales no forman parte de su escenario. Hay una historia interesante, contada por Calímaco, concerniente a un filósofo aspirante que buscó el consejo de Pitacos de Mitileno, uno de los siete sabios de Grecia, con respecto a la elección de una esposa. La cuestión era si debía casarse con una joven de su clase social o mejorar con una compañera más noble y rica. Pero en lugar de ser específico en su respuesta, Pitacos envió a su cliente a un pequeño grupo de niños que jugaban en la calle,

diciéndole: «Ve con ellos. Te enseñarán lo que debes hacer». Muy desanimado por lo que consideraba una falta total de ayuda, el insatisfecho cliente siguió su camino. Al acercarse a los niños, que estaban muy enfrascados en su juego, oyó a uno de ellos: «¡Mantente en tu puesto!» Inmediatamente lo consideró como una indicación de que no debía casarse por dinero y posición. Siguiendo este consejo pudo encontrar una verdadera felicidad nupcial y elevarse en la vida por medio de su talento y esfuerzo.

La lección que hay que aprender de lo anterior es que cualquier consejo que se considere necesario para nuestra educación mágica vendrá por una vía muy natural, en las circunstancias cotidianas de la vida. Por ejemplo, un libro puede caer abierto por una página mientras buscamos otra cosa; el aparato de TV, sintonizado en otro canal, puede emitir la frase que es la solución a un problema. Esa respuesta tan buscada la puede proporcionar también un visitante ocasional, o el saludo entre unos desconocidos en la calle. Evidentemente, sería un desequilibrio pasar por la vida sospechando que en toda conversación oída se esconde un mensaje esotérico profundo, y aquí es donde se necesita una buena dosis de lógica griega. Lo único que puede decirse es que cuando se transmita un mensaje real, el Héroe aspirante *lo sabrá*.

Los inmortales también pueden manifestarse a través del canal del sueño. La simbología de los sueños es muy compleja, pero para quien sigue el Camino Heroico esas experiencias nocturnas adoptarán un significado nuevo y deberán ser interpretadas de acuerdo con la simbología de la tradición o escuela griega. Fue Nietzsche quien comentó: «En nuestros sueños actúa algún recuerdo arcaico de la humanidad», y el sistema olímpico proporciona ciertamente una unión mágica con varias culturas anteriores, tanto primitivas como muy avanzadas. En el estado de ensoñación podemos contactar con el preconsciente, así como con el subconsciente y el supraconsciente, lo que nos da acceso a nuestras raíces cósmicas básicas, y también a la esencia misma de nuestros seres. Este lienzo espiritual en blanco se cubrirá con el tiempo con los colores de la experiencia, y el Héroe aspirante griego encontrará que los tonos helenísticos le resultan muy agradables.

Puede surgir ahora esta cuestión: «Como hace siglos que dejó de practicarse la religión del Olimpo, seguramente las viejas formas divinas han dejado de existir, o al menos habrán perdido sus poderes». Durante el viaje del hombre por lo que llamamos «lo material», puede cambiar sus creencias muchas veces, revistiendo en cada momento la fe nueva con la moda moral y espiritual de los tiempos. Una flor que crezca sólo en un clima sigue existiendo, y el hecho de que no se haya oído hablar de ella en otras regiones no disminuye su significado ni altera su belleza prístina. Por mucho que moleste a su ego, el hombre *no* creó a los dioses ¡Siempre han estado allí y siempre lo estarán! Poco importa el disfraz con que los hombres los acepten, y ni siquiera si los hombres reconocen su existencia. Antes o después, la rueda completará otro ciclo y una nueva generación de hombres los reconocerán de nuevo y les serán leales.

A diferencia de la tradición mágica egipcia, el sistema griego está muy unido a este planeta. Ciento que hay algunos tonos cósmicos heredados de los antepasados de la Atlántida, pero su sabor particular es el de *este* sol estelar y sus hijos planetarios, especialmente el tercero desde el centro. Eso convierte a la magia olímpica en el vehículo ideal para el miembro de inclinaciones mágicas de la raza del *Homo sapiens*, el cual puede utilizarlo para su ascenso a las alturas benditas.

21. LA RECONSTRUCCION DE LOS ANTIGUOS ORACULOS

Como ya se ha dicho que los oráculos griegos de la antigüedad estaban estrechamente asociados con las líneas «ley», centros de poder, chakras o lugares de énfasis terreno, muchos de los cuales parecen dormidos ahora, ¿cómo se puede devolver a la vida a los antiguos oráculos?

Los antiguos griegos, como otros pueblos primitivos de sus tiempos, vivían muy cerca de la naturaleza, y por tanto estaban familiarizados con su funcionamiento. Eran plenamente conscientes de que la Madre Tierra solía llevar sus energías a la superficie en determinados lugares, y por tanto, nada mejor que utilizar esos lugares para levantar templos o construir oráculos. Pero como la personalidad de la Madre Tierra tenía muchas facetas, todos esos puntos de superficialidad no transmiten energías de la misma naturaleza. Algunas de esas facetas contribuían al arte del aprendizaje, otras a los poderes curativos, y otras a la agricultura y al crecimiento de la plenitud. La determinación del tipo de energía era tarea del sacerdote, chamán o mujer sabia. Entonces podía levantarse en el lugar adecuado la construcción apropiada a la naturaleza de la energía.

Mientras un establecimiento educativo era más conveniente para un lugar en donde las energías favorecían más el hemisferio izquierdo de la lógica, los oráculos se levantaban en donde las energías de la Tierra servían para estimular la facultad psíquica o el funcionamiento del hemisferio derecho del cerebro. Esos lugares no sólo los tuvieron los helenos. Lo primero que el Héroe aspirante o cualquiera interesado en construir su oráculo griego debe hacer es buscar un centro de poder, o punto de

cruce de las líneas ley, en donde la energía generada por la unión activa la facultad de la percepción extrasensorial. ¿Cómo se encuentran esos lugares? Para el Héroe aspirante, eso constituye una iniciación; para el profano, una lección de «conciencia».

Una vez localizado un punto conveniente, y suponiendo siempre que no se violen las leyes de la tierra (recuérdese que Zeus confirmó la ley y el orden, y que no le gustaría nada que dicha acción se realizara en su nombre o en el de los inmortales), debe realizarse un procedimiento mágico de «apertura» y «mantenimiento». Con este fin puede emplearse ritual si lo prefiere el buscador, pero no es esencial. El lugar debe limpiarse en términos ocultos de todas las asociaciones anteriores, y abrirse en el nombre de la deidad oracular elegida. Pongamos que es Apolo, patrón de los oráculos. Debe buscarse primero la ayuda de las Musas, e invitarse también, por razones de etiqueta, a la hermana de Apolo. Finalmente se dirigirá una petición al propio dios para que honre el lugar con su presencia.

El Héroe aspirante puede hacer un contacto telepático directo con Apolo, o emplear a su Pitia privada. *Advertencia:* ¡No convierta esto en una experiencia de grupo! De vez en cuando puede permitir a alguien que consulte el oráculo, pero a Apolo no le atraen las masas, pues sus energías son de naturaleza refinada, artística y delicada. No es necesaria ninguna estimulación falsa para contactar con las fuerzas divinas griegas. Cualquier experimentación con alcohol o drogas terminará en desastre, pues en ese caso quien se manifestará no será el dios sino la naturaleza inferior del usuario en forma de animal salvaje, y las profecías estarán lejos de ser precisas.

Una vez establecido el oráculo, se utilizará la Red de Hefesto para mantenerlo. No olvide que si desea emplear las energías de Hefesto, lo cortés es pedir permiso al dios, y no dar por supuesta su cooperación. Quizá le aconseje de algún modo en contra de la acción, dirigiéndole a algún punto más conveniente para sus necesidades. Pueden producirse emergencias en la vida en las que el Héroe aspirante tendrá que utilizar con rapidez la Red, en cuyo caso un «gracias» a Hefesto cuando termine el hecho, más una explicación lógica de sus actos, no estarán de más.

El aspirante serio de la magia griega puede obtener una iluminación considerable de un oráculo apropiadamente construido, pues además de dar una voz a los poderes superiores, aumentará su ascenso espiritual y llevará consuelo, alegría y felicidad a mortales e inmortales.

22. LAS FUERZAS NEGATIVAS Y EL MODO DE COMBATIRLAS

El camino oculto o mágico no está nunca totalmente libre de encuentros negativos. Pero no es negativo por naturaleza, pues la búsqueda del conocimiento y la iluminación abre inevitablemente tantos armarios oscuros como revela verdades de belleza y amor. Cuanto más ascienda por la montaña olímpica, mayor será su visión del campo de abajo. Una impresión errónea y totalmente ilógica percibida a menudo por los aspirantes al camino oculto es que la ascensión se compone exclusivamente de rosas, himnos y luces brillantes. Desde la altura se ve todo lo que hay abajo, los verdes pastos y las obras del gas. Por tanto, en las primeras fases del desarrollo oculto es esencial una lección sobre las realidades de la existencia en todos los niveles. Un sabio comparó en una ocasión los pasos dados por el camino iniciático con «buscar una filtración de gas con una cerilla encendida». Dicho de otro modo, las energías ocultas tienden a poner de relieve cualquier deficiencia de nuestra estructura o personalidad. Todos tenemos nuestro talón de Aquiles. Con lo que volvemos al «conócete a ti mismo».

Los griegos empleaban una imaginería enfática para representar a sus «seres horribles»: monstruos que respiran fuego, de colmillos y garras rojos, con numerosas cabezas y serpientes como cabellos, que asolaban las regiones buscando presas. Sin embargo, no siempre se especificaba la localización de esas regiones, mientras en otros casos se nos presenta un cuadro de esferas menos físicas en donde deambulaban dioses y hombres. Los «seres horribles» ocultos se subdividen en cuatro categorías:

1. Aquellos que son puramente manifestaciones del ello del espectador, o algún aspecto menos deseable de su ser inferior.
2. Entidades independientes que asumen una apariencia horrenda porque son evolutivamente jóvenes y no conocen nada mejor.
3. Inteligencias deliberadamente malignas cuya estrategia consiste en instilar miedo en quien les contempla.
4. Fantasmas generados deliberadamente por la mente de otra persona con intención sospechosa, llamados «elementales artificiales».

El denominador común compartido por todos es que pueden ser dispersados o desintegrados por el poder de la mente. Dicho de otro modo, sólo pueden existir si se lo permiten, y el mismo acto de temerles sirve para generar las energías de las que se alimentan. Recordemos las pruebas de Alicia con las reinas agresivas: tras haber tenido que hacer frente a las numerosas rabietas, a Alicia se le ocurrió la verdad, evocada en su famosa frase: ¡«No sois más que un paquete de cartas!», e inmediatamente desaparecieron, pues eso es lo que eran. Sin la creencia de Alicia en el poder de las reinas para asumir identidades individuales, eran simplemente piezas de papel impreso.

Los «duendes» de la tradición griega no son otra cosa que energías opuestas de otro sistema que deciden mostrarse de un modo infantilmente grotesco. La lógica es un buen aliado durante un encuentro fortuito del tipo menos deseable, aunque un poco de conocimiento oculto tampoco estorba. La fe en uno mismo y en la propia integridad básica es otra poderosa arma defensiva personal, así como el respeto a la sabiduría de la deidad tutelar, que posiblemente ha dispuesto el encuentro a modo de prueba.

Evidentemente, los «seres horribles» encontrados en el camino no siempre serán etéreos. Como dice el antiguo refrán chino: «los enemigos que nos están destinados los encontramos siempre en estrechos pasadizos», y la oposición puede provenir de los propios compañeros. Evite el error de iniciar la ascen-

sión con ideas firmes sobre los problemas que puede encontrar, pues con toda seguridad los dioses le sacarán de su camino para que los fantasmas esperados no se materialicen, y lo que aparezca de modo terrible le coja por sorpresa.

Teniendo en cuenta todas estas cosas, la protección ritual *no* resulta aconsejable para el Héroe aspirante. Sus armas deben estar siempre con él, y no en una caja bajo la cama, o en un armario cerrado. Sus armas personales son las siguientes:

1. Su propia intuición.
2. El símbolo que le conecta con su divinidad tutelar.
3. El don que le ha dado personalmente esa deidad.
4. Fe en sí mismo y confianza en quien le guía.
5. Poder de recuperación para levantarse rápidamente tras las inevitables caídas.
6. Lógica para utilizar la intuición de manera sabia y equilibrada.
7. Una brújula psíquica de confianza, cuyo «norte magnético» sea el Olimpo.

Sin embargo, muchas de las trampas en las que caerá el aspirante a Héroe las habrá fabricado él mismo, y no serán actos perversos de una fuerza opositora. Todo se puede exagerar; la lógica, por ejemplo, que a pesar de todos sus usos positivos tiene también sus contratiempos. Me acuerdo de la historia auténtica de un humanista ateo que, al enfrentarse a una manifestación espectral, declaró que como tal cosa no existía debía estar mentalmente enfermo, por lo que él mismo se ingresó en un establecimiento mental. Al quedar fijados en lo que puede parecer seguro, los modos de pensamiento ortodoxos pueden ser muy restrictivos, y tan responsables como la excentricidad o la psicodelia de muchas «locuras» o rupturas mentales. Por otra parte, el rechazo de la convención por sí misma, sin pensar en su validez ética, es igualmente estúpida. En general, el modo más seguro de tratar con los fantasmas, egocentricidades e inseguridades de la propia mente es mantener una buena disciplina, pero abierta siempre a las sugerencias y consejos.

Como el Camino Heroico es solitario, ¿qué se le puede aconsejar al Iniciado que se encuentra frente a una aparición indeseable que parece quitarle lo mejor de sí mismo?

El miedo es el peor enemigo del Iniciado; el poder mental es su aliado. En los mundos no materiales rige la mente, lo que significa que quien tenga los pensamientos más fuertes es quien está al mando de la situación. Durante la parte de la iniciación destinada a «la noche oscura del alma», los peores miedos surgen de las cabezas más terribles. El peor monstruo de una pesadilla desaparece cuando el durmiente despierta, aunque sea bañado en sudor. Pero las gorgonas del abismo están dentro del «ser», y son las que más hieren. Esto varía, evidentemente, de un individuo a otro. Algunas personas están mentalmente abrumadas por preocupaciones materiales, como falta de trabajo, dinero, estatus, etc.; mientras que a otras esos valores no les preocupan. Algunos se regocijan con la expresión de una habilidad o arte que, para su horror, una inminente incapacidad amenaza con privarles. El estrés es siempre relativo, y la iniciación, enfrentémonos al hecho, está llena de situaciones de estrés.

En ese caso, dirá usted, todo el mundo sigue una iniciación en algún grado. Ciertamente, pero el énfasis debe ponerse en la palabra «grado». Muchas personas «medianas» (no existen en realidad esas personas, pero permitásenos el término para distinguir entre los que están en el Camino y los que no) corren a ver a su doctor para que les recete tranquilizantes tras un par de pesadillas, o un encuentro accidental y ligero con un estado de conciencia alterado.

Pero esas trivialidades no son nada comparadas con las secuencias mentales que irrumpen cuando la psique llega a los límites de su resistencia durante los estados de alta receptividad que experimenta el solitario Héroe aspirante. El tiene que ascender a solas a las cumbres de la inmortalidad. Muchas manos amigas se le tenderán durante el camino, hará muchos amigos, encontrará y perderá muchos amantes, y derramará muchas lágrimas. Los dioses siempre cumplirán su parte de un modo natural, empleando normalmente como vehículo los amables oficios de alguien. Las tareas serán agotadoras, y los «monstruos» numerosos. Nadie cogerá las armas en su nom-

Supongamos que tras haber leído este libro le atrae la idea del Camino Heroico. Quizá sus circunstancias no le permitan compartir con nadie la experiencia mística, o quizás sea un solitario y lo prefiera así. Ha tomado en consideración todos los pros y los contras y cree poseer el tipo de mentalidad que se acomoda al papel de Héroe.

¿Cómo empezar? No todos poseemos una gran imaginación creativa, y aunque un iniciado no puede ponerse los zapatos de otro, siempre hay indicaciones de confianza que le señalen la dirección correcta.

Tras haber leído y digerido bien la mitología griega, estará familiarizado con el hecho de que hubo muchos héroes, algunos de los cuales son mejor conocidos y más respetados. En el grupo de ilustres se incluyen muchos que en realidad fueron gobernantes, u hombres de renombre cuyas valerosas hazañas dejaron una fuerte huella en las gentes de su tiempo. Pero también hay algunos que reflejan la cualidad arquetípica pura que les distingue de la serie de guerreros y príncipes, sobresaliendo como haces de luz en las rocas de la vida batidas por la vida. Hércules fue uno de esos héroes, lo mismo que Perseo, Teseo y Odiseo (Ulises). Analice más profundamente el significado esotérico de estos cuatro y observará un modelo cuádruple que une sus temperamentos con las cualidades de los cuatro Elementos:

Hércules	- Fuego
Perseo	- Aire
Odiseo	- Agua
Teseo	- Tierra

bre, sólo su tutor le dirá cómo abordar el problema y qué armas utilizar, y si no las posee entonces el dios o la diosa que le vigila se las proporcionará en el momento adecuado. Una vez más, una mano divina moverá su pieza en el tablero de ajedrez olímpico, y el Héroe o la Heroína aspirante cumplirá con éxito otro «trabajo».

23. LA ELECCION DEL PAPEL HEROICO

Supongamos que tras haber leído este libro le atrae la idea del Camino Heroico. Quizá sus circunstancias no le permitan compartir con nadie la experiencia mística, o quizás sea un solitario y lo prefiera así. Ha tomado en consideración todos los pros y los contras y cree poseer el tipo de mentalidad que se acomoda al papel de Héroe.

¿Cómo empezar? No todos poseemos una gran imaginación creativa, y aunque un iniciado no puede ponerse los zapatos de otro, siempre hay indicaciones de confianza que le señalen la dirección correcta.

Tras haber leido y digerido bien la mitología griega, estará familiarizado con el hecho de que hubo muchos héroes, algunos de los cuales son mejor conocidos y más respetados. En el grupo de ilustres se incluyen muchos que en realidad fueron gobernantes, u hombres de renombre cuyas valerosas hazañas dejaron una fuerte huella en las gentes de su tiempo. Pero también hay algunos que reflejan la cualidad arquetípica pura que les distingue de la serie de guerreros y príncipes, sobresaliendo como haces de luz en las rocas de la vida batidas por la vida. Hércules fue uno de esos héroes, lo mismo que Perseo, Teseo y Odiseo (Ulises). Analice más profundamente el significado esotérico de estos cuatro y observará un modelo cuádruple que une sus temperamentos con las cualidades de los cuatro Elementos:

Hércules	- Fuego
Perseo	- Aire
Odiseo	- Agua
Teseo	- Tierra

Avancemos ahora un paso. Examine cuidadosamente su naturaleza, dejando a un lado cualquier *personae* falsa, y vea si realmente se conoce a sí mismo. ¿Básicamente es usted creativo, intelectual, emocional o práctico? Si se siente un alma muy sólida y unida a la tierra, adopte el nombre heroico de Teseo. O quizá pertenezca al grupo de los que son todo acción e ingenio, en cuyo caso Hércules es su nombre. Recuerde, sin embargo, que toda moneda tiene dos caras, y que aunque los atributos positivos de un Elemento pueden ser evidentes en su psique, también estarán presentes los rasgos negativos, como evidencia el hechizo de locura de Hércules. Pero si posee, como Hércules, las cualidades heroicas correctas, será capaz de volver a invertir la moneda y corregir los errores que pueda haber cometido durante los períodos en los que su resistencia se hallaba en la marea baja.

Si lo desea, elija su nombre heroico entre los mencionados, o tome el nombre del héroe clásico hacia quien se sienta atraído. ¡A él no le importará! Si realmente existió se sentirá gratificado, y si sólo fue un fragmento de la imaginación de alguien, su creador literario habrá hecho un buen trabajo transmitiendo un mensaje arquetípico que ha evocado en usted una respuesta legítima.

Una vez establecida su identidad heroica, su propia mente pondrá en movimiento la búsqueda. Esto no se traduce en una búsqueda frenética de todo tipo de estado de conciencia alterado (ECA) concebible. Lo que exige es una tranquila búsqueda mental del objetivo, que sólo exigirá una meditación breve diaria, muchas lecturas griegas que le ayuden a sintonizar con ese carácter nacional, y un profundo deseo interior de conseguirlo. Siga con su vida diaria y espere a que se despliegue el paso siguiente. Si la impaciencia crece, envíe un mensaje telepático a la deidad elegida para preguntarle el por qué. Quizá la primera falta que debe corregir es la impaciencia, y si no es capaz de superarla, nunca podrá comenzar el viaje. Pero lo más probable es que reciba la instrucción por medio de un acontecimiento absolutamente normal, y que la divinidad tutelar haga sentir su presencia, probablemente mientras esté estudiando o riendo. Los contactos tenidos con los tutores y tutelares durante el sueño no siempre se recuerdan a la mañana siguiente. Una adepta

del Camino Olímpico amiga nuestra pidió a la divinidad tutelar que se le mostrara durante la noche en el sueño. Con gran decepción por su parte, a la mañana siguiente no recordaba la visita. Pero durante el día, mientras realizaba una tarea mun-dana, comprendió plenamente la naturaleza de la diosa y supo que su petición había sido satisfecha.

Una joven que llevaba poco tiempo estudiando materias ocultas, preguntó: «¿Pero cuándo tendrá fin esta terrible iniciación por la que estoy pasando?» La respuesta tenía que ser, lógicamente, «nunca». Y no en el sentido en que ella lo pensaba, sino porque una iniciación sigue inevitablemente a otra duran-te toda la vida. La iniciación no es como realizar un examen, esperando ansiosamente los resultados y celebrando luego la victoria (o ahogando las penas, según sea el caso), tras lo cual se produce un período de calma comparativamente largo. Con cada prueba que se pasa o «trabajo» que se consigue, se obtiene fuerza y aptitud para el siguiente. ¿Y cada vez es más fácil? No. Pero cada paso aumenta el poder sobre el «ser», lo que da una mayor capacidad. Los problemas de la vida también pueden simplificarse si se los ve desde una perspectiva más amplia y lú-cida, como la que se puede conseguir con una buena disciplina mental.

Trate de considerar la iniciación de este modo: cualquier es-tudio o búsqueda mágica produce una expansión de la con-ciencia que abre lentamente la mente y expone a la psique a una visión más amplia del universo. No piense nunca en una iniciación como en una ascensión a un plano superior y, por tanto, más exaltado. La expansión que en realidad tiene lugar es multidireccional, e implica a todo el tiempo y el espacio.

Cuando ha llegado a este nuevo nivel de conciencia, la mente cuenta con una serie de eventualidades y conceptos re-volucionarios que debe computar, racionalizar y colocar en perspectiva. La iniciación ha fallado cuando la mente o la psi-que no pueden abarcar ese panorama y el buscador se ve obli-gado a retirarse a la seguridad de sus antiguas creencias. Pasar una iniciación no es otra que enfrentarse a una nueva serie de datos espirituales o cósmicos, lo cual significa entenderlos y sentirse a gusto con ellos.

Si pertenece usted al grupo de los que se ven obligados a re-

tirarse a un nivel de creencias anterior y más seguro, no hay nada malo en ello. Toda persona debe estar allí donde piensa que es correcto, y el Camino Heroico puede no estar destinado en esta ocasión.

El panteón griego no es nada chovinista, hay en él un número igual de dioses y diosas, y aunque Zeus sea el padre de los dioses Hera es la madre de los dioses. Tampoco era Zeus omnipotente en todas las circunstancias. Atenea era su maestra en la batalla y Afrodita podía desviar sus flechas. En el Camino Heroico no hay distinción entre masculino y femenino. Pero por facilidad en la presentación, hemos utilizado sobre todo el término Héroe en lugar de Heroína, evitando en lo posible los «él o ella». Debe entenderse, sin embargo, que todas las referencias al Héroe lo son igualmente a la Heroína; acepte nuestras excusas si el evitar el término femenino le ha ofendido. Las diosas no parecen molestarte con ello, siempre que sus buenos oficios se busquen en la misma medida que los de los dioses varones y el equilibrio se mantenga.

En el caso de quien siga el Camino Heroico, depende mucho de que en su zona de tiempo presente (vida) trate de accentuar su *animus* o *anima*. El hombre que deseé evocar en sí mismo una respuesta de *anima* deberá servir a Deméter, Afrodita o Hera, y la mujer que piense que su ineficacia se debe a su falta de *animus* puede sentirse atraída por Ares, Zeus o Hefesto. Lo principal es no desarrollar una fijación con respecto a los roles de género, pues de ese modo se produce un desequilibrio que retrasa el viaje heroico o incluso lo detiene.

24. ALGUNAS SUGERENCIAS Y CONSEJOS PRACTICOS

Aunque sólo sea por motivos de seguridad, es esencial incluir en cualquier obra de magia algunos «síes» y «noes», aunque resulten aburridos. Hay leyes que deben ser observadas, por doloroso que ello nos resulte a los más hedonistas de entre nosotros, por lo que debemos examinar el libro de normas griego u olímpico.

Por la naturaleza del carácter en el que se desarrolló, la magia griega es lógica, democrática, legal y disciplinada. Zeus castigó siempre a los que incumplieron la ley, fuesen mortales o inmortales. Desde luego, esto no quiere decir que algún ser omnípotente y de barba oscura de aspecto helenístico, armado con una haz de rayos y sentado en la cima de una montaña, dispensase su ruda justicia sobre todo aquel que pisotee su trigo inmortal. Zeus representa un principio que se corresponde con una ley cósmica. El sinvergüenza que se encuentra en presencia del padre de los dioses está simplemente frente al «Zeus» o legislador que hay en su interior. Cada uno es el juez de su propio destino, y en un análisis final es el dios que hay en nuestro interior, o ese aspecto de la inmortalidad que cada uno acarrea, el que pronuncia el veredicto y dispensa los castigos. Las modernas técnicas de hipnoterapia han servido para confirmar esa verdad. Personas sometidas a algún tipo de sufrimiento, cuando en trance hipnótico profundo se les preguntó por el motivo de que aceptaran una carga tan pesada o trágica, respondieron que lo habían elegido para expiar errores pasados: en otras palabras, la rueda del karma.

Pero las deudas kármicas pueden transmutarse siempre en

servicio, o por la comprensión del motivo del sufrimiento. Freud y sus contemporáneos arañaron la superficie de esta verdad al descubrir que los traumas de la infancia pueden producir desequilibrios del alma y el cuerpo durante los años de madurez. Aplique este principio al marco de referencia kármico del individuo en la *gestalt* y las respuestas aparecerán rápidamente.

Siguiente punto. ¿Cómo se puede calificar de democrático un sistema de progreso oculto? Seguramente lo oculto es, por su propia naturaleza, no democrático, pues nadie se convierte en adepto porque le voten. Es cierto que el mago no tiene que conseguir los votos del pueblo para ascender al Olimpo o a alguna otra altura mágica. En el caso de la magia olímpica, la democracia está en el derecho del Héroe aspirante a elegir, en el derecho de la deidad a rehusar, y en el del tutor a enseñar sólo a aquel a quien le place. Evidentemente, el Héroe aspirante puede tomar una decisión equivocada; con la consecuencia de que no recibiría ninguna ayuda, o de liberar una energía inapropiada, lo que empeoraría las cosas en lugar de mejorarlas.

Esto me recuerda un caso de curación de una señora aquejada de ataques violentos espasmódicos. Los curanderos habían trabajado con ella hasta el punto de bombardearle toda la energía de la que podían disponer. Había amor y buenas intenciones, pero los resultados esperados no llegaban y se sentían confusos. Percibiendo que el problema no se debía a la falta de energía del cuerpo, sino a que lo fabricaba en exceso, el ocultista al que habían consultado le extrajo el exceso y reequilibró los mecanismos psíquicos que producían el problema, con lo que quedó curada. Por eso hay que saber a quién llamar y cuándo.

La cuestión que surge inevitablemente de lo anterior es la razón de que el amor, aún siendo omnipotente, no predominará. Una pierna rota necesita reasentarse; un brazo envenenado necesita que le extraigan el veneno; la víctima de un accidente necesita que le curen las heridas abiertas; y la mente enferma necesita un ajuste profesional. El amor puede ayudar a la recuperación en todos los casos, y si el paciente acepta su principio cósmico asegurará que no se produzca más daño. El secreto del poder del amor está en el interior de cada uno de nosotros. Si

desarrollamos y nutrimos ese principio, se manifestará en nuestras vidas. Pero como cualquier otro don de los dioses, *no* nos garantiza que vamos a estar libres de los males y problemas de la vida. Un ocultista de fama dijo en una ocasión que si Dios reinvertiera la Ley de la Gravedad para evitar que un suicida acabara con su vida, nadie sabe lo que sucedería con el resto de la gente del planeta. Dicho de otro modo, cada nivel de la creación está sometido a una serie de leyes cósmicas que son apropiadas a las experiencias que ha de ofrecer a un alma en evolución; cambiar esas reglas por la conveniencia de una persona perjudicaría a los millones que confían en ellas para la consecución de sus objetivos espirituales y el cumplimiento de su karma.

Podríamos seguir verbalizando, pero llega un punto en el que cesan las palabras y hay que extraer las conclusiones. El Camino Heroico griego u olímpico es único por cuanto que abre la ruta al viajero solitario. Ello no le impide establecer amistades; en realidad le estimula a ello, pero le exige respetuosamente que esas relaciones se elijan entre todos los órdenes de la existencia, y no se limiten al *Homo Sapiens*.

¿Dijimos que era un camino «solitario»? Nos desdecimos. La magia olímpica abre las puertas de muchas áreas nuevas de la conciencia universal, por lo que el Iniciado verá sus sentidos psíquicos e intelectuales confrontados a un panorama de experiencias visionarias y respuestas lógicas que no dejarán de sorprenderle; y los habitantes de esos nuevos mundos estarán dispuestos a acompañar al olímpico aspirante ofreciéndole toda la ayuda posible en su búsqueda de la divinidad.

Por tanto, querido Héroe o Heroína, siga su camino...y que los dioses le acompañen.

BIBLIOGRAFIA

- Atlantis and the Giants* Denis Saurat (Faber & Faber, 1957).
Who Was St George? Bob Stewart (Moonraker Press).
The Symbolic Quest Edward Whitmont (Putnam & Sons, New York, 1969).
Astrology and Religion Among the Greeks and Romans Franz Cumont (Dover Publications, Inc. New York, 1960).
The Modern Texbook of Astrology Margaret E. Hone (C. N. Fowler, 1975 14 th Edition).
The Spear of Destiny Trevor Ravenscroft (Thorsons Publishing Group, 1973).
Greek Oracles Robert Flaceliere (Paul Elek Ltd. St Albans, 1965).
Practical Techniques of Psychic Self-Defence Murry Hope (The Aquarian Press, 1983).
Magia Egipcia Práctica Murry Hope (EDAF, 1984).
Larousse Encyclopedia of Mythology (Paul Hamlyn, 1959).
The Astrology of Personality Dane Rudhyar (Doubleday Paperback, Garden City, New York, 1970).
Fragments of a Faith Forgotten G.R.S. Mead (John M. Watkins, 1931 Third Edition).
The Mysteries of Eleusis Goblet D'Alviella (The Aquarian Press, 1981).
The Greek Myths, Vols. I & II Robert Graves (Penguin Books, 1955).
The Egyptian Mysteries Iamblichos (Wm. Rider & Son, 1911).
Thrice Greatest Hermes G.R.S. Mead (Theosophical Publishing Company, 1906).

- A Dictionary of Symbols* C.E. Cirlot (Routledge & Kegan Paul, 1963).
- Memories, Dreams and Reflections* C.G. Jung (Routledge & Kegan Paul, 1963).
- Webster's Collegiate Dictionary* (G. Bell & Sons, Ltd, London; G & C Merriam Co. Springfield, Mass. 1947).
- Collins Music Encyclopedia* (William Collins & Son, Ltd, 1959)

INDICE ALFABETICO DE NOMBRES

- Acuario, Era de, 64
Afrodita, 17, 34, 45, **46-48**, 53, 57, 73, **117-118**, 188
 Cenidor de, 146
Alcmena, 153, 160.
Amaltea, 32, 39, 56, 135, 136, 138
Anfitrión, 160.
Apolo, 34, **40-42**, 43, 44, 56, 63, 83, 84, 85, **114**, 149, 158, 178
Arco Iris, 152
Arco y Flecha, 132-133, 158
Ares, 34, 39, **45**, 46, **116-117**, 134, 164, 188.
Ariadna, 40
Artemisa, 17, 19, 34, 41, **42-43**, 47 53, 63, **114-115**, **158**, 163, 173
Arias, 69
Asclepio, 73
Astero, 19
Astérion, 19
Astrology and Religion Among the Greeks and Romans, 94
Atenea, 34, 37, **39-40**, 45, 47, 59, 64, **113-114**, 138, **158-159**, 165, 167, 169, 188
 Lanza de, 133-135, 159
Atlantis and the Giants, 33
Atlas, 22, 27, 169

Belerofone, 64
Britomartis, 19

Caballo Blanco, 150
Caduceo, 142-144
Casco de la Invisibilidad, 152-153
Cassandra, 83
Centauros, los 63, 124
Cenidor de Ares, 167

Ceo, 22, 25
Cerbero, 67-68, 122
 captura de, 170
Cetro, terminado en un cuco, 153-154
Ciclopes, 25, 31
Cirlot, 142
Cierva cerinea, 162
Cornucopia, 135-136
creación, mitos de la, 21-22
 homérico y órfico 22-23
 olímpico, 23-30
 pelágico, 21-22
Crios, 22, 25
Cronos, 20, 22, 25, 31, 32, 56
Cumont, Franz, 94, 99
Charón, 68
Chirón, 63, 110, 158, 163, 173
Chrisaor, 63

D'Alviella, Goblet, 72, 74
Deméter, 31, 34, **49-50**, 53, 54, 72, 74, **119-120**, 137, 173, 188
Deucalión, 28
Diccionario de los símbolos, 142
Dictina, 19
Dione, 22, 34, 57
Dionisios, 34, **54-55**, 60, 62, 72, 76, 78, 79,
 80, 84, **123**, 151, 152
diosa madre, 17, 18, 19
Driope, 56

Edad de Bronce, 30
Edad Heroica, 30
Edad de Oro, 29, 32
Edad de Plata, 29
Egida, la, 138
Elementos, los Cuatro, 125, 173

- Eleusinos, 71-75
 Epimeceo, 27, 28
 Erebo, 24
 Erinias, las, 67
 Eros, 24, 34, 47, 73
 Esfinge, 70
 Espigas de trigo, 136-137
 Establos de Augias, 164
 Eter, 24
 Eurídice, 78
 Eurimedón, 22
 Eurinome, 21
 Euristeo, 161, 164, 165, 168
 Europa, 20, 53
- Febe**, 22, 25, 41
 Flaceliere, Robert, 88
 Flauta, 148
 Flauta de Pan, 148-149
Fragments of a Faith Forgotten, 75
 Furias, las, 25
- Ganimedes, 34, **58-59**
 Gea, 24, 25, 31, 37
 Gerión, el ganado de, 168
 Gracias, 34
 Graves, Robert, 17, 18, 21, 27, 55, 89, 162
Greek Oracles, 88
- Hades, 31, 50, 52, 78, **122-123**, 152, 170.
 Hados, ver Moiras
 Harmonía, 45
 Hebe, 34, **58-59**
 Hécate, 17, 34, 53
 Hecatonquiros, 25
 Hefesto, 28, 34, **45-46**, 117
 Martillo y Tenazas de, 140-141, 188
 Red de, 139-140, 178
 Helios, 34, **57**
 Hemera, 24
 Hera, 31, 34, 36, 37, **38-39**, 41, 46, 53, 54, 59,
 113, 154, 161, 167, 168, 169, 188
 Hércules, 29, 33, 39, 59, 63, 73, 153, **160-171**, 185, 186
 Doce Trabajos de, 90, 160-171
 Hermes, 28, 34, **43-45**, 56, **115-116**, 157,
 170, 173
 Hespérides, Manzanas de las, 169
 Hestia, ver, Vesta
 Hidra de Lerna, 162
 Hiperión, 22, 25
 Hipólita, 167
 Hone, Margaret, 100
- Horas, las, 34, 66
 «huevo cósmico», 22
- Iacco, 73
Ilíada, 20
 Ilitia, 41, 43, **58**
 Iris, 34, 41, 58, **123**
- Japeto, 25
Jasón y los Argonautas, 97
- Kerenyi, profesor Carl, 27
 Keres, 67
 Kore, 50
- Latona, 34, 41, 42
 León de Nemea, 161-162
 Lira, la, 147
- Magia Egipcia Práctica*, 174
 Mead, G.R.S., 75
 Medusa, 63, 69
 Melias, 25, 69
 Menetio, 27
 Metis, 27, 32, 37
 Minos, 20
 Minotauro, 20
Mitos griegos, los 17
 Mnemosina, 25
- Modern Text Book of Astrology, The*, 100
 Moiras, las, 34, **66-67**, 125
 Moros, 34
 Musas, 34, 42, **65-66**, 124-125
Mysteries of Eleusis, The, 71
 Némesis, 34
- Nereidas, 69
 Nereo, 169, 170
 Ninfas, 68
 Noche de negras alas, 22
- Océano, 20, 22, 25, 57
Odisea, 20
 Ofión, 21
 Olimpo, 93-98
 oráculos, los, 81-88
 Orfeo, 78-79
 Orfismo, 76-80
 Orión, 42
 Oso de Erimanto, 162, 163, 164
- Pájaros de Estinfalia, 164
 Pan, 44, **56**, 123, 128-131, 148-149, 157
 158

