

R.J. STEWART

LOS MITOS DE LA CREACIÓN

Aproveche su potencial mágico, poético y psicológico a través de la
visualización

NUEVOS TEMAS

Título del original inglés:
THE ELEMENTS OF CREATION MYTH

Traducido por:
GUADALUPE RUBIO DE URQUÍA

© 1989, R. J. Stewart
© 1991, De la traducción, Editorial EDAF, S. A.
© 1991, Editorial EDAF, S. A. Jorge Juan, 30. Madrid
Para la edición en español por acuerdo con ELEMENT BOOKS, Ltd.,
SHAFTESBURY DORSET, ENGLAND.

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.

Depósito legal: M. 37.774-1991 ISBN: 84-7640-531-6

Printed in Spain
Impreso en España
Gráficas Rogar. FUENLABRADA (Madrid)

R . J. STEWART es un autor y compositor escocés que ha trabajado, investigado y escrito extensamente sobre la tradición esotérica. Ha compuesto y grabado música para la televisión, el cine y la escena, y es el creador e instrumentista de 80 salterios de conciertos de cuerda.

ÍNDICE

Ilustraciones	9
El conjuro	11
El canto de Amairgen	15
Introducción	17

primera parte

LA MITOLOGÍA DE LA CREACIÓN

1. Mitología de la creación	27
2. Modelos de creación	35
3. El principio desconocido	45
4. Religión y astronomía mítica	49

segunda parte

MITOS DE LA CREACIÓN Y MEDITACIÓN

5. La antigua Grecia	63
6. Escandinavia e Islandia	73
7. Finlandia	87
8. La antigua Babilonia	89
9. Cosmografía tibetana budista	95
10. La creación del misticismo hebraico	99
11. El Mito de Erice Platón	107
12. Filón de Alejandría	115
13. Mitología del indio norteamericano	117
14. La visión de Merlín y Taliesin	129
15. Visualización contemporánea	139
apéndice 1: Los siete aforismos de la creación	147
apéndice 2: Génesis	151
bibliografía selecta	155

ILUSTRACIONES

figura 1. Los Tres Mundos	33	
figura 2. Las Seis Direcciones		39
figura 3. La Rueda de la Vida		52
figura 4. El Zodiaco	69	
figura 5. El Árbol de la Vida	77	
figura 6. Yggdrasil, el Fresno Mundial		83
figura 7. La Visión de la Creación	131	

EL CONJURO

1. En el comienzo el Espíritu de Todo-Ser
Se convierte en aliento dentro del Vacío,
Y profiere Cuatro Sonidos de Poder
A través de Siete Puertas de una Creación.
Cada sonido proclama un Nombre haciendo eco
De su Origen en Espíritu.
En cada Nombre el aliento de Un Ser vive

Pero cada uno se convierte a sí mismo en ser,
Cuatro en Uno
Unidos por Un Sonido.

Sabed que en la cima y en la profundidad
De los Siete niveles de Creación
Se encuentran los rostros de una verdad:
Uno el Padre de las Estrellas
Uno la Madre de lo Profundo,
Unidos y conjuntados para siempre
En el Hijo Viviente de la Luz.

2. En el Nombre del Padre Estrella
El Hijo de la Luz pasa de un lado a otro
Desde dentro desde fuera del absoluto Vacío.
Habla Su Palabra entre Dos Dragones:
Uno alcanzando hasta la extremidad de la noche y de la pro-

[fundidad,

Uno alcanzando hasta la extremidad del día y de la cima.
Uno está enroscando tiempo y espacio
Uno está enroscando poder y estrellas;
Tejiendo juntos envuelven el Vacío
Que dibuja el corazón de Estar Dentro y Fuera.

A través de su abrazo del Vacío
El Luminoso pasa de un lado a otro
De acuerdo con su deseo.
Como un aliento de Aire
Como una lengua de Fuego
Como una gota de Agua
Como un Cristal, claro y perfecto.

3. Es en Su Nombre
Que se declara ahora la paz,
Es en su Nombre que se declara ahora el poder:
Yo soy una Luz y un Guardián de Luces
Yo soy una Máscara del Luminoso
Yo arrojo Luz sobre la Oscuridad
Y Oscuridad sobre la Luz.
En mí están todos los guardianes reyes y sacerdotes
Participando del Mistero de Tejer;
Las Claves y las Piedras Angulares son mi Conocimiento
Las Estrellas y las Piedras Estelares son mi Sabiduría
El Luminoso es mi Comprensión

Sobre el Árbol Colgante
Derribado a través del espacio y del tiempo.

4. En el Nombre de la Gran Madre
Hablo ahora como Guardián del Umbral
Donde la Luz y la Oscuridad tejen juntos;
Mi Mano Derecha es una serpiente negra devoradora
Mi Mano Izquierda es una serpiente luminosa flameante
Mi corazón es una rueda de fuego de cristal
Mis pies transforman la secreta tierra que aguarda
Mi frente revela el Ojo de Luz, que todo lo ve.

Contemplad el Misterio de la Estrella Padre
Contemplad el Misterio de la Profunda Madre
Contemplad su Ser Uno en Luz.

5. Cae agua sobre la tierra
Y la semilla se convierte en grano que crece;
El trigo se convierte en pan
El pan se convierte en cuerpo
El cuerpo se convierte en cristal
A través del poder del Fuego secreto.
El agua se convierte en vino
El vino se convierte en sangre
La sangre se convierte en luz de estrella
La luz de estrella se convierte en espíritu
El espíritu se convierte en cristal
A través del poder de la tierra secreta.

Este es el cuerpo de espíritu
En una forma sumamente perfecta:
El aliento de la vida está sobre él
El fuego estelar de la luz vive dentro de él,
Lo semejante sobre lo semejante a través del Vacío.
Aliento y Luz
Sangre y cuerpo
Estrellas en Mundos
El luminoso en la Tierra.

Suya la Mano Derecha
Suya la Mano Izquierda
Suyas las Letras del Arco Iris
Que trazan una espiral con una forma de dragón absoluta-

[mente perfecta:

No Siete, sino Cuatro
No cuatro, sino Dos
No Dos, sino Uno
En Un Ser unidad
Sinser... AMÉN

R. T. Stewart, 1987

EL CANTO DE AMAIRGEN

Soy Viento en el Mar
Soy Ola de Océano
Soy Rugido del Mar
Soy Toro de Siete Batallas
Soy Buitre en Acantilado
Soy Gota de Rocío.
Soy la más Hermosa de las Flores
Soy Jabalí por Audacia
Soy Salón en Estanque
Soy Lago en Llanura...
Soy una Palabra de Habilidad,

Soy la Punta del Arma (derrochando combate)
Soy el Dios que forma Fuego para la Cabeza.
¿Quién suaviza las rugosidades de la Montaña?
¿Quién anuncia las edades de la Luna?
Y ¿quién el lugar donde se pondrá el Sol?
¿Quién llama al rebaño de la Casa de Tetra?
¿A quién sonrío el rebaño de Tetra?
¿Quién es la tropa, quién el Dios que afila los filos?
¿Encantamientos de espada? ¿Encantamientos de Viento?

(Antiguo poema irlandés del *Lebor Cabala Erenn* o *Libro de Invasiones*).

INTRODUCCIÓN

Éste no es un libro sobre mitología comparada o antropología. No se ha intentado, pues, proporcionar detalladas comparaciones científicas de mitos y culturas a lo ancho del mundo. Se trata, de hecho, de un tipo de libro muy diferente, e incluso aunque hubiera sido posible extenderse de manera significativa más allá del limitado tamaño que presenta, tampoco se habría aventurado por los caminos espinosos y complejos de la mitología comparada o de la antropología, detalladas disciplinas académicas ambas por sí mismas. Algunos de los trabajos generados por estas disciplinas figuran en la Bibliografía. Tampoco es éste un estudio de textos míticos o religiosos en la importante tradición de análisis detallado de textos. En consecuencia, cuando se citan textos, las traducciones de los mismos no deben considerarse como definitivas, sino solamente como ejemplos pertinentes extraídos de una combinación de fuentes razonablemente autorizadas y eficaces.

El presente libro es un ensayo introductorio sobre mitología de la creación, centrado específicamente en cosmografía o cosmología...; en otras palabras, en los mitos relativos a los comienzos mismos del universo y de nuestro propio mundo. En la mayoría de los libros sobre mitología, los mitos de la creación ocupan los estadios iniciales antes de proceder a las vidas de los dioses, diosas y héroes, que son los que tienden a acaparar el interés y los esfuerzos de mitógrafos y estudiosos. De ahí que los temas narrativos, religiosos y sociopolíticos conformen

el grueso de la mayoría de los textos sobre mitología. Si nos concentramos específicamente en los mitos de la creación encontramos, sin embargo, que constituyen por sí mismos un cuerpo muy específico y coherente y que no son, como a menudo se supone, meros apéndices o introducciones de la aparición de deidades y de las sociedades humanas.

Aunque los mitos de creación están inevitablemente incrustados dentro de la religión formal, ello no significa en modo alguno que sean exclusivos de ninguna iglesia, culto, religión o escuela de pensamiento. Tendemos a considerar los relatos y la mitología de la creación como productores de culturas pretéritas, pero éste es sólo un aspecto del cuadro. Muchos mitos de la creación están incluidos, o quizá podemos decir regenerados, en textos místicos, mágicos o metafísicos especializados, sin que estén necesariamente plagiados o falsificados de fuentes literarias anteriores. Por ello, si bien la mayoría de las citas y de los ejemplos que figuran en este libro proceden en efecto de culturas antiguas, o de los descendientes actuales de dichas culturas, algunos están tomados de fuentes más recientes que en el contexto presente, ayudan a demostrar conceptos de la mitología de la creación.

Presentar la mitología de la creación en un texto corto no es, por supuesto, una tarea sencilla. Mi intención original consistía en citar una serie de ejemplos tomados de culturas y tradiciones diferentes a lo largo y ancho del mundo, y a partir de ahí presentar un comentario seguido y, me atrevo a decir, comparativo de los mismos. Pero este enfoque pronto resultó ser inherentemente antagonista a la naturaleza del mito de la creación, toda vez que hacía que se perdiera de vista el bosque con el cómputo de árboles. Resultó más provechoso discurrir sobre varios ejemplos y citas a propósito, trabajando siempre desde determinados modelos definidos previamente, que aparecen descritos con detalle en los últimos capítulos.

Mi tesis fundamental es ésta: la mitología de la creación emerge de determinados estados de conciencia, de aprehensiones del universo comunicadas a través de símbolos visuales y de la poesía, y, en las formas más tempranas de relatos, cánticos o épica sagrada, a través de la música. Los mitos no son "explicaciones", sino recreaciones resonantes que evocan la creación original. Si usted tiene la certidumbre de una certeza inamovible y rígida de que la mitología de la creación no es más que un método burdo de explicar fenómenos o de despachar problemas que se refieren a la naturaleza de las cosas con anterioridad a la tecnología moderna, entonces quizá no deba seguir leyendo. Si ésta es su actitud pero en efecto sigue leyendo, le sugiero que merece la pena probar algunos de los ejercicios imaginativos mencionados brevemente más adelante, ya que su efectividad no guarda relación con nuestra comprensión o apreciación intelectual personales o con el rechazo de la mitología en general.

Después de seleccionar determinados modelos de creación que se dan en todas partes del mundo, de proponer ejemplos, y de discutir su potencialidad o su validez, debemos atender a continuación el aspecto de su validez en la actualidad. Está claro que no son válidos ni como explicaciones de creencias religiosas dogmáticas ni como hechos científicos, y en este libro tampoco se ha perdido el tiempo en una crítica detallada de ningún estado o religión nacional, ni tampoco de ningún modelo científico del universo. Si los mitos de la creación tienen valor alguno, debe encontrarse en su potencial mágico, poético, visionario o psicológico.

Por lo menos parece razonable que el lector experimente esta sugerencia; y que los que tengan algún interés en meditación y visualización realicen algunos ejercicios básicos que se han incluido en la Segunda Parte, y que están basados a su vez en elementos de la mitología de la creación. Estos ejercicios formaron originalmente parte del entrenamiento detallado de magos, videntes, sacerdotes y sacerdotisas en el contexto de otras muchas artes y disciplinas,

pero estas sencillas variantes modernas han sido separadas intencionadamente de las enseñanzas y tradiciones más complejas y a menudo también desalentadoras.

Por curioso que pueda parecer, la meditación y la visualización basada en la mitología de la creación no requiere que se crea en la verdad del mito de la creación en cuestión; creer o no es bastante irrelevante. Si se hace un seguimiento cuidadoso de las secuencias del mito, que por lo general implica cobrar existencia del vacío, y a continuación delimitar determinadas definiciones de espacio, vida y tiempo dentro del recientemente definido campo de conciencia (ser), entonces se obtienen algunos resultados sorprendentes. Más que proporcionar profundas instropecciones cósmicas (aunque esto puede suceder en determinados casos), los mitos de la creación pueden y a menudo tienen un efecto regenerativo y de aportación ínstrospectiva en el grupo o en el individuo que los emplee activamente dentro de la imaginación.

En otras palabras, si imaginamos la creación del mundo, nos recreamos o nos reequilibramos a nosotros mismos. Éste es el fundamento de todas las artes místicas o mágicas, pero en este libro no vamos más allá de los mitos de la creación como tal y de sus esencialmente sencillos pero poderosos elementos constitutivos. Al lector, él o ella, no se le pide que se convierta en un místico, en un metafísico, en un vidente o en un mago, sino tan sólo que conceda algún interés a los contenidos y al potencial de la mitología de la creación aplicada a la simple visualización o meditación. Dado que todos los mitos llegan por tradición oral, a través de relatos o de cánticos entonados en voz alta, los ejercicios constituyen en realidad una nueva exposición moderna del antiguo arte autorizado o mítico de relatar historias. Y sabemos o recordamos de la infancia cuan efectivos pueden ser los cuentos de hadas.

EN BUSCA DE LOS ORÍGENES MAS ALLÁ DE LA EXPLICACIÓN

En 1642, el vicescanciller de la Universidad de Cambridge, el doctor Lightfoot, declaró que el mundo fue creado a las 9 de la mañana del día 23 de octubre del año 4004 a. C. Este pulido y dogmáticamente refinado sistema de datación estaba basado en el ligeramente anterior trabajo del arzobispo Ussher de Armagh, quien ya se había decidido por el año 4004 a través de sus estudios y cálculos basados a su vez en el Antiguo Testamento. Estas afirmaciones tan autoritarias, que de manera excéntrica anticipaban la subsiguiente Era de la Razón, sin duda al lector moderno le parecerán tonterías infantiles, y , sin embargo, no son más que episodios de una larga serie de intentos de fechar la creación, intentos que aún perduran en el ámbito de la astronomía y de la física modernas. De manera que los detalles y las conclusiones totalmente probadas cambian a medida que se descartan las teorías y los "hechos" previos, pero la necesidad permanece. Esta necesidad de reducir el poder de un misterio etiquetándolo, clasificándolo dentro de una cajita fabricada con un sistema dogmático o preconcebido constituye uno de los aspectos más peligrosos e inherentemente debilitadores o incapacitadores de la conciencia occidental. Por fortuna, este aspecto no es ni triunfante ni endémico.

Existe un número reducido de preguntas en apariencia infantiles pero capitales inherentes a la conciencia humana; abarcan el tiempo y la circunstancia, la cultura y la historia, y se realizan esfuerzos enormes bien para enterrar por completo dichas preguntas o bien para capitalizar y obtener provecho de la administración de respuestas dogmáticas. En términos míticos y poéticos, cada edad o cultura proporciona el tipo de respuesta que se merece, y se beneficia o sufre a cuenta de la misma en consecuencia.

La pedante fechación del momento de la creación del siglo XVII condujo gradualmente a las aún más ridículas pomposidades de la Crítica Superior o Histórica, tan del gusto de los adivinos

Victorianos, en la cual los significados exactos estaban adscritos a la escritura ortodoxa. Esta perniciosa insensatez, por extraño que resulte decirlo, abrió en cierto modo camino a la teoría de Darwin sobre la evolución. El trabajo de Darwin era mortal para la ya mortecina religión estatal, y, sin embargo, era también producto directo de la obsesión de la cultura occidental por el pensamiento reduccionista racional y por la detallada clasificación de acontecimientos en series o cadenas de causa y efecto. Tanto la Crítica Superior como la teoría de Darwin son productos del materialismo rampante, y discurren en sentido opuesto a la profunda corriente de la tradición mítica y de la historia mítica que produjeron a su vez los grandes filósofos, pensadores, civilizaciones, artes y ciencias del mundo antiguo.

El misterio de la creación no es un problema que pueda resolverse bien a través del dogma o de los sistemas lógicos o incluso evolucionistas; sólo puede enfocarse desde otros niveles de conciencia completamente distintos. Éstos son los niveles que se encuentran en la mitología, los que hablan directamente a la imaginación en un lenguaje primordial de imaginación y potencia atemporal, que es potencialmente transformador, narrativo. Las preguntas en apariencia infantiles, tales como adonde va el sol por la noche, dónde están las estrellas, quién fue el primer hombre o la primera mujer, no son preguntas a las que responda el mito; existe el equívoco generalizado de que los mitos están pensados para responder a preguntas que superan la comprensión del hombre en la antigüedad, que de una manera ignorante y supersticiosa se ocupan de problemas que sólo pueden resolverse definitivamente con la ciencia moderna. Sin embargo, en tanto que parte de una cultura viva, los mitos proporcionaban un flujo orgánico y atemporal de imágenes y narraciones en las cuales dichas preguntas se pasaban totalmente por alto, ya que las "respuestas" de la mitología surgen de profundos niveles de la conciencia, en los que los patrones e indicios universales son aprehendidos.

La declaración o el relato de un mito constituye, en su nivel más profundo y poderoso, una reverberación del acontecimiento que describe. Por ello, los mitos no son alegorías, sino resonancias o reflejos de actualidades, de hechos sucedidos o de manifestaciones en el corazón del ser.

¿Por qué debemos preocuparnos por los orígenes? En todos los siglos se ha producido un renacimiento de dicho interés; el de nuestro siglo xx ha sido impulsado por el materialismo rampante y por la explotación de los recursos mundiales: la gente está asqueada de la descarada corrupción en la que se ve obligada a vivir, y por ello se vuelve hacia formas de pensamiento alternativas, hacia otros modos de vida, puntos de vista, a menudo meramente como un escape trivial, pero a veces de una manera sincera y disciplinada. De ahí la paradoja en la que nos encontramos: en una cultura en la que el mito y la leyenda han sido destruidas y trivializadas sin piedad, se da un interés creciente por la mitología, por la historia legendaria, y por las resultantes artes y ciencias esotéricas que están unidas inseparablemente por nuestros antepasados al mito y a la leyenda.

Dicho interés no es una forma de seudorrevolucionario renacimiento juvenil simplemente; la gente se da cuenta de manera intuitiva que si pierde contacto con las imágenes claves del mito, o con los patrones míticos, perderá contacto con una realidad que subyace al tiempo que trasciende la superficialidad de nuestra civilización. Se puede, pues, enfocar el mito como un medio de regeneración, tanto para el individuo como para la colectividad. En un sentido mágico o metafísico, la declaración del mito de la creación es una resonancia de la creación real del mundo, del universo. Un famoso verso del *Rubáiyát Of Ornar Kbayyám* de Fitzgerald no es tan sólo un pensamiento melancólico o un anhelo romántico:

*¡Ay Amor! si pudiéramos tú y yo con el destino conspirar
Agarrar este triste Esquema de Cosas todo entero,
¡Lo romperíamos en pedazos: y entonces
Remodelarlo más próximo al Deseo del Corazón!*

Fitzgerald/Khayyám define en lo que de hecho son términos inicialmente románticos, una de las grandes, míticas y mágicas verdades. Si somos capaces de comprender nuestro mundo a través de sus patrones inherentes, entonces quizá seamos capaces de "remodelarlo más próximo al Deseo del Corazón". Con esta expresión, el poeta quiere decir más cerca de una concepción divina, arquetipo, o realidad espiritual, y no un fin personal romántico o sensual. Aunque los mitos son esencialmente anónimos, hay muchas verdades espirituales míticas en la gran poesía, especialmente cuando el poeta se basa o bebe de una tradición mítica establecida, como ocurre en nuestro ejemplo.

PRIMERA PARTE

LA MITOLOGÍA DE LA CREACIÓN

1. LA MITOLOGÍA DE LA CREACIÓN

¿En qué consiste la mitología de la creación? Antes de que podamos contestar a esa pregunta, debemos primero intentar definir una respuesta a otra pregunta igualmente importante: ¿Qué es mitología? Dado que la tesis principal de este libro es que la mitología de la creación es el fundamento de toda mitología, necesitamos, pues, una definición clara de mito antes de proseguir. La definición que se utiliza en este libro es la siguiente:

Un mito es una historia que comprende y expresa un patrón de relaciones entre la humanidad, otras formas de vida y el entorno. Esto puede parecer muy agradable y sencillo, pero tiene muchas implicaciones que van más allá de una definición e interpretación materialista o psicológica del mito. Examinemos la definición con más detalle, ya que se divide naturalmente en tres partes.

1. *Un mito es una historia.*— Los mitos se encuentran inicialmente en la tradición oral; esto significa que son relatos transmitidos de boca en boca y conservados colectiva y anónimamente, aunque determinados narradores o poetas creativos y escritores trabajan a menudo con ellos. El uso más temprano que se conoce de la palabra mito está en las obras de Platón, donde *mythologia* se emplea para referirse a la narración de relatos que habitualmente contienen tipos legendarios tales como dioses, diosas, héroes y antepasados reverenciados.

La mayoría de los mitos tradicionales han llegado hasta nosotros bajo forma literaria procedentes de un periodo cultural anterior, como textos que *trazan* una línea divisoria entre la tradición oral y el dogma escrito sobre historia. En unos pocos casos raros pero importantes, podemos encontrar ejemplos vivientes de mito en la tradición oral, bien de gente que todavía vive en un estadio cultural primario o subdesarrollado (por comparación con el mundo tecnológico sometido a un cambio rápido) o de una tradición oral aún vigente, en unos pocos sitios, dentro de sociedades desarrolladas, por lo común en regiones aisladas donde los avances del siglo XX están presentes pero que no han borrado del todo la cultura tradicional.

Dado que un mito es una historia, y existe un énfasis falso sobre los "hechos" como algo de vital importancia en nuestra sociedad, tenemos el muy perturbador y enervante concepto moderno de que cualquier cosa que sea ilusoria, fantástica o claramente incierta es un "mito". Éste es un equívoco desgraciado, ya que propende a nublar nuestra comprensión del verdadero mito, que puede expresar muchos *hechos*, o más significativamente *verdades* de una manera emblemática, poética o visionaria que resulta ser sumamente eficaz y efectiva, y a menudo más comunicativa que muchos miles de palabras cargadas de raciocinio o fórmulas rígidas. Los mitos revelan su contenido a otros niveles de conciencia que los procesos mentales meramente lógicos o racionales; en algunos casos pueden saltarse estos procesos por completo para transmitir verdad.

El *Diccionario de Oxford de la Lengua Inglesa* define mito como una narración puramente ficticia que implica personas, acciones o sucesos sobrenaturales, y comprende alguna idea popular sobre fenómenos naturales o históricos. El diccionario añade a continuación que la palabra "mito" se emplea a menudo de manera vaga para indicar cualquier narración que contenga elementos de ficción. De manera que la definición del diccionario no es tan diferente de la que se emplea como base de este libro... ¿o lo es? Para captar la diferencia debemos examinar la segunda parte de las tres que constituyen nuestra definición de trabajo.

2. Un mito *comprende y expresa* un patrón o patrones de relación. Se debe prestar una atención meticulosa a este aspecto del mito. La definición del diccionario establece que un mito "comprende alguna idea popular sobre fenómenos naturales o históricos", pero el contenido del mito, y su relación con la tradición colectiva (donde se generan las ideas populares), con frecuencia es mucho más sutil que la de una mera narración.

El desvelamiento o declaración de cualquier mito incluye secuencias, estructuras y relaciones, que forman patrones muy específicos y reconocibles; a éstos se les llama a menudo patrones *míticos*. El patrón de relación en un mito, en particular si forma parte de una secuencia procedente de una tradición primaria o aún vigente cuyas raíces se hunden en la historia temprana de la humanidad, es muchas veces una narración y, lo que es más significativo, una exposición *visual* de conceptos específicos. Estos conceptos están expresados como relatos o versos relativos a la magia, a la metafísica, a las energías de la vida y de la muerte o de la creación y disolución. Más adelante tendremos ocasión de volver a esta condición visual del

mito, pero por el momento significa sencillamente que los mitos están animados no sólo por los hechos y los tipos de la narración, sino también por el efecto que producen en nuestra imaginación, por su capacidad para ser expresados, *aceptados*, retenidos y disfrutados como imágenes, como cuadros.

Las fórmulas tradicionales de los mitos, que son los papeles y la apariencia de determinados tipos, muchos de los cuales son conocidos bajo formas paralelas en el mundo entero, así como el lenguaje específico y los ritmos de narración empleados por un narrador (originalmente), también actúan de manera directa en los niveles más profundos de nuestra conciencia. Elementos de esta índole, el visual y el rítmico, en el que el ritmo incluye no sólo la canción o el verso, sino también la pauta y la estructura de la narración y los tipos que en ella intervienen, contribuyen colectivamente al vigor de los patrones míticos.

Existe un número reducido de lo que pueden llamarse planos clave o glifos, con los que se pueden localizar e interpretar muchos mitos con fines educativos o de meditación. Dichos glifos son anónimos, aparentemente presentes en las tradiciones mágico-esotéricas o espirituales desde fechas muy tempranas, y no tienen aspecto de pertenecer a ningún autor original o inventor, ni tampoco de derechos de autor. Son presentaciones formalizadas de patrones inherentes a la conciencia humana.

Estos glifos clave no son cuadros individualizados en el sentido corriente, sino mapas con los que las imágenes míticas más conocidas se pueden desvelar y localizar en sus interrelaciones de una manera bastante clara y a menudo significativamente detallada. Las relaciones míticas, con frecuencia, son invisibles en cualquier otra narración o cuerpo de narraciones, y propenden a trabajar anónima o inconscientemente. La definición del diccionario no recoge la totalidad de este nivel interior del mito.

Los mapas clave o glifos típicos, que se encuentran con formas diversas por todo el mundo, son los de los Mundos Eslabonados (figura 1), el Árbol de la Vida (figura 5), y la Rueda de Vida (figura 3); los órdenes o conjuntos de relaciones típicas se encuentran en los panteones de dioses y diosas, en las carreras de determinados héroes y heroínas, en las comparencias y viajes de tribus, razas y de familias específicas, y en la relación entre los humanos y su tierra, en la que los órdenes, castas y las zonas y divisiones geománticas o tradicionales se conservan desde tiempos remotos.

Se pueden añadir a los mapas clave los emblemas, los conjuntos simbólicos de imágenes y los alfabetos mágicos; el Tarot constituye un importante ejemplo occidental de esos conjuntos de imágenes, como lo son también los signos del Zodíaco y los planetas, colocados sobre la Rueda giratoria del Cielo (figura 4), conocidos a través de varias versiones interrelacionadas a lo largo de la historia humana y alrededor del mundo. Sin embargo, al parecer, la astrología inherente a la mitología es anterior al establecimiento de un arte calculado con precisión, y tiene más que ver con la observación directa de patrones estelares recurrentes o notables. Volveremos a este aspecto fascinante de la mitología en un capítulo posterior.

3. La relación mítica se produce entre la humanidad, otras formas de vida, y el ambiente. La tercera parte de nuestra definición de trabajo puede parecer en un principio que coincide en gran medida con la definición del OED¹, "sobre fenómenos naturales o históricos", que está precedida por una referencia a los tipos sobrenaturales. Pero la implicación del mito con la historia natural o con la historia cultural resulta equívoca, ya que tal implicación

corresponde a una expansión posterior que se extiende sobre los fundamentos de la mitología de la creación.

Podemos rebasar el nivel explicativo de interpretación sólo cuando consideremos que el "ambiente" abarca desde la localidad inmediata de un narrador, a través del país, del continente, del planeta, del sistema solar, y finalmente del universo. Los mitos se ocupan con precisión y en profundidad tanto de un ambiente local como de un ambiente universal; es más, a menudo resulta difícil separar los dos, ya que el ambiente local refleja el universal, y el mito salta instantáneamente de lo que parecen ser acontecimientos localizados a lo que, indiscutiblemente, son sucesos cósmicos, empleando con frecuencia los mismos tipos, símbolos y relaciones para definir ambos.

El contenido estelar o astrológico de la mitología trabaja muchas veces en este sentido; en un momento dado, un tipo es humano, implicado en algún drama, y en el momento siguiente él o ella es una entidad estelar, claramente relacionada con un patrón de estrellas o planetas que figuran en el cielo en un momento determinado del año. Los antiguos griegos racionalizaron este papel paradójico del mito, cuando declararon que los dioses situaban a sus héroes entre las estrellas en premio a su valor o servicios prestados.

Los planos clave contienen referencias a actos anteriormente expuestos como estructuras de conexión o de intercomunicación entre el ambiente de la tierra, nuestro dominio planetario y humano y el mundo de las estrellas, el de los planetas y por último el del universo. Las personalidades divinas, dioses y diosas, y otras formas de vida, también habitan este ambiente total. En el nivel más profundo de todos, el ambiente no es sólo uno de espacio, energía y tiempo, sino asimismo de conciencia, que unifica a los tres primeros en uno, y del cuál, de acuerdo con la tradición antigua, se generaban todas las demás fuerzas y formas. Imaginar, por lo tanto, es rememorar la creación original del universo.

figura 1. *Los Tres Mundos*

Los Tres Mundos constituye un modelo general de la Creación, que se encuentra en muchos mitos, leyendas y religiones, así como la tradición mágica-esotérica. Se puede usar como un plano para el estudio de la mitología, y en él se pueden localizar tipos, acontecimientos y lugares.

Tanto *Zas Tres Mundos* como *El Árbol de la Vida* (figura 5) son representaciones planas de modelos conceptuales esféricos. En consecuencia, se pueden interpretar los Tres Mundos *armónicos* uno de otro, tres estados o condiciones o modos de Ser dentro de una esfera universal infinita. También pueden verse como tres esferas interpenetrantes, contenidas dentro de una esfera global.

Una variante sencilla es la Espiral Triple, en la que los Tres Mundos o niveles de la espiral tienen una jerarquía aparente, una sobre otra, pero están compuestas de una sola entidad, la línea en espiral. La Espiral Triple es una variante del modelo esférico, algo así como pelar una naranja. La imagen de la espiral suele encontrarse asociada al *Axis Mundi* o Pivote del Mundo, que se representa como un poste, árbol, huso o rueca, con alcance a través de los tres mundos, actuando como su vínculo central o instrumento motriz. La Espiral Triple está sujeta por el hilo atado a la rueca o huso (véase *El Mito de Er El Armenio*, de Platón, p. 10!).

Las definiciones de los Tres Mundos varían considerablemente en la mitología mundial, pero determinados patrones son consistentes. Una definición general podría ser la que sigue:

f. Mundo Estelar: Estrellas (y Sol, a veces Planetas del Sistema Solar)- ocupado por Creador y otras deidades supremas o entidades, espíritus y fuerzas supremas.

2. Mundo Planetario: Tierra (a veces Luna y Planetas) ocupada por Humanidad. Animales y

Plantas: También por órdenes de espíritus y entidades elementales.

3. Mundo Subterráneo: dentro del planeta, o como un dominio de protomateria y poder primario, ocupado por seres ctonicos. espíritus ancestrales, entidades minerales y elementales, deidades y fuerzas titánicas y amorfas.

Muchas entidades son connaturales de mundos específicos y no se mueven fuera de ellos: otras, sin embargo, tienen libertad para moverse a su voluntad por los mundos, mientras que algunas pueden actuar como contactos o mensajeros entre mundos adyacentes.

La división triple puede simplificarse aún más de la manera siguiente:

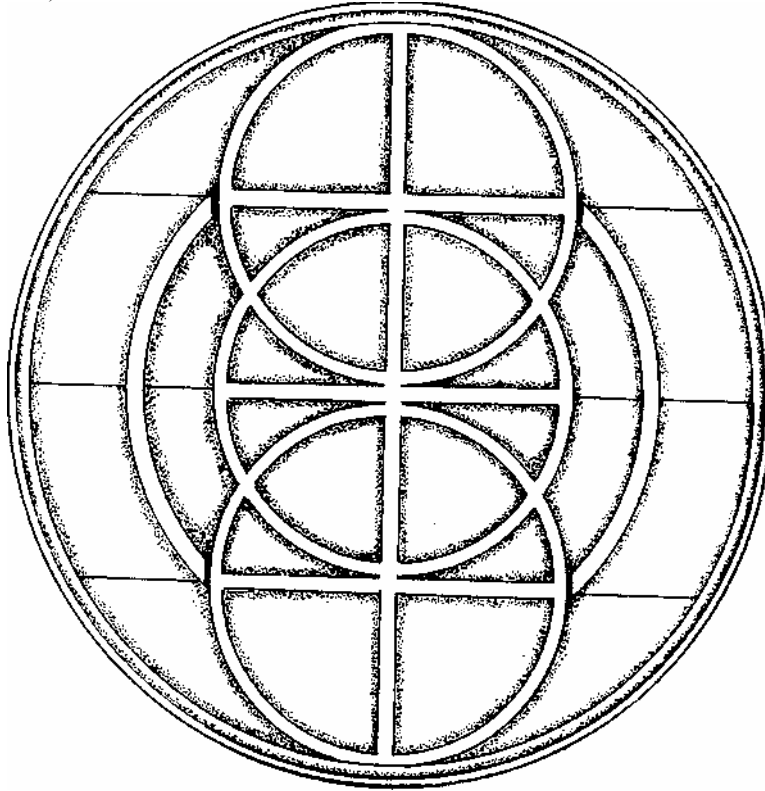
1. Mundo Celestial: es el que está arriba (el dominio de la Estrella o del Padre Celestial en el mito y la leyenda primaria).

2. Mundo Terrenal o Tierra: es el que es visible en el horizonte cuando se practica un giro circular completo (el dominio de la humanidad y de la diosa dios de la Tierra).

3. Mundo Subterráneo: es el que está debajo y es desconocido (el dominio de los antepasados y de la Gran Diosa).

Cada uno de los Tres Mundos puede reflejar un patrón triple, manifestando una *Creación en .itece Partes*, ésta es la base del *Árbol de la Vida*. De ahí que la antigua astronomía mítica dividiera con frecuencia el Mundo Estelar en tres zonas, dando así Tres Zonas o Mundos. Este patrón sigue siendo la base de la astrología moderna, pero no debe confundirse con ella, ya que existen muchas diferencias

significativas y sustanciales entre la astronomía mítica y la moderna astrología matemática (es decir, no observativa). (Ver págs. 55-50 para un resumen más detallado).



2. MODELOS DE CREACIÓN

Si examinamos el abanico de la mitología de la creación, encontramos que las afirmaciones que se refieren a la creación ni son arbitrarias ni son tan variadas. Mientras que sería del género idiota establecer reglas analíticas precisas cuando se trata de cualquier aspecto del mito, y no digamos ya de esas secuencias de imágenes y palabras se reexpresan la creación del universo y sus mundos, o de nuestro planeta y sus seres vivientes, sí podemos considerar no obstante algunas definiciones, modelos o sistemas de trabajo preliminares. En este caso no se trata de rígidos modelos inflexibles, en el sentido científico de exigir pruebas específicas o de proporcionar respuestas a preguntas. El mito no busca contestar preguntas en los términos en que lo exige la ciencia moderna, sino que consiste en un recontar, recrear, la gran historia de la existencia.

Son dos los modelos principales que parecen prevalecer en la mitología de la creación; por razones de conveniencia, en este breve libro pueden denominarse modelo direccional y modelo imagen.

EL MODELO DIRECCIONAL

En el modelo direccional, la creación está asignada a direcciones específicas que se manifiestan fuera del vacío o abismo. Puede ser una asignación bastante sencilla, o puede convertirse en un modelo matemático y topológico muy desarrollado, como sucede en la filosofía y en la metafísica de la Cabala, que, sin embargo, está basada en unas cuantas teorías de la creación muy sencillas y primarias. Los famosos versos antiguos sobre la creación del *Sepher Yetzirab*, profundamente arraigados en la tradición esotérica judía (ver pág. 99) constituyen un ejemplo clásico del modelo direccional.

Pero dichos modelos no quedaban reducidos a la visión mística o al magisterio secreto, ya que advertimos que el plano cósmico se reflejaba hartamente intencionadamente en la organización física de las culturas antiguas. En el mundo antiguo se asignaban direcciones a ciudades, regiones y países enteros, mientras que los barrios eran consignados a determinadas fuerzas y cualidades. La distancia que separa a la India de Irlanda puede parecer un salto geográfico y cultural enorme, y, sin embargo, países tan distantes entre sí compartían la herencia común de las Seis Direcciones como zonas actuales en la tierra; Este, Sur, Oeste, Norte, Arriba y Abajo. Las civilizaciones y las culturas distribuían sus paisajes, oficios, tribus, castas y actividades en consecuencia. Este concepto tampoco era exclusivo de los pueblos indoeuropeos, de los cuales los celtas y las razas de la India forman parte. Lo encontramos también en culturas claramente orientales, con versiones en China, por ejemplo, que se remontan a miles de años atrás.

La estructura direccional de la sociedad tenía su raíz en el mito de la creación, y originalmente no era de carácter político; es más, los patrones antiguos se han conservado hasta tiempos relativamente recientes, diferenciándose claramente de divisiones o desarrollos acumulados religiosa o políticamente. Algunos sistemas sociales jerárquicos están conectados con el modelo direccional del mito de la creación, ya que cuando se organiza la tierra de acuerdo con las cuatro direcciones de este, sur, oeste y norte, con las divinidades estelares y celestiales arriba, y el mundo subterráneo y los poderes terrenales debajo, la humanidad forma una zona intermedia o tercio dentro de la esfera tridimensional de la existencia.

EL MODELO IMAGEN

Este modelo puede llamarse asimismo antropomórfico, ya que en la mayoría de los casos implica que la creación adopta la imagen de una forma humana. En algunos mitos y leyendas son otras criaturas las que forman la imagen, y la humanidad sólo aparece en un estado posterior. El modelo imagen suele estar íntimamente relacionado con el modelo direccional, ya que un cuerpo humano en posición erecta sobre la faz del planeta define automáticamente las direcciones primarias (ver figura 2).

En consecuencia, debemos tener cuidado para no asumir en ningún momento que los filósofos antiguos exigieran realmente que creyéramos que el universo es un cuerpo gigante de varón o de mujer... esto sería demasiado simplista. Los modelos imagen, sin embargo, sí atribuyen determinadas relaciones o correspondencias armónicas entre partes del cuerpo humano y fases de la creación del universo. En la magia y en la alquimia tanto clásica como renacentista, uno de los axiomas principales era la enseñanza hermética antigua "como arriba, así debajo", ya que el microcosmos de la humanidad era un mundo menor que reflejaba y comprendía en miniatura el macrocosmos o mundo mayor del universo. A veces, un "mediacosmos", si podemos acuñar dicha palabra, es inherente a tales patrones, por ser el cuerpo o entidad del sistema solar con el sol, los planetas y la esfera global de energía.

Una clave tanto para el modelo imagen como para el modelo direccional se encuentra en el concepto de *entidades*. Se considera que el universo, el sistema solar, el planeta Tierra y la

humanidad son entidades que tienen algo entre sí, que crecen una de la otra, que son reflejo una de otra, y que tienen una relación armónica u holográfica una dentro de otra.

En múltiples ejemplos, el modelo direccional o topológico y el modelo imagen o antropomórfico se fusionan juntos. En el modelo imagen es frecuente el uso del árbol, como el Yggdrasil del mundo noruego, o el Árbol de la Vida en el mundo cabalístico y bíblico (ver figuras 5 y 6); puede girar alrededor de una montaña, como en el universal Monte Meru, que es el eje de todos los mundos en la metafísica hindú y budista.

El siguiente poema brahmánico de la creación fusiona la imagen de una deidad con el concepto de las direcciones universales; se trata, pues, de una combinación del modelo imagen y del modelo direccional:

las leyes de manu. *Capítulo primero*

Este mundo era oscuridad ininteligible sin forma, más allá de la razón y de la percepción como si estuviera profundamente dormido.

Entonces el augusto y autoexistente Ser, él que nunca se desdobló, después de desdoblar este universo con la forma de los grandes elementos y otros, después de exhibir su energía, compareció para esparcir las sombras de la oscuridad.

Este Ser al que sólo el espíritu puede percibir, sutil, sin partes distintas, eterno, incluyendo en sí mismo a todas las criaturas, incomprensibles, compareció espontáneamente.

Deseando extraer criaturas diferentes de su cuerpo, produjo primero las aguas mediante el pensamiento y depositó en ellas su semilla.

Esta semilla se convirtió en un huevo dorado tan brillante como el sol, en el cual había nacido él mismo en la forma de Brahma. el primer padre de todos los mundos.

Las aguas reciben el nombre de Naras. son las hijas de Nara. y puesto que fueron su primer lugar de habitación (*ayaná*) tomó el nombre de Narayana.

De esta primera causa, indistinta, eterna, que incluye en sí misma ser y no ser. vino el Varón (principio), conocido en el mundo con el nombre de Brahma.

En este huevo el bienaventurado permaneció todo un año, entonces por sí mismo, por el esfuerzo del pensamiento solamente, dividió el huevo en dos partes.

Con las dos partes hizo el cielo y la tierra, y entre los dos el aire, los ocho puntos cardinales y la morada eterna de las aguas.

Desde sí mismo proyectó el Espíritu, que incluye en sí mismo ser y no ser, y del Espíritu extrajo la sensación del ser que es consciente de la personalidad y su señor.

Y también el gran principio del Alma, y todos los objetos que poseen las tres cualidades, y sucesivamente los cinco órganos de los sentidos que perciben las cosas materiales.

(Mito brahmánico de la creación, localizable en diversas traducciones).

A los modelos de imagen y direccional, podemos añadir los modelos vibratorio y de escala. En realidad son vastagos de los dos primeros: el modelo vibratorio es, quizá, más científico en su aplicación precisa de la metafísica a la física. Se encuentra en esos mitos diversos en los cuales el sonido, como fuerza sagrada, genera las palabras. A veces es la deidad primaria la que profiere el sonido, pero el sonido también puede penetrarlo todo, y genera fuera de sí mismo a los dioses y diosas. En el Mito de Er, de Platón (ver capítulo 11), se confecciona un modelo conjunto cosmológico y vibratorio, de tal suerte que ha hechizado a los supuestos pensadores y matemáticos "precisos" desde que fuera redescubierto después de la Edad Oscura.

El modelo de escala es una reducción muy sencilla de los conceptos más sutiles del universo esférico y de la creación direccional. Esto se traduce sencillamente en un patrón vertical, con el

cielo y los bienaventurados en la parte superior, y el infierno y los malditos en la parte inferior. Se trata, de hecho, del *Axis Mundi*, eje de los mundos, de la perenne filosofía antigua, pero desgajado de su contexto adecuado. Es interesante advertir que las religiones más militantes tienden hacia modelos simplistas, mientras que las que son de naturaleza más contemplativa o mantienen una actitud menos agresiva son las que conservan en su totalidad las antiguas tradiciones de cosmología compleja.

Sin embargo, puede utilizarse incluso una progresión seriada de creación mítica para alcanzar los niveles más profundos de comprensión o de iluminación. Uno de los métodos que se emplearon en la instrucción temprana tanto de la tradición oriental como de la occidental, consiste en pasar a través de una serie de dominios, mundos o estados de manifestación, desplazándose progresivamente hacia entidades superiores o primarias indiferenciadas, cada una de las cuales subsume a la anterior. La versión occidental de este método meditativo o imaginativo es a menudo cosmológico, abarcando desde la Tierra, a través de los dominios de la Luna y del Sol, de los planetas y proyectándose hacia las estrellas. Esta progresión cosmológica, en meditación y visualización, provoca un cambio de conciencia dentro del estudiante, de profundización y transformación gradual. Plotino describió claramente este método, en un ejercicio sobre visualización que se sirve del mito de la creación como fuente y propósito último:

plotino-. *Sobre la naturaleza de la "Belleza Inteligible"* (V, VIII. cap. IX., año 550 d. C.)

Formemos entonces una imagen mental de este cosmos dejando cada una de sus partes como lo que es, y, sin embargo, inter-penetrándose mutuamente, imaginándolas en su conjunto como una todo cuanto podamos, de manera que, cualquiera que sea la primera que se presente en la mente como la "una" (como, por ejemplo, la esfera más exterior de las estrellas fijas), se produzca también inmediatamente a continuación la visión de la semblanza del sol, y junto con ella la de otras estrellas o esferas planetarias, y la tierra y el mar. y todas las cosas vivas, como en una esfera transparente; en resumen, como si en ella pudieran verse todas las cosas.

Que haya, pues, en el alma alguna apariencia de una esfera de luz. en la que estén todas las cosas, móviles y quietas, o algunas en movimiento y otras quietas.

Y, teniendo esta esfera *in mente*, concebir dentro de ti mismo otra esfera, borrando de ella todo concepto de masa; separa también el concepto de espacio, y el fantasma de la materia que tienes en tu mente; y no intentes imaginártela solamente como otra esfera menos masiva que la anterior.

Entonces, invocando a Dios, quien ha hecho la realidad cuyo fantasma albergas en tu conciencia, niégale que venga.

Y quiera que Él venga con Su propio cosmos, con todos los dioses incluidos —Él que es uno y todos, y cada uno todos, unidos en uno, y, sin embargo, diferentes en cuanto a sus poderes, y, sin embargo, en ese uno multiforme todos en uno.

Más aún, mejor dicho, el Único Dios en todos los dioses, ya que nunca está a falta de Sí Mismo, aunque todos los demás están de Él. Y están todos juntos, aunque cada uno de ellos otra vez separados, estando en un estado de trascender toda extensión, y en posesión de formas que ningún sentido puede percibir.

Ya que, de otro modo, uno estaría en un lugar, otro en otro, y cada uno sería individual de cada uno, y no sería. Todos en sí mismo, sin partes bien de otros y bien de sí mismo.

Tampoco es cada totalidad un poder dividido y proporcionado de acuerdo con una medición de partes; pero cada totalidad es el Todo, el todo poder, extendiéndose infinitamente e infinitamente poderoso; más aún, tan vasto es el divino orden mundial que sus mismas partes son infinitas.

(Texto citado en G. R. S. Mead: *Quests Oid and New*, págs. 160-162).

Un método alternativo, que se utiliza frecuentemente, es el de progresar desde el cuerpo físico a través de distintos niveles de existencia cada vez más sutil, proyectándose hacia la unidad metafísica y la perfección original. Este método está reflejado en muchos versos orientales:

La esencia de todos los seres de la tierra,
la esencia de la tierra es el agua,
la esencia del agua son las plantas,
la esencia de las plantas es la humanidad,
la esencia de la humanidad es el habla,
la esencia del habla es la poesía sagrada,
la esencia de la poesía sagrada es la música,
la esencia de la música es la OM.²
La mejor de todas las esencias, la más superior,
La que se merece el lugar más alto, la octava.

(La Upanishad Chandogya)

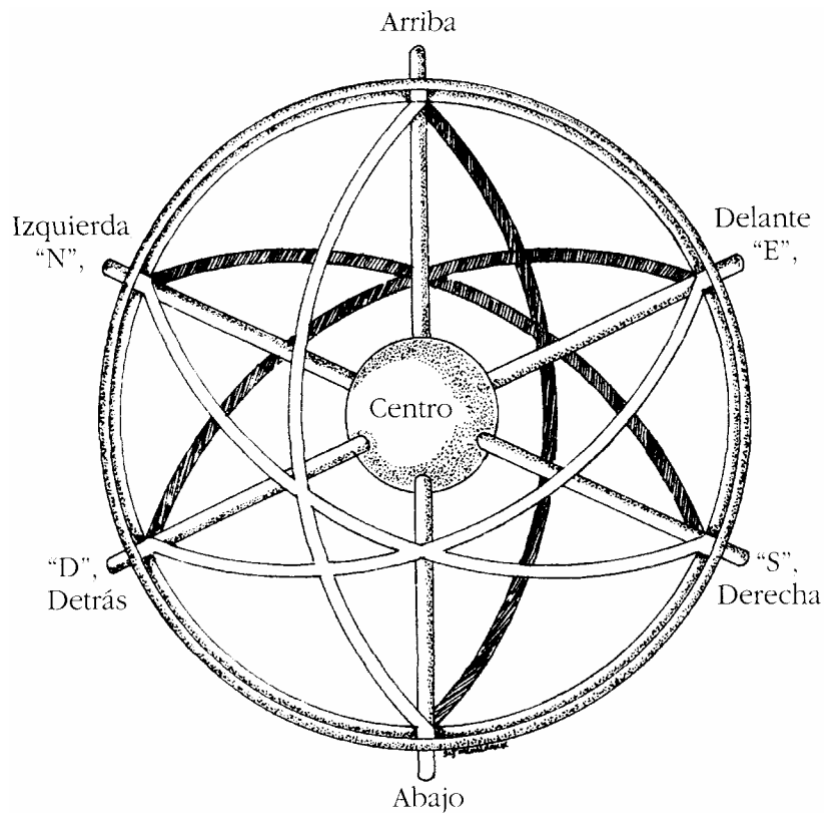
Figura 2. *Las Seis Direcciones*

El modelo de *Las Seis Direcciones* es esencial para comprender la mitología de la creación y la mitología en general. Este patrón engañosamente sencillo, basado en los conceptos de *conciencia, percepción y relatividad*, apuntala la mitología desde la historia de la creación más primaria y sencilla hasta la sofisticada metafísica de las religiones orientales o de la Cabala y otros sistemas místicos que describen y reflejan la creación universal.

Las Direcciones se basan principalmente en la situación o conceptos potenciales relativos de dirección de un ser humano en posición erecta: *Arriba. Abajo. Delante. Derecha. Izquierda. Detrás*. Pero en el mito de la creación, esta relatividad física, la forma humana, no es más que un reflejo o armonía de una disposición original o divina de las Seis Direcciones Universales; *Arriba. Abajo. Este. Sur. Norte y Oeste*. Mientras que las direcciones humanas están limitadas por horizontes (límites visuales), las direcciones metafísicas son ilimitadas, y la imaginación humana puede servirse también de ellas para percibir más allá de los horizontes visuales.

Las zonas planetarias relativas de Este, Sur, Norte y Oeste están naturalmente definidas por la aparente posición del Sol, por la órbita planetaria, y por campos magnéticos. Pero pueden extenderse dentro del sistema solar y del espacio estelar, o hasta un patrón universal. En cada uno de los tres casos, *humano, planetario y universal*, se define una esfera, bien literal (alrededor de una entidad), bien aparente (de definición relativa), o bien metafísica astronómica. Esta triplicación se corresponde con el concepto de los *Tres Mundos* (ver figura 1)

Muchas culturas antiguas estaban divididas orgánicamente y jerárquicamente en zonas de acuerdo con las Seis Direcciones, proporcionando estratos tridimensionales a un país y a sus habitantes; determinados oficios y artes se encontraban, estaban localizados y eran impulsados tradicionalmente en territorios en cada una de las Cuatro Direcciones (Este, Sur, Norte, Oeste), mientras que los estratos verticales reflejaban la jerarquía de los Tres Mundos. En la antigua Irlanda, por ejemplo, la corte real estaba emplazada en el centro del país, con las Cuatro Provincias a su alrededor, cada una de las cuales contaba con artes, oficios, funciones y papeles tradicionales específicos. Sin un sentido sencillo, este patrón ha perdurado hasta incluso la cultura europea medieval, con la triple división de Realeza, Nobleza y Pueblo, una división que, aunque muy desvirtuada y corrompida, refleja sistemas de casta muy antiguos cuyo significado original tiene un carácter más mítico que político.



3. EL

PRINCIPIO DESCONOCIDO

La mitología de la creación actúa como el fundamento perenne en la religión, en el misticismo, en la magia y en la mitología en general que se genera a partir de la apertura de la creación, del comienzo del Ser. Aunque las distintas expresiones de los mitos de la creación emplean diferentes medios y figuras, todos estos mitos presentan rasgos similares que, en términos generales, pueden resumirse en los siguientes:

1. El Ser comienza a partir de una fuente o condición desconocida; Ser del No-Ser.

2. El Ser original; la unicidad del universo, refleja, se divide así mismo o crea otras entidades.

3. Se crean los mundos a partir de este desarrollo proyeccional del Ser en seres. La creación de los mundos y de los seres puede separarse intelectualmente, pero tradicionalmente las creaciones son simultáneas, ya que los mundos en sí mismos son seres, y las entidades en cualquier mundo confeccionan ese mundo en su totalidad.

Este patrón triple aparece con frecuencia reflejado en la definición mítica de los tres mundos: en una representación moderna podríamos resumir esto como el mundo de las estrellas (el universo), el mundo del sol, de la luna y de los planetas (el sistema solar) y el mundo de nuestro planeta y todas sus formas animadas. La división triple puede contener también, dentro de cada uno de los tres mundos o niveles, una expresión cuádruple cíclica o espiral, que se corresponde con los cuatro elementos antiguos de aire, fuego, agua y tierra (ver figuras 1 y 3). En las tradiciones míticas y místicas más depuradas, como las comprendidas en la Cabala, o en la magia del Renacimiento basada en fuentes clásicas, los cuatro estadios del Ser intensificador o reflectivo son:

1. Originación.
2. Creación.
3. Formación.
4. Expresión.

Estos estadios presentan una cierta afinidad o relación con el ciclo de los cuatro elementos: 1, aire; 2, fuego; 3, agua; 4, tierra (ver figura 3).

Sin embargo, la mayoría de las mitologías tradicionales no incluyen afirmaciones tan manifiestas o tan detalladas técnicamente. No obstante, los estadios, mundos y elementos sí están con frecuencia presentes por inferencia, o (y los escritores modernos que se ocupan de mitología con frecuencia subestiman esto cuando no lo ignoran por completo) a través de una comprensión general por parte del narrador y del oyente, una comprensión que, si bien requiere una explicación cara al lector moderno, pudiera haber sido parte de una visión mundial fundamental en propio tiempo o lugar.

Buena parte del efecto de la mitología depende de los aspectos ocultos o silenciados de los relatos, y del lugar que ocupan en el contexto cultural y en las tradiciones ágrafas que comportan otros relatos con los que están relacionados. Por ello, nos encontramos siempre ante un cuerpo incompleto de mitos desde los primeros tiempos, ya que la terminación, en un sentido moderno de una colección o serie sistémica completa y comprensiva, nunca existió como tal. En un nivel más sutil, la terminación de un patrón mítico implica una contribución activa por parte del individuo; emerge en el interior de nuestra conciencia más que como una narración exterior. Los propios relatos son en sí mismos resonancias de energías o patrones primarios, que deberían, en sentido ideal, despertar una respuesta resonante similar dentro del oyente. El mito, por lo tanto, conduce a la revelación, a la inspiración y a la transformación.

En un patrón mítico, como el de la creación de los mundos, los relatos hablan de la aparición de figuras, de su interacción y de los cambios resultantes en el mundo o mundos que se producen a raíz de sus amores, luchas, tareas, alegrías y conflictos. Lejos de ser explicaciones de materias geográficas o históricas, estos mitos primarios son de hecho declaraciones y resonancias de la creación original de los mundos. En un sentido más localizado, describen la

manifestación del país al que pertenece el mito específico. Debemos recordar en todo momento que con frecuencia esto es un reflejo de la creación del universo; el país y el universo son parte uno del otro, interactúan mutuamente, son interdependientes e inseparables.

En la leyenda irlandesa, por ejemplo, encontramos que las sucesivas vidas que aparecieron en el país de Irlanda realizaron cada una de ellas cambios específicos en el propio país: se hicieron lagos, se nivelaron llanuras, brotaron ríos, fuentes y demás.

Estas materias de carácter topológico o topográfico todavía no se ocupan de la política o del bienestar social, como puede desprenderse de estadios posteriores tales como la introducción de la agricultura, la fabricación de la cerveza, las costumbres matrimoniales y demás, sino que tienen que ver con la sustancia manifiesta, con el crecimiento y desarrollo del propio país. Muchos de los desarrollos posteriores citados, tales como la agricultura o costumbres sociales, forman parte de hecho del mismo mito expansivo de la creación, y no necesitan formar parte necesariamente y en modo alguno de una realidad histórica o seudohistórica. A menudo un mito, como el de la aparición del primer agricultor o cervecero, está vinculado al auténtico pueblo histórico, aunque de hecho puedan no haber sido los primeros agricultores o cerveceros, sino tan sólo las gentes más recientes que encajan en el cuadro, bien a través del proceso de filtro que supone la memoria colectiva, o bien de una forma más sutil, ya que, en tanto que fuerza invasora y superior, fueron asimiladas dentro de los resistentes mitos del desarrollo orgánico que surgen de los mitos mismos de la creación original.

figura 3. *Iti Rueda de la Vida*

La Rueda de la Vida se encuentra con muchas variantes por todo el mundo, y puede interpretarse también de muchas maneras que se conectan mutuamente. Su significado más sencillo es el del Ciclo Cuádruple del Año: *Primavera. Verano. Otoño. Invierno*. Partiendo de este sencillo cuadro cíclico, como puede apreciarse en nuestro detallado desglose subsiguiente, puede definirse un conjunto de correspondencias en permanente expansión.

Al igual que las *Seis Direcciones*, cuya parte principal comprende (la parte de un plano liso, habitual pero no inevitablemente, el horizonte), este emblema de la creación es un emblema de *relatividad*, y actúa como un glifo o mapa para el ciclo de vida del universo, desde las estrellas hasta las partículas subatómicas.

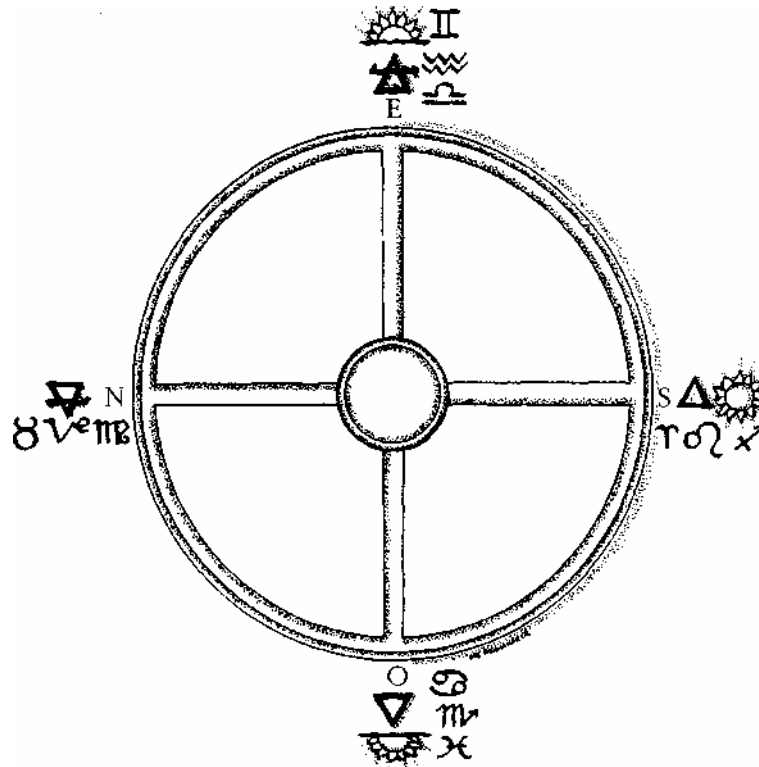
En el budismo, la Rueda se emplea con frecuencia como un símbolo de los ciclos de ilusión o servidumbre sensual y renacimiento, pero en un nivel más interior o esotérico encierra asimismo las claves para la liberación. Muchos de los secretos de iniciación de los misterios antiguos o de los sistemas religiosos y mágicos tenían que ver con la liberación de la aparente servidumbre de las espirales de la Rueda de la Vida.

A partir de los Cuatro Elementos de *Aire/Fuego/Agua/Tierra*, o de los Cuatro Poderes Universales de *Vida/Luz/Amor/Ley*, se desdobra toda la existencia. En astrología, la carta de nacimiento individual se levanta a partir de un Círculo o Rueda de Doce Signos y Casas, derivados de los Cuatro Elementos básicos, dentro de los cuales los planetas forman patrones de asociación (ver figura 4). Sin embargo, la astronomía mítica es un sistema preastroológico de correspondencias localizable en todo el mundo antiguo, y que se desarrolla mediante la observación de los movimientos estelares y planetarios, y de los ciclos del sol, de la luna y de las estaciones. Muchos mitos de la creación hablan de la apertura de la Rueda de la Vida, o de cómo el Universo se expandió de fuera del Caos hacia los Cuatro Elementos Primarios, un patrón que se refleja directamente en la creación material y humana.

Durante milenios, la medicina se ha basado en un sistema elemental, como toda la ciencia: en determinados sistemas médicos específicos, esta visión mundial o modelo conceptual perenne sigue aún vigente. Incluso la medicina y la ciencia modernas pueden interpretarse de acuerdo con un modelo Elemental, aunque la conocida "tabla de valencias" de la física y química modernas no está relacionada con el sistema antiguo.

1. **Este** Aire 'Primavera' Amanecer Comienzo' Nacimiento.
2. **Sur** Fuego' Verano' Mediodía Crecimiento/ Edad adulta.
3. **Oeste** Agua' Otoño' Crepúsculo' Plenitud- Madurez.
4. **Norte** Tierra' Invierno' Noche' Conclusión. Senectud y muerte.

Al igual que se ha dicho que toda creación está compuesta de los Cuatro Elementos, la genética moderna define todas las entidades vivientes con un código cuádruple, de ahí que la genética sea un ejemplo típico del modelo cuádruple elemental de la creación.



4. RELIGIÓN Y ASTRONOMÍA MÍTICA

Los fundamentos de la mitología de la creación son anónimos y proteicos. Estos mitos primarios son atemporales, y, sin embargo, nos damos cuenta de que los hemos recibido bajo formas diversas desde los tiempos remotos. Esta última definición puede parecer contradictoria en sí misma o paradójica, pero no es ajena a nuestra comprensión del mito de la creación.

Existe un vínculo importante entre las raíces más profundas de la conciencia y el paso aparente del tiempo histórico. La palabra "aparente" se emplea aquí de manera deliberada, ya que el paso del tiempo no es un concepto constante en todas las culturas mundiales, y varía considerablemente de raza a raza e incluso de siglo a siglo. En los niveles míticos de los que hablamos, rara vez se considera el tiempo como una secuencia lineal recta, y sí más frecuentemente como una espiral o como una serie de interacciones circulares o rotativas con espacio y acontecimientos. En el vasto marco temporal mítico del mito y de la religión indias, por ejemplo, los tiempos vitales cosmológicos están registrados, con la reiteración de nuevos ciclos que tienen lugar a lo largo de periodos de tiempo que están en una escala más estelar que humana.

Cuanto más atrás parece que nos remontamos en el tiempo, más nos aproximamos a los niveles profundos de conciencia, que a menudo permanecen fuertemente escondidos e inaccesibles dentro de la mente moderna. Este vínculo está respaldado por determinados aspectos del pensamiento antiguo, en particular los de cosmología, metafísica y contemplación espiritual. Sin embargo, no todos los aspectos o ramificaciones de la cultura antigua pueden relacionarse con niveles o formas de conciencia; semejante ejercicio sería inútil y equívoco.

No obstante, los antiguos afrontaron los temas primarios del mito de la creación de manera diversa: fusionaron mito, astronomía, cosmología e intuición poética o mística en una síntesis que muchas veces resulta inaceptable para un intelecto moderno. En este orden de cosas, hay que subrayar que el punto de vista de los antiguos era coherente, orgánico y totalizador. En otras palabras, no existía una compartimentación o separación rígida del mito, la astronomía, la cosmología, la intuición mística, la magia o la religión. Esta unificación no implica una carencia discrecional o un estado subdesarrollado de conciencia mental³ por parte de nuestros antepasados en el mundo, sino de una forma de pensar y de vivir acordes con ciclos y valores totalmente distintos de los nuestros.

Para ponernos en contacto con estas formas tempranas de conciencia, es preciso que sintonicemos con esos niveles profundos dentro de nosotros mismos que guardan resonancia con las visiones mundiales orgánicas o unificadas. Los indicios más profundos de la realidad, que se encuentran en la meditación o en la contemplación, se corresponden directamente con los relatos, las cosmografías y los patrones metafísicos antiguos que nos han sido transmitidos. Estos mitos forman parte del folclore, de la religión y de las tradiciones mágica y mística que se han quedado fuera de cualquier marco de trabajo ortodoxo, pero que han conservado una integridad y coherencia identificables a lo largo de los siglos.

Existe, no obstante, una diferencia notable entre la amplia expansión de la mitología en general, tal y como se desarrolló a través de la historia cultural en cualquier tierra o región, y la cosmografía primaria del mito de la creación. En muchos sentidos, las enseñanzas detalladas de las tradiciones mística y mágica están más cerca de la mitología de la creación de lo que están, digamos, la totalidad de las tradiciones mitológicas recogidas de cualquier raza, región o religión.

En las religiones ortodoxas, y a pesar de la acumulación de propaganda y estilo inevitable en cualquier estructura de poder, existe siempre un elemento del mito de la creación. Las religiones se basan en muchos soportes, pero el más profundo de todos es a menudo la creación de los mundos, incluso cuando esté incrustado al fondo de la atención o corrompido por la manipulación política.

Ahora podemos volver brevemente, como prometimos, a la relación entre la mitología y la astronomía.

³ En inglés "mentation". Término que no puede traducirse aquí como "men-talización". (V. de la T.)

ASTRONOMÍA MÍTICA

Otro factor que parece desempeñar un papel importante aunque confuso e incomprensible en la mitología es el de las estrellas. Está claro que la astronomía mítica, la precursora de la actual astronomía, está tejida con los mismos elementos que componen el entramado de la mitología en general. Es más, los mitos de la creación parecen hablar con frecuencia de una fase de existencia presolar o preplanetaria en términos que pueden compararse, aunque en un sentido no-técnico y no-matemático, con algunas de las teorías cosmológicas más recientes de la física y de la astronomía moderna.

A lo largo de muchos años fue costumbre explicar la mitología como si ésta fuera o bien las leyendas sociales y religiosas de cualquier pueblo, explicando varios cambios en la cultura o en el dirigente, o bien conjuntos simplistas de respuestas a preguntas relativas a la naturaleza, a los planetas y a las estrellas del cielo. Muchos mitos antiguos parecían, superficialmente, respaldar esta teoría, ya que afirmaban explícitamente que determinados héroes eran convertidos en grupos de estrellas visibles en el cielo, o que las deidades principales estaban relacionadas con fuerzas planetarias, que a su vez estaban conectadas con la aparición de los siete planetas sobre el horizonte.

La teoría reduccionista, la de los mitos como explicaciones de los planetas y las estrellas, se debilita en una medida importante por el simple hecho de que las gentes de la antigüedad realizaban observaciones astronómicas detalladas y precisas. Debemos, pues, equilibrar la concepción poética de los mitos con el hecho científico de que en las civilizaciones antiguas se observaban las estrellas, se calculaban sus movimientos, y de que en muchos casos esto quedaba registrado con edificios relevantes, alineaciones, monumentos de piedra y demás. Más aún, se ponía gran énfasis en las agrupaciones o patrones estelares específicos de relación que pueden parecer insignificantes o incluso invisibles a los ojos del hombre moderno. Las Pléyades, un grupo de estrellas menor, y los Nodos Lunares, que constituyen uno de los equivalentes celestiales de esos Dragones que aparecen en muchos mitos y leyendas, son ejemplos significativos de la astronomía mítica. Los Pléyades tienen un papel mítico y estacional en las ceremonias practicadas en todo el mundo, mientras que los Nodos Lunares (la Cabeza y la Cola del Dragón), aunque son invisibles como entidades por sí mismas, han desempeñado a su vez un importante papel en la astrología desde los tiempos más remotos.

Cuando examinamos los mitos de la creación, advertimos que los niveles más tempranos de la creación implican definición de espacio y direcciones, después de lo cual las estrellas (arriba) y la tierra (abajo) pueden llegar a ser. Este proceso queda reflejado con frecuencia a través de varias etapas, en las cuales se repiten las energías primarias, positiva y negativa, en una serie de reflexiones polarizadas. Es frecuente que se destruya un orden mundial antiguo para dar paso a uno nuevo, y así figura en muchos mitos y leyendas. La astronomía representa un papel significativo en dichas secuencias, ya que los poderes, los dioses, las diosas y los acontecimientos implicados en cualquier patrón o relato mítico, a menudo, se dice explícitamente que son parangonables a las entidades o fenómenos celestiales.

EL MOLINO DE HAMLET

En la obra titulada *El molino de Hamlet* ("Hamlet's Mill"), de Giorgio de Santillana y Hertha von Dechend (Godine, Boston, 1977), se ofrece un ensayo particularmente complejo y

fascinante con vistas a la comprensión de esta relación entre mito y patrones celestiales. Estos dos eruditos y pacientes autores, inocentemente, parecen no tener en cuenta las activas tradiciones y enseñanzas esotéricas referentes a la creación de los mundos, el cubo y la esfera del espacio, y otros temas por el estilo que durante siglos se han enseñado en las escuelas mágicas. Sin embargo, en dicho ensayo proponen que toda la mitología procede de una fuente estelar, y desarrollan un modelo muy parecido al que se enseñaba a los iniciados en magia (posiblemente durante milenios), en el cual los Tres Mundos están relacionados a tres niveles de una Esfera de Espacio. El texto que citamos más adelante (pág. 99) del *Sepher Yetzimh* hebreo es uno de los ejemplos utilizados con mayor frecuencia de este tipo de enseñanza, toda vez que una versión clásica del mismo se encuentra en el Mito de Er citado igualmente más adelante (pág. 108).

Dado que este modelo es tradicional y, en el caso del libro *El molino de Hamlet*, se presenta asimismo desde una explicación moderna y razonada, debemos comentarlo aquí brevemente. Hay que subrayar, no obstante, que un modelo astronómico para patrones míticos, en realidad, no está en modo alguno separado de un modelo antropocéntrico, en el cual los mortales están de pie sobre la superficie del planeta, y establecen definiciones del cielo que está sobre ellos, de la tierra que se extiende a sus pies y del mundo subterráneo que subyace bajo ellos. El plano clave de ambos modelos es, claro está, los Tres Mundos.

Todavía podemos confeccionar un tercer modelo, el psicológico, como se hace en el arte de la magia, y definir los tres niveles como niveles de energía en conciencia, con la percepción de lo cotidiano en el nivel intermedio, la conciencia superior o estelar en el nivel de arriba y la inconsciencia, o mejor dicho la conciencia del *mundo subterráneo*, en el nivel de abajo. No existe conflicto alguno entre los tres modelos; es más, forman parte uno de otro y no necesitan ser separados en falso.

En un modelo astronómico del mito, la "tierra" no es literalmente nuestro planeta, sino un plano ideal definido a través del ecuador eclíptico, o, mejor aún, del celestial. Esto divide el Zodíaco (sea cual sea la forma en que éste se presente habitualmente) en dos partes. La parte norte, que comprende desde el equinoccio de primavera hasta el de otoño, era la tierra de arriba o principio sólido, mientras que la parte sur, que comprende desde el otoño pasando por el solsticio de invierno hasta el equinoccio de primavera, era las aguas profundas de debajo.

La Primacía de los Equinoccios con la cual los antiguos astrónomos, poetas y adivinos definían las grandes edades del mundo, hace que el Sol parezca emerger desde una posición dentro o detrás de un signo específico del Zodíaco durante un periodo de aproximadamente 2.500 años. Esta primacía tiene, a su vez, su origen en la atracción de gravedad del Sol y de la Luna sobre la Tierra, provocando en la rotación del planeta una oscilación o inclinación de alrededor de cincuenta pulgadas⁴ por año. Esta vibración provoca la aparición de una lenta moción retrógrada de los puntos equinocciales a lo largo de la moción eclíptica causada por la inclinación del eje de la Tierra. El ciclo completo en retroceso de los puntos equinocciales tarda 25.800 años aproximadamente, a cuyo término ha tenido lugar la rotación retrógrada completa de doce signos (ver figura 4).

Éste es el origen de la muy alabada, y mal comprendida, tontería a propósito de la "Era de Acuario", tan abundantemente comercializada en la actualidad, aunque lo cierto es que el Sol no entra en Acuario hasta el próximo milenio, y todavía estamos claramente en la época de Piséis de la "Era Piséis" —y en ella permaneceremos hasta mucho después del año 2000.

4 Una pulgada equivale a 2,54 centímetros. (TV. de la T.)

El mito, en este sentido astronómico, está relacionado con la observación a largo plazo de las posiciones del Sol, de la Luna y de los planetas, las estrellas del Zodíaco y las edades delimitadas por la primacía de los equinoccios. Por lo tanto, el mito de la creación tiene que ver con el periodo anterior a la Primera Edad o Era, y con la recreación que tiene lugar cada vez que gira el eje o que se produce un cambio de era a medida que se mueven a través de los doce signos. Cada signo genera una cualidad o complejo de energía diferente a tono con las vidas de todas las entidades, incluyendo las humanas, y el propio planeta.

Los que desean una explicación más detallada de esta teoría pueden encontrarla en *Una guía para los perplejos* ("A guide for the perplexed"), que figura como un *intermezzo* entre los capítulos IV y V del citado libro *El molino de Hamlet*. La explicación astrológica, en términos más de astrología moderna que de astronomía mítica, se puede encontrar en *Astrologi*, de Jeff Mayo, publicado por The English University Press, 1964.

LA MITOLOGÍA DE LA CREACIÓN: UN RESUMEN GENERAL DE LOS PATRONES

Podemos proceder ahora a la propuesta de algunos ejemplos de mitología de la creación, que incluyen desde los de las antiguas civilizaciones tanto de Oriente como de Occidente, pasando por algunas variantes extraídas de la literatura medieval y renacentista, hasta los ejemplos modernos que parecen compartir las mismas tradiciones. Antes de considerar brevemente los ejemplos típicos, merece la pena recapitular los patrones básicos que se han comentado en los capítulos anteriores.

A

1. Creación del Ser Total o universo.
2. Creación de mundos, fases o dimensiones, y del planeta.
3. Creación de tierra.
4. Creación de habitantes:
 - a) Razas como las humanas y otras.
 - b) Órdenes de animales, pájaros, peces.
 - c) Plantas y entidades que crecen.

B

1. Relación del mito de la creación con la conciencia interior:
 - a) Las historias son modelos individuales/raciales/regionales que expresan intuiciones profundas relativas a la realidad y a su progresión desde la abstracción hasta la concreción.
 - b) Esto presenta un paralelismo directo con energías individuales; desde la más profunda fuente desconocida de energías y patrones espirituales y psíquicos hasta la expresión exterior del cuerpo y su continuidad de tiempo/espacio/acontecimientos.
2. Relación del mito de la creación con modelos específicos desde la física mecánica hasta la avanzada física estelar.
3. El mundo planetario como un espejo del mundo universal.

4. El mito de la creación se equilibra frecuentemente con el mito de disolución y con la visión apocalíptica.

la narración

Existe un ciclo de historias extendido por todo el mundo que incorpora y se genera originalmente de las percepciones míticas de la creación:

1. Los orígenes del Ser Total.
2. La creación de los mundos y de sus habitantes.
3. La historia de las divinidades y de las entidades.
4. La historia del primero y del último ser humano, incluyendo todas las fases ancestrales o "historias" abarcando desde la primera hasta la última.

En el sentido más profundo, todas las historias míticas forman parte de la gran historia que conduce desde la creación hasta la disolución. Con vista a los propósitos iniciales de examen y comentario, podemos establecer una distinción (falsa) entre esos mitos primarios de creación/disolución y los mitos subsiguientes que incorporan la historia social, las fases culturales y demás. Así, la creación descrita en el Antiguo Testamento es un auténtico mito de la creación tomado de la cultura hebrea y alterado y traducido libremente como un ortodoxo mito cristiano religioso. El resto del Antiguo Testamento, sin embargo, a excepción de algunas importantes visiones de profetas y de antiguos poemas específicos, no forma parte del mito original de la creación, aunque sí forma parte de una secuencia que comprende desde la creación hasta la disolución. La visión disolvente se encuentra en las postrimerías del Nuevo Testamento, con el *Apocalipsis*.

Un patrón equilibrado parecido, incluyendo desde el primero hasta el último, se encuentra en muchas religiones y mitologías mundiales. Las *Prophecies* paganas y la *Life of Merlin* constituyen una creación narrativa británica (galesa o escocesa); la contrapartida irlandesa sería el *Book of Invasions*⁵. Los grandes ciclos míticos noruegos y escandinavos, el *Kalevala* finlandés y el *Mababharata* de la India serían otros ejemplos típicos.

Procedamos ahora al examen de algunos mitos típicos de la creación.

SEGUNDA PARTE

MITOS DE LA CREACIÓN Y MEDITACIÓN

⁵ Profecías. Vida de Merlín y Libro de Invasiones (N. de la T.)

** El Mababharata, publicado por editorial Edaf, 1990.

5. LA ANTIGUA GRECIA

En los niveles más profundos o más tempranos de la mitología griega, encontramos la figura primordial de la Gran Madre, que históricamente procede de la civilización egea y cretense, pero que en realidad es común a la religión temprana en general. Su papel era universal, en el sentido de que regulaba tanto el tránsito de las estrellas en los cielos como el de la vida, la muerte y el renacimiento por la tierra. Aunque hoy día establecemos dicha distinción con facilidad, parece plausible que, en la temprana civilización egea, el concepto de la gran diosa gobernando tanto los dominios de arriba como los de abajo no comprendía tal división, y que el mundo inferior y el superior eran, de hecho, aspectos inseparables uno de otro.

Junto con esta gran diosa existía una pareja masculina, que parece haber tenido una significancia menor. En la antigua Creta, la diosa se llamaba Rea y, según los griegos, era la madre de Zeus, el dios que gobernaba el panteón clásico. En la mitología del Egeo, la pareja de la gran diosa era conocida a veces como Asterio, que significa sencillamente "estrellado", y en la leyenda aparece como el Rey Asterion de Creta, quien se desposó con Europa, siendo finalmente asimilado en la figura del dios Zeus. Estas conexiones reflejan tan sólo el tránsito de una diosa y de un dios primarios, relacionados con la tierra y las estrellas, al panteón posterior de los griegos.

Una de las fuentes principales de la mitología de la creación en la tradición griega clásica es la *Teogonia* de Hesíodo, escrita aproximadamente hacia el siglo VIII a. C. Se dice que Hesíodo era contemporáneo de Homero y que le ganó en un concurso poético, pero gran parte de su biografía es más legendaria que histórica, y aunque su propio testimonio implica que vivió poco después de la guerra de Troya, los estudiosos señalan que en realidad pertenece a un siglo posterior.

La *Teogonia* relata los orígenes de los dioses y de las diosas, sus aventuras y relaciones míticas y, necesariamente, la cosmología asociada a tales relatos. El extenso trabajo de Hesíodo consiste, de hecho, en una colección de distintas tradiciones con estilos diferentes, y a menudo el mismo mito se repite en una serie de versiones distintas. "Teogonia" es un término empleado generalmente para la historia y la genealogía de los dioses, y que al ser destacado por Hesíodo refleja las tradiciones de su tiempo. Otras teogonias más especializadas se encontraban dentro de los Misterios, el más famoso de los cuales era quizá el Misterio Órfico. Los Misterios se servían de mitos muy específicos relacionados con tradiciones de transformación e iniciación interiores que, a su vez, no formaban necesariamente parte de la tradición general o popular. Es Hesíodo quien nos proporciona el conocimiento más detallado de la mitología de la creación griega, y muchos de los términos, tipos y acontecimientos de sus relatos han pasado a formar parte de la literatura y uso general, a pesar de que algunos han sufrido durante este proceso una alteración de su significado original.

EL ORIGEN DEL GRAN MUNDO O UNIVERSO

La palabra caos se utiliza generalmente en la actualidad cuando se habla de algo prolífico, desastroso, primario y desorganizado, incluso con implicaciones negativas de destrucción o de malicia. En la *Teogonia*, sin embargo, se utiliza el nombre en su sentido correcto, ya que Caos, inmenso y ensombrecedor, estaba presente en el Principio. Fuera de Caos aparecieron Gea, la Tierra de amplios pechos, y Eros, la fuerza fructífera o atractiva que causó la generación de todos los seres.

Aunque resulta fácil ver en este mito una descripción de la aparición del planeta Tierra, como Gea, y de la procreativa fuerza de la naturaleza como Eros, está claro que se refiere a una "tierra" y a un "amor" universales o estelares, de los cuales son armonías o reflejos nuestro planeta y energías naturales.

La palabra "caos" deriva de una raíz griega que significa "mirar boquiabierto"**, y representa la cualidad de abertura y vacío espacial o eterno. Originalmente fue un principio cósmico, carente de rasgos o atributos divinos: la definición posterior de caos como el chorro de energía y materia desorganizada o "caótica" en el espacio surge a través de una derivación equivocada de la palabra raíz "chorrear". Así, tenemos dos significados distintos para caos, el puro y original principio cósmico de "mirar" o abrirse, como lo utilizó Hesíodo, y la derivación posterior de energías y formas confusas anteriores a una manifestación ordenada, entidades que estarían rellenando o flotando a través del espacio primario y que las deidades ordenarían. A esto se añade el corolario de que patrones ordenados revierten al caos primario al final de un ciclo; este concepto adicional no está en conflicto con el significado original de caos como abertura o vacío, el vacío al cual regresan todas las formas y fuerzas.

De idéntica manera. Eros tiene una definición primaria y otra secundaria o derivada. En su forma pura, como la que establece Hesíodo. Eros es la fuerza universal de atracción; en los mitos posteriores figura como el dios del amor, y en leyendas aún más posteriores aparece en cierto modo trivializado como el dioscito que provoca el amor romántico, o el sentimental Cupido ampliamente conocido en la leyenda popular moderna. Sin embargo, el Eros universal o cósmico constituye un poder que gobierna e impele incluso a los dioses, y todas las energías y acontecimientos derivan del poder de Eros.

La *Teogonia*, por lo tanto, relata inicialmente un mito de la creación triple; del Caos primario surgió Gea, la Gran Diosa, un mundo o entidad universal dentro de sí misma, de la cual nuestro planeta es un reflejo directo o una forma inferior. La siguiente fuerza primaria fue Eros, "el fuego (amor) que derrite (enciende) los corazones", el principio de atracción y cohesión, de cuyo efecto nacen todas las demás entidades, desde las estrellas hasta las piedras. Todas las demás fuerzas y formas fueron creadas a partir de esta triplicación a través de la interacción o reflexión, habitualmente representada como generación o copulación.

Caos alumbró también la Noche y Erebus, los poderes de la oscuridad los cuales se combinaron a su vez para crear a Éter y a Hemera, los poderes de la Luz o del Día. Gea era la madre de Urano, "al que hizo su igual en grandeza, de manera que le cubrió completamente". Urano era visible como la gran corona de estrellas en el cielo nocturno, el Zodiaco. Así, un varón activo sembrando poder nace de un poder femenino primario; las estrellas nacen dentro del seno materno de espacio y tiempo.

Gea creó a continuación las altas montañas y el mar quieto del Ponto; este segundo nivel de armonía de la creación es una variante del primer nivel de creación; las altas montañas y el tranquilo mar, anteriormente formas de vida, son imágenes de energías y patrones primarios de diferenciación-, arriba y abajo.

Urano y Gea son la gran diosa y el gran dios del mundo antiguo, el Padre Celestial y la Madre Tierra. Se encuentran bajo formas diversas por todo el mundo, y en tanto que deidades primordiales son conocidos en toda la mitología indoeuropea, desde la Europa occidental, pasando por Asia, hasta India, donde en el *Rig-Veda* se conoce a la tierra y al cielo como los abuelos del mundo. En el mito griego, Urano permanece como una figura bastante indefinida, y parece que no tuvo un culto o adoración extensa por sí mismo.

** En inglés "to gape", que significa literalmente "embobarse", "mirar boquiabierto". (*N. de la T.*)

Gea, sin embargo, era la Gran Madre, el fundamento de la religión griega. En un himno homérico aparece descrita como "Gea, madre universal, con fundamento firme, la más antigua de las divinidades". Hasta los mismos dioses juraban en su nombre, y en la *Iliada* de Homero, Hera, la diosa principal del panteón griego, rechaza las acusaciones de su pareja Zeus diciendo: "Juro en el nombre de Gea y del vasto cielo (Urano) sobre ella." En este sentido, Gea apuntalaba incluso a los dioses y diosas que en última instancia procedían de ella misma. Creó el universo, los primeros dioses, y hasta la raza humana. Estaba, por lo tanto, en íntima conexión con los poderes de profecía, y el gran oráculo de Delfo estaba dedicado originalmente a Gea, antes de convertirse en el oráculo de Apolo. Su imagen tenía un aspecto sumamente arcaico, conocido incluso a través de estatuillas prehistóricas, y que tiene la forma de una mujer gigantesca.

La unión de Gea y Urano, la madre y el padre cósmicos, dio lugar a los poderosos Titanes. Estas doce deidades, seis varones y seis hembras, son los dioses y diosas más antiguos del mito griego, íntimamente implicados en los procesos de creación y de destrucción. En muchas leyendas, los Titanes están en guerra con los Olímpicos, y dicho conflicto se encuentra a menudo en la mitología mundial, donde órdenes diversas de divinidades o de seres sobrenaturales se reemplazan mutuamente a medida que aumenta la manifestación del universo. Aunque muchas interpretaciones de la mitología ponen un énfasis histórico y sociopolítico en esta secuencia de reemplazo de órdenes o de panteones, lo cierto es que representa asimismo un patrón cosmológico metafísico.

En la antigua Grecia, los Titanes eran honrados como los antepasados originales de la humanidad; esta imagen de los antepasados primarios, semihumanos, o protohumanos, subyace en las raíces de muchos mitos y tradiciones religiosas. Los Titanes eran los inventores de la magia y de las artes... eme, por supuesto, en un principio no estaban separadas.

Los Titanes varones eran Cronos, Océano, Hiperión, Ceus, Crío y Japeto-, las hembras eran Rea, Mnemósine, Tetis. Temis. Teia y Febe. Rea, como hemos señalado más arriba, era el nombre de la Gran Diosa en la mitología cretense, y su aparición entre los Titanes refleja el proceso constante de absorción y regeneración que tiene lugar en la mitografía, cuando los escritores intentan formalizar las tradiciones orales y fijarlas con un orden específico dentro de un texto. Dicho proceso de fijación es, por supuesto, ajeno a la verdadera naturaleza de la mitología, que en su origen era oral, proteica y en gran medida deliberadamente amorfa en muchos sentidos. El proceso mítico es un proceso de recreación perpetuo, de manera que la auténtica fuerza del propio mito siempre quiebra o mina los límites rígidos y los panteones de la religión de estado o del análisis intelectual.

Urano y Gea criaron a continuación a los Ciclopes, las famosas entidades monoculares, que son fuerzas clónicas o primarias, al igual que los Titanes. En el poema de Hesíodo aparecen asociadas a las tormentas o a las fuerzas elementales: Bronles, o el trueno: Esteropes, o el relámpago; Arges, o el rayo. Los últimos vastagos fueron los Hecatonguiros o los de las Cien Manos. Éstos eran solamente tres, Gyges, Cotto y Briareo, cada uno de los cuales tenía cien brazos y cincuenta cabezas sujetas a sus espaldas. Gyges significa el de los miembros largos. Coito significa furioso, mientras que Briareo significa vigoroso. Así se establece una conexión general entre los Titanes, los Ciclopes y los Hecatonguiros y las fuerzas elementales de la naturaleza.

A medida que nacían cada una de estas órdenes o tipos sucesivos de deidades. Urano los iba encerrando en lo más profundo de la tierra. Con el tiempo, Gea proyectó destruir a su primera pareja. Urano, en castigo por el encarcelamiento de su prole. De su vientre produjo un metal

resplandeciente, y le dio la forma de una hoz o *hazpe*. Sólo el último de sus vastagos, Cronos, asestaría el golpe fatal, y cuando Urano estaba dormido castró a su padre y arrojó los genitales al mar.

La sangre, que brotó de esta terrible herida se filtró en la tierra, dando lugar a las Furias, a los gigantes y a las ninfas de los árboles los habitantes de los fresnos o Melias. Los trozos que flotaron sobre el mar generaron una espuma blanca, que a su vez dio forma a Afrodita, la diosa del amor.

Figura 4. La Rueda del Zodíaco

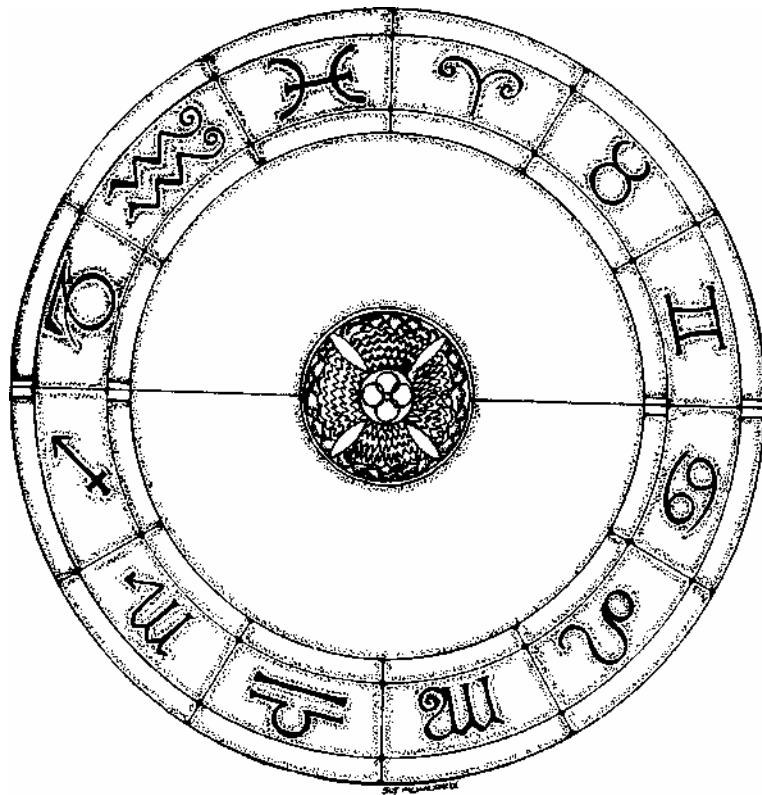
Los Doce Signos del Zodíaco son lío y algo familiar en las publicaciones populares, pasquines y en la jovería personal. Pero este aspecto trivial de la astrología esconde una serie de fases del arte más profundas y antiguas. La astrología moderna, basada más en el cálculo matemático o idealizado que en la observación, ha dado repetidamente muestras de su valía, aunque todavía sea tema de muchas discusiones. Sin embargo, las formas más tempranas de la astrología dependían en gran medida de la observación, o de una fusión de la observación y de patrones de cálculo. La astrología más temprana de todas era astronomía mítica, y los Doce Signos son potencias míticas o entidades derivadas de la combinación de los Cuatro Elementos de Aire, Fuego, Agua y Tierra.

Las criaturas o símbolos del Zodíaco son en sí mismos un relato o ciclo de la creación, y muchos de los temas míticos están relacionados con ellas. La Primacía de los Equinoccios (ver págs. 55-56) genera una corriente principal de mitología por todo el mundo, producto de la observación de patrones siderales a lo largo de mucho tiempo.

Muchos mitos y leyendas utilizan personas o deidades que son idénticas o están íntimamente relacionadas con los signos del Zodíaco. El Zodíaco que se usa abundantemente en el mundo occidental procede de una fusión de fuentes árabes, babilónicas y griegas, pero la unidad subyacente de los emblemas zodiacales indica que no son meramente imágenes tradicionales, o una materia de observación y cálculo, sino una propiedad inherente a la imaginación y a la conciencia.

Muchas de las implicaciones y usos de los sistemas zodiacales y elementales y de visiones mundiales se han perdido para el mundo moderno, pero uno que merece una mención especial es el del *Aite de la Memoria*, en el cual se vtsimlí/a la esfera del Zodíaco al tiempo que se localizaban elementos revelantes o de conocimiento en cada *cfacanalo* o sector. Esto no sólo generó a su vez un sistema detallado de información almacenada, sino que daría respuestas simbólicas a problemas específicos a través de la interacción entre los diversos elementos empleados y los Signos o subsímbolos de los propios decanatos.

En las artes meditativas o de Visualización, las criaturas o emblemas del Zodíaco nacen a la vida de una forma más sencilla, construyendo sus imágenes de la manera más fuerte posible y sintonizandolas con las energías que comportan. Lo cual está a su vez íntimamente relacionado con el arte primario o cliamanístico y mágico que trabaja con animales totémicos, muchos de los cuales se encuentran asimismo como Bestias Elementales o Signos Zodiacales.



LA COSMOLOGÍA DE LOS MISTERIOS ORFICOS

En este punto de nuestro resumen de la mitología griega de la creación, podemos regresar brevemente a la cosmología órfica mencionada más arriba. Se trata de una tradición metafísica más depurada, con un aspecto práctico o iniciático, en el cual los miembros del culto del Misterio ritualizaban o sufrían transformaciones de conciencia relacionadas con la tradición órfica. Orfeo era un músico y poeta divino, el gran cantante de canciones. Los Misterios Órficos combinaban filosofía, ciencia, magia, misticismo y entrenamiento práctico en las artes esotéricas. El mito de Orfeo intentado rescatar a Eurídice del Mundo Subterráneo es uno de los relatos míticos más imponentes y duraderos de cuantos conoce la humanidad.

La tradición órfica, depurada y expuesta parcialmente por el sacerdote Onomácrato, introduce una serie de cambios detallados en el popular ciclo de la creación expuesto en Hesíodo. Se dice que el Tiempo, o Cronos, fue el primer principio del cual emergió entonces Caos, el infinito, y Éter, el finito. Caos fue envuelto por la Noche, y el creativo Éter generó material cósmico dentro de este envoltorio. Toda la organización se convirtió en un tipo de huevo, con la Noche como cascara envolvente. La parte superior del huevo órfico era la bóveda de los cielos, mientras que la parte inferior era la tierra. En el centro de este huevo estaba el primer ser, Fanes. la Luz. La Luz se unió con la Noche u oscuridad, creando así el material Cielo y tierra. También se dice que Fanes fue quien originó a Zeus. Siganlos ahora y descubramos cómo está representada la creación primaria en la mitología escandinava.

6. ESCANDINAVIA E ISLANDIA

Las fuentes principales de la mitología escandinava, y en realidad de la teutónica, son las *Eddas*. Estas colecciones de poemas y de textos en prosa, muchos de los cuales son anteriores al advenimiento del cristianismo, fueron originalmente las fuentes orales del conocimiento, de la historia, de la poesía, de la cosmología y de la mitología. Fueron redactadas y conservadas por autores medievales, que a menudo permanecieron en el anonimato, de Islandia, Noruega, Suecia y Dinamarca. Estas fuentes, derivadas de una tradición oral extensa y compleja, como ocurre siempre con la mitología, revelan las creencias relativas a la creación de los mundos que tuvieron prevalencia hasta por lo menos una fecha tan tardía como el siglo xm en Escandinavia. Para entonces, los países implicados ya eran oficialmente cristianos pero, como sucedía en Irlanda, donde los amanuenses de los monasterios del siglo ix conservaron las sagas paganas que, al parecer, databan de la Edad del Bronce, los cronistas escandinavos de profesión cristiana conservaron la sabiduría barda o escalda de los siglos anteriores. Advertiremos que tienen mucho en común con otras tradiciones míticas de la creación.

Los mitos escandinavos que se han conservado en las *Eddas* no son necesariamente completos, y en algunos textos se yuxtaponen o combinan alegremente formas alternativas del mismo mito o leyenda. Encontramos este crecimiento orgánico y (aparentemente) indiscriminado de relatos en otras colecciones más tempranas, tales como la *Teogonía* de Hesíodo, la épica homérica. las tempranas sagas irlandesas, e incluso los textos más tempranos que tratan de cosmogonía, mitología, religión y leyenda. Hasta los dogmáticos textos religiosos oficiales, que todavía se usan en la actualidad, están repletos de lo que parecen ser contradicciones ilógicas. La culminación y las secuencias lógicas tienen, sin embargo, un valor mucho menor que el conseguir una introspección y una apreciación de los temas y modelos principales en cualquiera de las colecciones míticas.

En las fuentes islandesas, que han conservado mucha de la sabiduría pagana hasta tediadas sorprendentes tardías, encontramos un mito de la creación en algunos aspectos parecidos al de la antigua Grecia, aunque lleva el sello de la característica única del helado norte. Los parecidos que presentan algunas tradiciones entre sí no implican necesariamente ni un préstamo ni una copia, y resulta demasiado simplista desde todos los puntos de vista el asumir que una fuente, tema o imagen cualquiera es un préstamo directo de otra, incluso cuando existe un periodo de tiempo y un intercambio cultural entre ambas que pueda sugerir dicha transmisión. Las tradiciones orales son esencialmente atemporales, y no siempre se corresponden o sintonizan con periodos y acontecimientos históricos en el sentido que uno podría asumir. Esto es particularmente cierto cuando hablamos de los estratos más profundos del mito, en los cuales se describen las fuerzas primarias de la creación y los dioses de mayor antigüedad.

En primer lugar, y de acuerdo con los poetas de islandia. hubo un abismo que se extendió sin solución de continuidad a través del espacio. Este abismo, o vacío, llamado Ginnungagap en las *Eddas*, es un concepto de precreación que aparece en todas las tradiciones míticas místicas, mágicas y religiosas, aunque este concepto se pierde con frecuencia debajo de añadidos posteriores de mito y

leyenda cada vez más politizadas. Coexistiendo con el abismo, aparece frecuentemente el concepto de una deidad preprimaria o entidad todo prevalente: a veces, el hombre del norte identificaba este concepto con el Todo-padre.

El primer mundo o zona que se formó del abismo fue el Niflheim, consistente en sombras y nubes. Niflheim definía la región al norte del vacío: y este patrón de definición, con las primeras zonas, seres o energías definiendo las direcciones, dimensiones y mundos que se sucederían, ocupa gran parte de la conciencia y de la tradición de la mitología de la creación. Las cuatro direcciones de norte, sur, este y oeste desempeñan papeles importantes en la mitología de la creación, no en cualquier sentido ignorante con el que la gente primitiva asumía que los ciernas mundos estaban literalmente al norte, sino como realidades cosmológicas o cosmográficas. Las cuatro direcciones del mundo humano eran espejos o armonías de los Cuatro Poderes o Direcciones del Universo.

En las variantes más sofisticadas de la mitología de la creación, el modelo entero es esférico: esto da lugar a las direcciones básicas de Arriba, Abajo, Norte, Sur, Este y Oeste; y éstas, a su vez, están relacionadas a menudo con el concepto de una figura humana de pie sobre la línea del horizonte, con otras direcciones relativas a la orientación del cuerpo. En modelos metafísicos más sutiles, como el platónico de los sólidos, el concepto básico del humano erecto dentro de una esfera o campo de energía o conciencia orientada da lugar a los modelos matemáticos del universo. Los físicos modernos todavía están desarrollando dichos modelos, y, en un sentido paradójico, estos físicos son los herederos directos de las visiones mundiales o cosmológicas de los antiguos.

El mundo septentrional de Nifiheim contenía la fuente Hver-gelmir, de la que brotaron doce ríos glaciares, y en realidad fue la fuente de todos los ríos. La zona norte de Nifiheim (el norte del norte) estaba repleta de glaciares helados y de montañas de hielo de Elivagar (Olas Heladas) que se encontraban allí desde siempre. La espuma congelada de hielo procedente de Elivagar tenía una costra de veneno.

Al sur del vacío, o abismo, se originó otro mundo, equilibrando al del norte. Este mundo era Muspellsheim, el dominio del fuego. Mupellsheim era el hogar de Surt, el Gigante de Fuego, quien blandía una espada llameante: su presencia estaba en el principio y en el fin de la creación, ya que Ragnarok, el apocalipsis del mito nórdico, arrojaría fuego sobre todas las cosas. Cuando los ríos calientes del sur tocaban los ríos gélidos del norte, el amargo principio solidificante se cubrió con una escarcha gruesa, que rellenó parcialmente el abismo entre los dos extremos.

Los vientos cálidos procedentes del sur derritieron a su vez la vetusta escarcha del abismo, y con las gotas de la fundición se formó el cuerpo de Ymir o Aurgelmir (Hervidor de Barro), un gigante con una forma parecida a la de un humano, el primer ser viviente. De Ymir desciende la raza de los Gigantes de Escarcha, el primer varón y la primera hembra generados del sudor de su sobaco izquierdo. Más concretamente, Ymir se quedó bañado profusamente en sudor mientras dormía, y la primera pareja de gigantes se formó debajo de su brazo izquierdo. Uno de sus pies generó un hijo detrás de otro.

El hielo derretido generó asimismo una vaca, quien se convirtió a su vez en nodriza de los gigantes; esta vaca era conocida como Audumla. De sus ubres brotaron cuatro cursos de leche, de los que bebió Ymir. Audumla lamió los bloques de hielo primario, y se alimentó con la sal que éstos contenían. Con sus lametazos la vaca liberó gradualmente, desde el pelo de la cabeza hasta abajo, a través del tránsito de tres días, el cuerpo de un nuevo tipo de ser, Buri, cuyo hijo, Bor, se emparejó con la hija del gigante, Bestia (hija de Bólthorn o Mala-Espina), para crear a los dioses Odín, Vili y Vé.

Este nuevo orden de seres comenzó inmediatamente a destruir a los gigantes primarios, comenzando por su progenitor Ymir.

La sangre abundante de Ymir llenó el abismo entre los mundos del norte y del sur, Niflheim y Mupellsheim. y ahogó a los Gigantes. Pero un Gigante, Bergelmir, escapó con su pareja en una pequeña barca, y de ellos surgió una nueva raza de gigantes.

Sin embargo, los hijos varones de Bor levantaron el cadáver de Ymir, y con él hicieron Midgard, o el mundo intermedio, a medio camino entre las dos zonas primarias de hielo y fuego. Con la carne de Ymir se hizo la tierra firme, y con su sangre el gran mar. Con su pelo se confeccionaron los árboles, y con sus huesos las elevadas montañas. Se colocó el cráneo de Ymir a una gran altura sobre cuatro pilares inmensos (definiendo las cuatro Direcciones) y así se formó la bóveda de los cielos. Los destellos de energía procedentes del Muspellsheim formaron dentro de esta bóveda las estrellas, el sol y la luna. El tránsito de las estrellas y de los planetas estaba gobernado por los dioses, y el tránsito del sol a través del cielo generó las primeras briznas de hierba en la tierra que se extendía debajo. Se arrojó el cerebro de Ymir a los vientos, y así se hicieron las nubes.

A los hijos varones de Bor se unieron otros dioses y, trabajando con Odín, construyeron Asgard, la gran residencia de los dioses, donde cada deidad tenía su propio palacio. Entre Asgard y Midgard se levantó el puente de arco iris, el Bifrost.

Pero el cadáver de Ymir todavía generaría más vida: de los gusanos de su interior nacerían los enanos, quienes vivirían dentro de la tierra con la que estaban formados, y que estaban dotados con forma e inteligencia similares a las de los humanos.

La humanidad, sin embargo, la formaron tres de los dioses con dos árboles, *Ask* (fresno) y *Embla* (parra), Odín le dio aliento, Hoenir le dio alma y la capacidad de razonar, y Lodur le dio calidez y el color de la vida misma. De estas dos personas primarias, formadas de árboles por los dioses, procede la raza de los hombres.

Figura 5. El Árbol de la Vida

El *Árbol de la Vida* se encuentra en todo el mundo. La variante más abstracta y, sin embargo, más completa es la del Árbol Cabalístico, que mostramos aquí, basado en la tradición mística judía oral: sus orígenes son desconocidos. Probablemente se trata de una fusión del emblema naturalista del árbol considerado sagrado en las antiguas culturas europeas, con conceptos de dimensión, esferas o formas de creación conservados en la metafísica de la Grecia antigua, del Oriente antiguo y del Próximo Oriente antiguo. Cualesquiera que sean sus orígenes, lo cierto es que conforma un plano completo de la mitología de la creación, de la cosmología, de la religión y de las artes meditativas o mágicas.

El *Árbol de la Vida* ha conocido múltiples desarrollos en la literatura desde el medievo hasta la actualidad, perdiendo con frecuencia sus atributos exclusivamente hebraicos como el de las letras sagradas y los Nombres angélicos y divinos, al tiempo que quedaba cada vez más vinculada a la mitología mundial. La flexibilidad pancultural es el rasgo principal del Árbol, ya que, suponiendo que se comprendan su estructura correcta y sus unidades relativas, se puede emplear dentro de una fusión de sistemas simbólicos diferentes entre sí.

Los fundamentos del Árbol, recogidos en una sencilla lista de correspondencias, son los siguientes:

La primera Triada

1. **La Corona** El Ser original emana del Vacío. Asociado tradicionalmente al Primer Aliento o Espíritu Santo
2. **Sabiduría** La exclamación de estrellas en el espacio: las Nebulosas en Espiral, el Zodíaco, la Estrella-Padre.
3. **Comprensión** El vientre de tiempo y espacio, la Gran Madre. Asociado tradicionalmente al planeta Saturno.

El Abismo o el Vacío Caótico: El Ser Suprcmal o Divino emerge sobre el Vacío como Primera Triada: la Segunda Triada (4. 5. 6) se refleja debajo del Vacío, abarcando hacia la manifestación material y la vida orgánica. La Tercera Triada (7. 8. 9) es un reflejo de la Segunda, y cada reflejo es a su vez una armonía e inversión inferior del que está encima (ver la *Sepher Yelzirab*. pág. ").

La Segunda Triada

4. **Compasión.** El impulso anabólico de las fuerzas hacia la forma. Asociado tradicionalmente a Júpiter y con poderosas divinidades efusivas relacionadas.

5. **Severidad** Poder negativo o purificador: quiebra catabólica de patrones. Asociada tradicionalmente con Marte, y en muchas tradiciones míticas con una diosa de la muerte o de la destrucción. Los ejemplos incluyen a la irlandesa *Morrigan* o Reina Fantasma, a la hindú *Kali* y a la /sis *ỉ#gm* del antiguo Egipto.

6. **Belleza** Sol central armonización fuente de la Lux. Esta Esfera unifica poderes de Dar y Tomar en Equilibrio: aquí están asociados todos los Salvadores. Redentores, Hijos de la Lux y dioses y diosas solares.

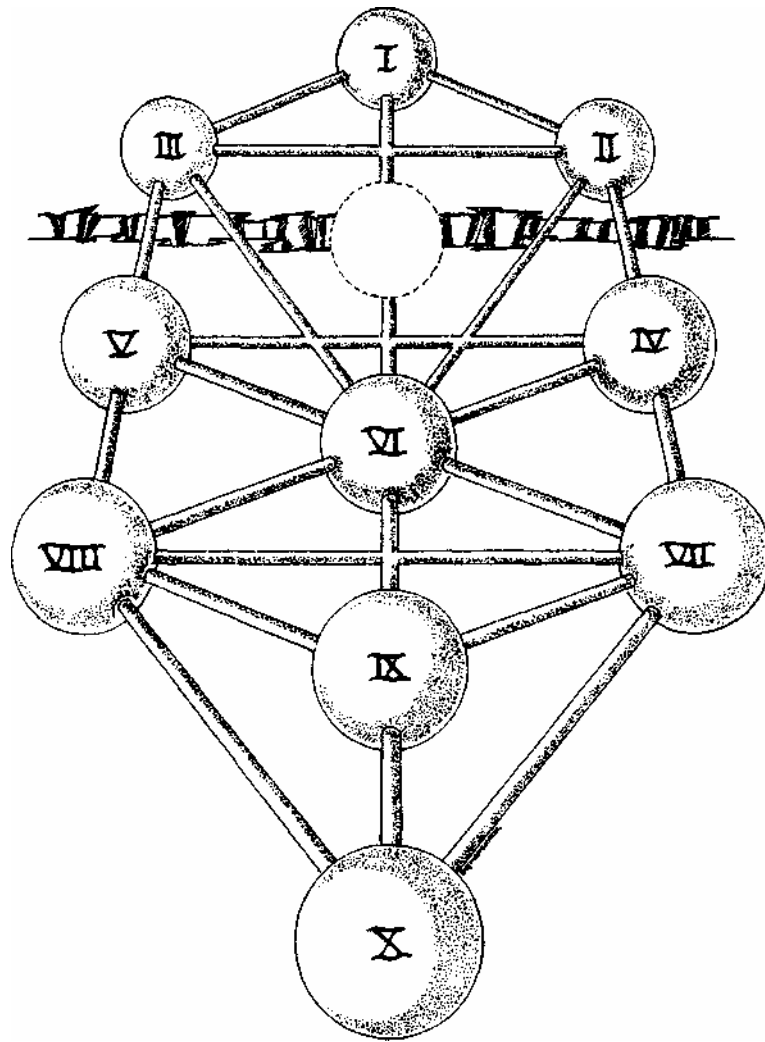
La Tercera Triada

7. **Victoria** La Esfera de Venus, fuerzas de atracción, emoción, energías de vida polarizantes. Diosas del Amanecer y del Atardecer, de Amor y de iluminación a través de la devoción

8. **Honor/Gloria** La Esfera de Mercurio, asociada con la agilidad mental, con la energía analítica, con el creciente desarrollo de la fuerza creativa hacia una forma interactiva. También se asocia con dioses mensajeros que median entre la humanidad y la deidad solar.

9. **Fundación** La Esfera de la Luna; todos los dioses y diosas lunares, poderes de fertilidad, regeneración, nacimiento y muerte física. La estera de los sueños y de las intimidades, de las matrices secretas que están detrás de la forma física.

10. **Reino** Los mundos manifiestos o exteriores, el Planeta Tierra. Esta Esfera última comprende todas las Nueve anteriores. Las Diosas de la Tierra, la Madre Tierra y los órdenes de humanidad, de animales y de plantas habitan en esta Esfera. Los Cuatro Elementos se manifiestan como Cuatro Direcciones Planetarias, como Cuatro Vientos y como Cuatro Estaciones.



LOS TRES MUNDOS Y EL ÁRBOL DE LA VIDA

La mitología nórdica incluye la extendida imagen o cosmología de los Tres Mundos, enmarcados dentro de una relación específica entre sí. La relación exacta de los mundos varía, pero el patrón general es que Midgard, el mundo intermedio o planetario de Tierra y humanidad, estaba rodeado por un vasto océano, en el que habitaba la todo-envolvente serpiente Midgard. Debajo de Midgard estaba Niflheim, el Mundo Nebuloso, tierra de los muertos. Este Mundo Subterráneo estaba regido por la diosa Hel, y su entrada estaba guardada contra los seres vivos por el terrible can Garm. Sobre el mundo intermedio estaba el mundo de los dioses.

El patrón de la triple creación, que se encuentra en otras mitologías indoeuropeas, parece ser un desarrollo posterior sobre el mito primario de la creación descrito más arriba, aunque está considerablemente clarificado con la visualización de una espiral triple, en la que los mundos se interpenetran mutuamente, más que con divisiones rígidas.

El emblema unificador de la mitología nórdica o teutónica es el árbol Yggdrasil (ver figura 6). De una mitología primaria de la creación con dominios emergiendo del abismo o del vacío, se desarrolló gradualmente una visión de tres mundos. Yggdrasil creció a través de cada uno de los Tres Mundos, y puede representarse de muchas maneras diferentes, dependiendo de nuestra interpretación del modelo como esférico, espiral, circular, o como un mapa bidimensional de tres anillos o mundos superpuestos adjuntos. Quizá el resumen más sencillo sería el de visualizar el árbol como un árbol real pero paradójico, que crece a través de todos los mundos posibles. Esta es, sin duda, la actitud adoptada por los primeros poetas que narraron los relatos de los dioses y de las diosas, de la creación y de la destrucción.

Yggdrasil era un fresno siempre verde; su raíz central se hundía en lo profundo del Mundo Subterráneo, mientras que su copa llegaba hasta los niveles más altos del mundo de arriba, o el cielo universal. Los *skalds* tempranos conocieron el árbol también como El Corcel del Temible, o de Odín; esto se racionalizaba a menudo, entendiendo que el caballo divino de Odín se alimentaba de las hojas de Yggdrasil, pero también tiene el significado subyacente de que el árbol era un vehículo, una fuente de poder y de movimiento a través de los mundos.

Al lado de la raíz que derivó en Niflheim o Nifhel surgió la fuente primaria de Hvergelmir, fuente de los grandes ríos. Una segunda raíz dio lugar al helado dominio de los Gigantes, dentro del cual se encontraba la fuente Mimir, fuente de toda sabiduría. Tan grande era la potencia de esta fuente que Odín estaba dispuesto a perder un ojo por beber de ella. La tercera raíz del árbol, que en determinadas tradiciones parece llegar hasta las estrellas, desveló la fuente de Lírð, la mayor de los Norns, o Destinos. El agua de esta fuente o pozo era extraída a diario por los Norns, quienes salpicaban el follaje y las ramas de Yggdrasil para mantenerlas vivas y florecientes. El concepto de una raíz penetrando profundamente y finalmente emergiendo en el cielo más profundo, la región de las estrellas, es una importante imagen que se encuentra en muchos mitos citónicos o del Mundo Subterráneo. Revela una intuición de que el universo está inherente en las profundidades de la tierra, de que el espíritu está presente en la materia. En la física moderna hallamos esta antigua teoría metafísica curiosamente respaldada por teorías de fuerzas, oleadas y partículas atómicas y subatómicas.

En las ramas superiores del Árbol se mantenía vigilante un gallo dorado, presto para avisar del ataque de los Gigantes que se habían juramentado para destruir a los *Aesir*, o dioses. Debajo del árbol estaba enterrado el cuerno mágico de Heimdall, destinado a sonar para llamar a la última batalla entre los dioses y las fuerzas de destrucción. Los *Aesir* se reunían en un lugar

sagrado al pie del tronco del árbol, donde pastaba la cabra Heidrum que proporcionaba leche nutritiva a los guerreros de Odín.

Así se veía otra división triple o armónica (Arriba, Abajo, Centro o Dentro.) en conexión con el árbol que crecía a través de los Tres Mundos, los cuales, a su vez, se concebían generalmente como Arriba, Abajo y Centro.

Debajo de la tercera raíz del árbol se encontraba la serpiente gigante Nidhógg que roía incesantemente la raíz, intentando así derribar el árbol. Cuatro ciervos rumiaban por entre las grandes ramas, devorando los capullos y las hojas tiernas. Estas fuerzas negativas eran el contrapeso de las fuerzas positivas de los Norns, que alimentaban el árbol. Esta imagen comprendía el equilibrio entre las fuerzas de la creación y de la destrucción dentro del todo-prevalente árbol, de la misma manera que estas mismas fuerzas, en un plano universal, estaban representadas por el hielo y el Riego en el mito primario de la creación.

El árbol no era sólo un modelo cosmológico, sino también se utilizaba como un foco para las devociones religiosas en la vida cotidiana. El culto del árbol era una fusión de magia muy sencilla o primaria, según la cual los espíritus o antepasados habitaban en el interior del árbol, con una sofisticada filosofía religiosa, en la cual se consideraba a los árboles que crecían, o en algunos casos a pilares artificiales, como emblemas del Gran Árbol. En el siglo vid, el conquistador Carlomagno destruyó un árbol-poste sagrado, Irminsul, en Wesfalia, con el propósito de sojuzgar a los sajones eliminando su foco de adoración e identidad.

La *Prose Edda* islandesa, de Snorri Sturluson (escrita hacia 1200 d. O. describe el árbol Yggdrasil de la siguiente manera:

Ese fresno es, de entre todos los árboles, el más inmenso y majestuoso. Sus ramas se extienden sobre todos los mundos y se yerguen por encima de los cielos. Las tres raíces del árbol, que se extienden a lo largo y a lo ancho, lo mantienen erguido; una raíz está con los dioses, otra con los Gigantes de Escarcha, donde anteriormente solía estar el derrapante abismo, y la tercera se extiende sobre Niflheim. Debajo de esa raíz está el Rugiente Caldero, llamado Hvergelmir, con el dragón Nidhógg royendo la raíz desde abajo. Debajo de la raíz, que se retuerce hacia los Gigantes de Escarcha, se encuentra el pozo de Mimir, ya que Mimir es el nombre del guardián del pozo. Mimir está lleno de sabiduría, ya que bebe del pozo con el Giallarhorn... La tercera raíz del fresno está en el cielo; debajo de ella está la fuente, terriblemente sagrada, el pozo de Urdr. Allí es donde los dioses celebran sus juicios. Los Poderes cabalgan hasta allí todos los días calzando el puente del arco iris Bifröst; de ahí que se le llame el puente de los Aesir... Un águila anida en las ramas del fresno, de una sabiduría que sobrepasa todo conocimiento, y entre sus ojos está sentado el halcón Vedrfolnir. Una ardilla, llamada Ratatosk, corretea de arriba abajo por todo el árbol llevando cuentos malévolos entre el águila y Nidhógg. Cuatro ciervos ramonean por las ramas del fresno y mordisquean la corteza. Te diré sus nombres: Dainn, Dvalinn, Duneyrr y Durathrorr. Y con Nidhógg en Hvergelmir hay tal nido de serpientes que ninguna lengua puede hablar de ellas... Se cuenta que los Norns que habitan alrededor del pozo de Urdr sacan agua a diario y la mezclan con la gravilla próxima al pozo y la esparcen sobre el fresno para impedir que sus ramas se marchiten o se pudran. El rocío que gotea al suelo debajo del árbol recibe de los hombres el nombre de almíbar y las abejas se alimentan con él. El pozo de Urdr da vida a dos pájaros llamados Cisnes, de los cuales descienden todos los pájaros de esa clase así llamados.

El pájaro divino nos conduce a una serie de mitologías, incluyendo la céltica, la amerindia y la griega, así como a nuestro siguiente ejemplo, el de Finlandia.

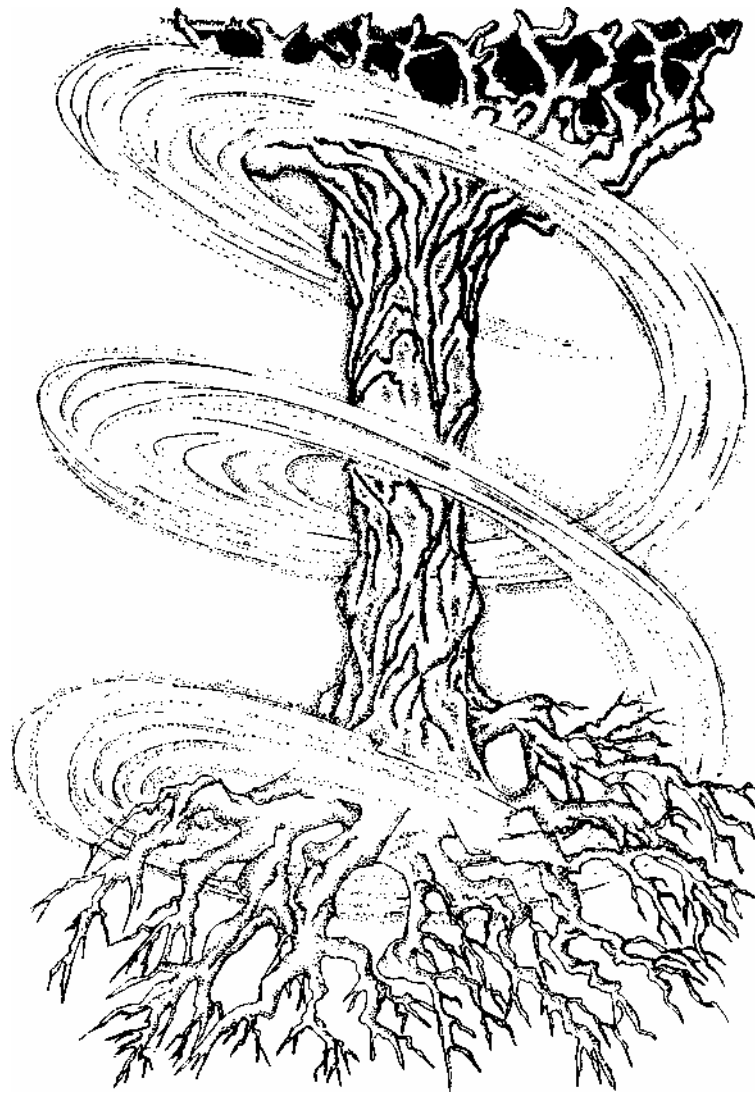
Yggdrmsil, el Árbol Mundial de la mitología nórdica, es una fusión de una imagen naturalista con un modelo metafísico de los mundos creados. En su sentido más simple es una variante de *Los Tres Mundos* (ver figura U. pero como todas las imágenes míticas posee una cualidad única que procede de su región de su gente. Porque las culturas primarias emplean frecuentemente imágenes de árboles, frecuentemente se da por sentado que no son más que formas toscas de interpretar el mundo o de simplificar misteriosos procesos de la creación, asemejando el universo a un gran árbol. Este dista mucho de ser el caso. Las descripciones de los dioses, de los hombres, de los animales, de los pájaros y de las bestias míticas que habitan en el Árbol en Los Tres Mundos a través de los cuales crece (ver pág. 84.) son, a su estilo particular, una visión de la creación compleja, sofisticada, notablemente coherente y sutil.

Está claro que dichas descripciones e imágenes no fueron pensadas para permanecer a un nivel superficialmente literal o supersticioso, ya que contienen una riqueza de información sobre las fuerzas y las formas de los mundos creados y sobre las polaridades de creación y destrucción: una vez se ha captado el lenguaje de la imágenería, ésta se hace coherente y comprensible. Este lenguaje simbólico, como el de muchos mitos antiguos, es el lenguaje de la naturaleza, de los elementos, de los órdenes o categorías de seres, y también el lenguaje de los animales concretos en papeles relacionados con poderes, y con las fuerzas de la vida y de la muerte.

Yggdrasil es el producto de una tradición oral larga, pero depurada y formalizada por el trabajo de poetas profesionales: originalmente habría sido un emblema principal para las religiones paganas del Norte de Europa vinculadas en muchos sentidos al culto arbóreo de los antiguos celtas y a los conceptos religiosos más sencillos de los sajones posteriores, quienes adoraban un árbol mundial, conocido como el *finnsul*.

Yggdrasil es un emblema complejo y en muchos aspectos paradójico: inicialmente representa tres mundos, el de los dioses arriba, el de la humanidad en el centro, y el de las terribles fuerzas del mundo subterráneo abajo. Pero encontramos igualmente que tiene una de sus raíces en el dominio de los dioses, de manera que no siempre se veía como un crecimiento "lineal" de Abajo a Arriba. Una paradoja similar se encuentra en el Árbol de la Vida de la Cabala, basándose en el cual se dice que el mundo material o *Reino* es idéntico a la más alta fuente espiritual, la *Corona*.

Parece plausible que el mito nórdico original de la creación describía la aparición de tres mundos procedentes del Hielo y del Fuego primarios (ver pag. ~21), y que la depuración del Árbol Mundial es un desarrollo posterior: no obstante, tiene un origen y una tradición antiguos, y al igual que otros muchos árboles mundiales, formó una parte integral de la religión, del mito y de la cultura de su pueblo.



7. FINLANDIA

La fuente de la mitología finlandesa se encuentra en una vasta colección de canciones populares, narraciones y fragmentos épicos. En el siglo XIX fueron reunidos en un solo cuerpo, y desde entonces son muchos los recolectores y estudiosos que han trabajado con ese material, ampliando considerablemente la colección. Los relatos finlandeses revisten una importancia particular, ya que constituyen una tradición viva del mito cantado que se ha perpetuado hasta los tiempos modernos.

En el *Kalevala* finlandés hallamos el siguiente mito de la creación:

Ilma, la diosa del aire, tenía una hija, Luonnotar. Luonnotar habitaba sola en las estrellas, pero, cansada de su estado virginal de soltería, se dejó caer al gran mar de abajo y flotar sobre la cresta de las olas. Mecida a un lado y a otro, el aliento del viento la acarició, y el poder del mar la fecundó. Estuvo flotando sobre este mar fecundador durante setecientos años sin poder hallar dónde reposar.

Al final se encontró con un pato (o, en algunas variantes, con un águila) quién voló a través del mar buscando un lugar donde anidar. El pato vio la rodilla de Luonnotar e hizo allí su nido. (Adviértase que el pájaro es masculino). Cuando hubo puesto sus huevos, y después de empollarlos durante tres días, se hicieron fértiles.

Entonces fue cuando la hija de Ilima notó un escozor en la piel; dobló violentamente la rodilla y los huevos rodaron en lo profundo. No se perdieron en el lógamo de abajo, sino que se tornaron cosas bellas y excelentes. De la parte inferior de los huevos se formó la tierra, madre de todas las criaturas vivientes. De su parte superior se formaron los sublimes cielos. La yema de los huevos se convirtió en el radiante sol amarillo, y la clara en la resplandeciente luna. Los fragmentos moteados se convirtieron en estrellas, y los fragmentos negros en las nubes en el aire.

Luonnotar comenzó entonces el trabajo de dar forma a la creación: de las aguas emergieron las islas, se elevaron los promontorios, se crearon los golfos y se trazaron las líneas costeras...

El concepto de los mundos que se forman con fragmentos de un orden primario o de una forma de vida primaria impregna la mitología de la creación. Lo encontraremos de nuevo en los mitos de la antigua Babilonia.

8. LA ANTIGUA BABILONIA

Los mitos de la creación que habitualmente se mencionan como babilonios tienen su origen en un periodo muy anterior al de las grandes civilizaciones de Asur o Babilonia, las cuales los desarrollaron y perpetuaron. En un sentido arqueológico o histórico, estos mitos se encuentran entre los más antiguos documentos escritos de los mitos de la creación de cuantos se conocen en el mundo, pero no debemos dar por sentado que sean necesariamente originales o fuentes de mitos registrados en una fecha histórica posterior. Sin embargo, los mitos asirio-babilónicos nos ayudan a darnos cuenta de que los principales temas de la mitología de la creación se remontan muchos miles de años en el tiempo en el caso de determinadas culturas o civilizaciones. Dicho en pocas palabras, los orígenes de estos mitos se remontan por lo menos a las civilizaciones sumeria y acadia, que nacieron en las fértiles orillas inferiores de los ríos Tigris y Eufrates, en fechas tan tempranas como el año 3000 a. C., posiblemente incluso antes.

El mito de la creación de los babilonios, quienes lo desarrollaron a partir de los sumerios y de los acadios para dar lugar a una de las mayores civilizaciones que se hayan conocido, se conserva en siete tablillas inscritas, las cuales, junto con otros textos, dieron excavadas de la biblioteca de Asurbanipal, en Nínive. Las tablillas datan de alrededor del año 1000 a. C., y entra dentro de lo posible que tengan su fundamento en fuentes anteriores, casi con seguridad inscripciones o tradiciones orales más antiguas.

LA CREACIÓN A PARTIR DE LAS AGUAS

Son dos los elementos o principios de agua primarios descritos en el mito de la creación babilónico: Tiamat, o agua salada y amarga, y Apsu, o agua dulce. De la mezcla de estas dos fuentes primarias polarizadas surgió Mummu, las olas tumultuosas, del que procede la creación de los otros seres.

Apsu era, más específicamente un abismo acuoso que rodeaba la tierra primaria, descrita a su vez como un disco con altas montañas en su perímetro. Las montañas servían de soporte a los cielos, mientras ellas se apoyaban a su vez en las aguas de Apsu. Todas las fuentes que llegaban hasta la superficie de la tierra procedían de Apsu, que tenía una connotación de un principio masculino. Pero en este primer estadio el abismo que rellenaba Apsu no contenía tierra alguna.

Tiamat era un principio femenino, y estaba comprendido dentro de los mares primarios, que eran salados. Se interpretaba a Tiamat como un caótico poder procreador, a menudo hostil a las funciones organizativas de los dioses y diosas posteriores. El concepto de Mummu, las olas tumultuosas, es el resultado de la interacción de dos fuerzas polarizadas, lo cual no difiere de algunas teorías de la física moderna, según las cuales las olas o resonancias de energía interactúan para formar el universo.

A medida que la mitología avanza desde las fuerzas primarias hacia entidades cada vez más detalladas, encontramos el nacimiento de dos serpientes, Lakhmu y Lakhamu, que a su vez generan a Anshar y Kishar. Estos últimos eran poderes masculino y femenino, que representaban a los primeros mundos celestial y terrenal, o superior e inferior, formas éstas más tempranas del cielo estrellado y de la tierra del planeta creado. De Anshar y Kishar nacieron dos órdenes de seres espirituales, los Igigi, o dioses del firmamento, y los Anunnaki, o dioses del mundo subterráneo, que también habitaban en la tierra. De esa manera, el patrón polarizado, que comenzó en el abismo cósmico con las aguas de Apsu y Tiamat, quedaba directamente reflejado en la división, o mejor aún, en la polarización complementaria, de los dioses que están sobre la tierra y los que están debajo de la tierra.

Los dioses recién creados eran tan enérgicos que perturbaron el descanso primordial de Apsu, quien, junto con Tiamat, proyectó su destrucción. El gran dios Ea, sin embargo, se percató de dicho plan a través de su percepción de cuanto iba a suceder. Empleando una poderosa magia atrapó a Apsu y a Mummu, ganándose así el odio de Tiamat. El desarrollo posterior de los mitos comprende el creciente conflicto entre los órdenes de deidades, con Tiamat generando criaturas monstruosas y poniéndose en pie de guerra para luchar contra los dioses del orden y del patrón.

El climax de este complejo conflicto fue la batalla entablada entre Bel-Marduk, quien se convirtió en gobernante de los dioses, y Tiamat.

Bel-Marduk responde a una de las formas más tempranas de una gran deidad solar... su imagen se filtró a través de la historia y puede encontrarse en las de San Miguel y San Jorge de la mitología cristiana, a miles de años de distancia de Babilonia. El héroe brillante que mata al dragón forma parte de la fase solar del mito o cosmología de la creación. Después de que Marduk matara a

Tiamat, el cuerpo de ésta fue desmembrado para formar los constituyentes de un nuevo orden mundial, en el cual estaba incluida la creación de la humanidad.

Las armas de Marduk eran elementales: un carro de tormenta, un huracán, el relámpago y un arco con flechas, así como una red. *La épica de la creación* describe cómo Marduk capturó a Tiamat en su red y soltó al terrible huracán sobre su rostro:

Abrió su boca, Tiamat, para tragarle.
Él maniobró al huracán de manera que ella no pudiera cerrar sus labios.
El terrible viento llenó su estómago.
Su corazón quedó embargado.
Tuvo que mantener la boca abierta.
Él disparó su flecha y perforó su estómago.
Hendió sus entrañas, su corazón desgarró.
La dejó impotente, destruyó su vida.
Dejó caer su cuerpo y se encaramó triunfante sobre él.

(De *La épica de la creación*, tablilla IV, versículos 96-104. Texto adaptado de varias traducciones).

El descuartizamiento de Tiamat, como el de Ymir en el mito nórdico de la creación, permitió la construcción de un nuevo mundo. Con la mitad de sus cuerpos hicieron los cielos o firmamento, mientras que con la otra mitad se hizo la tierra. Marduk creó seres humanos para que adorasen a los dioses y llevaran alegría a sus corazones; después de crear la humanidad creó los ríos del mundo, las plantas y los animales. Cabe señalar aquí que los mitos de la creación sitúan a menudo la aparición de la humanidad antes de la de las plantas y animales, lo cual es contrario al concepto materialista de la evolución. La enseñanza esotérica, que se encuentra en la tradición espiritual de Oriente y de Occidente, consiste en que la humanidad fue una forma muy temprana de creación, hecha a la imagen de la divinidad, y que la raza humana atravesó a su vez varias fases de involución creciente hasta alcanzar su condición actual en el mundo físico. Esto está reflejado en el mito bíblico del Jardín del Edén, según el cual la humanidad fue creada como un modelo de perfección, pero "cayó", o fue propulsada hacia un mundo y un cuerpo cada vez más físicos.

Marduk adoptó rasgos de los dioses primarios, y en él quedaron vinculados los poderes de su padre Ea, y del dios primario Bel. La palabra raíz Bel, que significa brillante o resplandeciente, fue durante miles de años un poderoso nombre de dios, y puede encontrarse en muchos contextos y lenguas que hablan de una deidad solar o de un fuego. Marduk era conocido como:

La luz del padre que lo engendró.
Renovador de los dioses.
Señor de encantamiento puro, que hace que los muertos
vivan otra vez,
Él, que conoce los corazones de los dioses,
Guardián de la Justicia y de la ley.
Creador de todas las cosas.
De entre todos los señores el primero.
Gobernante de Reyes.
Pastor de Dioses.

En este punto, la mitología de la creación se abre a los relatos de los dioses de los siete planetas, del Mundo Subterráneo, de los héroes y de la historia de la humanidad. Aunque hemos tipificado a Marduk como un dios que incorpora atributos solares, también existía una tríada importante, formada por la Luna, el Sol y Venus. Esta tríada comenzó con el dios Luna *Sin*, que es el padre de la gran diosa Tshtar, o Venus, y de Shamash, el Sol. Parece posible que esta tríada represente una mitología muy antigua, a la que más tarde fue incorporado Marduk. Las ramificaciones históricas y sociopolíticas de la mitología y del culto no están, como ya se ha dicho con anterioridad, directamente implicadas en el mito de la creación, ya que son desdoblamientos y desarrollos posteriores dentro de una escala temporal mítica. Incluso cuando se han hecho serios intentos por cambiar el mito de la creación por una religión potente, como el ejemplo egipcio de Akhenaton, quien desarrolló un culto solar de carácter personal contrario a la corriente de los grandes mitos y religiones, o el de la corrupción judeocristiana de los mitos de la creación más tempranos, siempre permanece algo de los fundamentos de la mitología original.

Ahora podemos comparar brevemente el mito de la creación babilónico con el que se encuentra en el budismo tibetano, ya que ambos contienen la imaginería perenne de mundos intercalados y de montañas sagradas.

9. COSMOGRAFÍA BUDISTA TIBETANA

La cosmografía budista tibetana guarda relación con la enseñanza e interpretación brahmánica, pero incluye asimismo ciertos elementos únicos que probablemente procedan del culto crónico mágico del Tibet anterior a la adopción del budismo. En *Jlie Tibe-tan Book Of The Dead* (Oxford University Press, 1985). W. Y. Evans Wentz da una descripción de la cosmografía tiberana, y el resumen que le sigue está basado en parte en dicha descripción.

Tanto la cosmografía budista como la hindú giran, literalmente en torno a una montaña sagrada, que actúa como eje para todos los mundos, para todos los universos. Conocida más extensamente como monte Meru, o Rirab en Tibetano, desempeña el mismo papel que el fresno Yggdrasil, que el roble-mundo finlandés o que el Árbol de la Vida. El monte Meru está rodeado de siete círculos concéntricos de aguas u océanos, separados a su vez por siete círculos concéntricos de montañas doradas. Más allá de los catorce círculos de aguas y montañas, se encuentra el círculo de los continentes o tierras firmes. Así, el universo, o más exactamente

deberíamos decir el "multi-verso", ya que ocupa más de las dimensiones espaciales regulares, puede parecerse a quince círculos o esferas entrelazadas, a través de las cuales emerge la montaña sagrada. Esta definición nos da un modelo típico de las Direcciones Sagradas: Arriba, Abajo, Dentro, Este, Sur, Oeste y Norte.

El concepto de base y ápice se emplea para definir niveles o mundos de conciencia y energía; la cima de la montaña sagrada soporta varios niveles de paraíso, el más superior de los cuales es el cielo supremo, el penúltimo dominio de ser antes del vacío o nirvana. Este vacío coincide con la copa del Árbol de la Vida, la conciencia o mundo unificado primario del Ser espiritual. En los dominios inferiores debajo de la montaña, sin embargo, se encuentran los, distintos infiernos que tradicionalmente se encuentran en el budismo o en el hinduismo, mientras que entre los infiernos y el paraíso más alto hay grados o mundos graduados.

Dentro del monte Meru hay cuatro dominios o dimensiones, una encima de otra. La que está más arriba está ocupada por seres titánicos sobrenaturales (Asuras), expulsados de los cielos. Los tres dominios inferiores están ocupados a su vez por órdenes de espíritus o seres sobrenaturales inferiores. Esta jerarquía vertical cuádruple es similar a las que se encuentran en la angeología del misticismo y mitología judeocristianas, y ofrece una comparación interesante con la cosmografía herética descrita en la *Vita Merlini* medieval (ver pág. J 2^c).

El anillo o esfera más exterior, el decimoquinto, tiene los continentes primarios flotando sobre el océano más exterior. La esfera desdoblada en quince está cercada por una muralla de hierro, que es la barrera o umbral entre los universos, y encierra y refleja la luz del sol, de la luna y de las estrellas. Son muchos los universos postulados. Dentro de cada universo, la alternancia del fluido sutil (agua, los océanos) y de la sustancia material (las montañas) crea la resonancia de balance y de interacción.

En el *Bardo Thödol*, o *Libro de los muertos (Book of The Dead)* tibetano, los océanos más exteriores soportan cuatro continentes, cada uno de los cuales está localizado en una de las Cuatro Direcciones. Cada continente tiene un continente satélico diestro y siniestro, arrojando un total de doce continentes o direcciones primarias. Así, tenemos el modelo de un universo desdoblado en doce, basados en los conceptos de altitud, profundidad, y de las Cuatro Direcciones. Los continentes no son literalmente los de este planeta, sino que, de hecho, son mundos a un tiempo físicos y metafísicos. Representan, hasta un cierto punto, entidades planetarias tales como nuestra Tierra (el Continente del Sur), la Luna (el Continente Oriental), el Sol (el Continente Occidental), pero no deben confundirse con los planetas literales. Como en todas las mitologías de la creación, las direcciones y mundos representan potencialidades al igual que actualidades: el aire, el fuego, el agua y la tierra, elementos de la creación, que conducen a muchos mundos a través de su resonancia inherente, o potencialidad como puertas o formas de poder transformativo (ver figuras 3 y 7).

El propio monte Meru tiene Cuatro Rostros, cada uno de los cuales es de una sustancia y color sagrados; un patrón típico sería: Plata en el Este. Jaspe en el Sur, Rubí en el Oeste y Oro en el Norte, aunque las tradiciones pueden variar.

Las complejidades y armonías de mundos o universos entrelazados constituyen el rasgo principal del misticismo judaico y de la cosmología platónica y neoplatónica. Podemos ahora proceder a examinar algunos ejemplos típicos de estas escuelas o modos principales del Mito de la Creación.

10. LA CREACIÓN EN EL MISTICISMO HEBRAICO

El *Sepher Yetzimh* es un texto cosmológico judío, atribuido al rabino Akiba, quien vivió a comienzos del segundo siglo de nuestra Era. Como la mayoría de los textos cosmológicos arraigados en la tradición antigua, es muy posible que dicho escritor no fuera el único inventor o autor del texto; el *Sepher Yetzirah* presenta la característica de combinar la mitología de la creación con una terminología mística y metafísica muy precisa. Es muy posible, por lo tanto, que se trate del desarrollo de un mito o de un texto sagrado que se ha conservado fuera de la ortodoxia gracias a su santidad inherente. Este texto, junto con un número determinado de libros parecidos del misticismo hebraico, han tenido un efecto significativo en el desarrollo tanto del Renacimiento como de las artes mágicas modernas, en particular a través del estudio y del uso que del mismo han hecho órdenes mágicos del siglo xix, tales como la Orden Hermética del Amanecer Dorado. Estas reinterpretaciones relativamente modernas no alteran, sin embargo, el meollo de la cosmología mítica o perenne.

LÍNEAS DEL *SEIPHER YETZIRAH*

1. En treinta y dos maravillosos Caminos de Sabiduría. Yah, Yahvé Tzabaoth (Señor de Huestes), los Dioses de Israel, los Elohim (Los Vivos), el Rey de Edades, el compasivo y gracioso Dios, el Exaltado, el Habitante en Eternidad, el más alto y sagrado. gravó Su Nombre en los tres Sepharim (formas de manifestación): Números, Letras y Sonidos.

2. Diez son las (inefables Sephiroth o Esferas) Voces procedentes del Vacío. Veintidós son las Letras, el Fundamento de todas las cosas; hay Tres Madres, Siete Letras Dobles y Doce Letras Sencillas.

3. Las Voces procedentes del Vacío son Diez, lo mismo que los números: y de la misma manera que en el hombre hay cinco dedos sobre cinco, sobre ellos se establece una alianza de fuerza, mediante la palabra de boca, y mediante la circuncisión.

4. Diez es el número de Voces procedentes del Vacío, diez y no nueve, diez y no once. Comprended esta sabiduría, y sed sabios en su percepción. Buscad fuera lo que a ella se refiere, devolved la Palabra al Creador, y reponed a su Formador en su trono.

5. Las Diez Voces procedentes del Vacío tienen diez vastas regiones vinculadas a ellas; ilimitadas en origen y sin fin; un abismo de bien y de mal, altura y profundidad inconmensurables; ilimitadas al Este y al Oeste; ilimitadas al Norte y al Sur; y el Señor el único Dios, el Rey Fiel gobierna todas estas desde su santo Trono por los siglos de los siglos.

6. Las Diez Voces procedentes del Vacío aparecen como un destello de luz; su origen es invisible y no tiene fin. La Palabra está en ellas a medida que emanan y regresan, hablan como desde un remolino de viento y, al regresar, caen postradas en adoración delante del Trono.

7. Las Diez Voces procedentes del Vacío, cuyo fin se encuentra en su comienzo, se elevan como el fuego del carbón ardiendo. Pues Dios es superlativo en unidad, no existe su Igual; ¿qué cifra puede colocarse delante de Uno?

8. Diez son las Voces procedentes del Vacío; que tus labios permanezcan sellados a no ser que hables de ellas, que tu corazón esté custodiado mientras meditas sobre ellas; si tu mente se distrae, retómala bajo tu control; incluso como cuando se ha dicho, corriendo y regresando, como las criaturas vivientes, y así se hace la Alianza.

9. Las Voces procedentes del Vacío arrojan Diez números:

Primero, el Espíritu de los Dioses de los Vivos; bienaventurado y más que bien aventurado sea el Dios Viviente de Edades. La Voz, el Espíritu, el Mundo, éstos son el Espíritu Santo.

Segundo, El produjo el Aire del Espíritu, y dentro de éste formó veintidós sonidos... las letras. Tres son Madres, Siete son Dobles y Doce son Sencillas, pero el Espíritu es primero sobre todas estas.

Tercero. Él formó las Aguas del Aire, y del vacío informe dio forma al barro y a la arcilla, sobre ellas dibujo superficies y vació huecos dentro de ellas, formando así el poderoso material Fundación.

Cuarto, del Agua moldeó el Fuego, e hizo un Trono de Gloria con Auphanim (Ruedas), Serafín (Serpientes Llameantes) y Chioth Ha Qadesh (Santas Criaturas Vivientes), con sus ministros. Y, con estos tres. Él completó Su morada, como está escrito: "Quien hace a Sus ángeles espíritus y a Sus ministros un fuego llameante."

Eligió tres de entre las letras sencillas y las selló, formándolas en el gran Nombre de IHV, y, con éste, El selló el universo en las seis direcciones.

Quinto, Él miró hacia arriba y selló la Altitud con IHV.

Sexto, Él miró hacia abajo y selló la Profundidad con IHV.

Séptimo, Él miró delante de Él y selló el Este con HIV.

Octavo, Él miró hacia atrás y selló el Oeste con HVI.

Noveno, Él miró hacia la derecha y selló el Sur con VIH.

Décimo, Él miró hacia la izquierda y selló el Norte con VHI.

11. Contemplad, de los Diez Sephiroth Inefables procedió el Único Espíritu de los Dioses del Aire, del Agua, del Fuego viviente y de la Altitud, de la Profundidad, del Este, del Oeste, del Norte y del Sur.

(Texto reunido de varias traducciones.) breve comentario sobre los versículos:

1. El Ser universal está definido, o deberíamos decir con mayor exactitud que se define a sí mismo, con varios nombres, que en sí mismos son estados, estadios y entidades divinas; los títulos no son meras alabanzas u honores inútiles, sino definiciones y aspectos precisos de divinidad. Quizá el detalle más obvio para el lector moderno sea que la divinidad es *plural*: de un sencillo Ser emanan múltiples divinidades.

Son tres los modos de manifestación técnicamente definidos en el antiguo texto: *Números*, *Letras* y *Sonidos*. Encontramos el uso de número, letra (*forma con un poder y un significado inherentes*) y sonidos en muchas variantes de la mitología de la creación. Ejemplos obvios en otros capítulos nuestros incluyen en el Mito de Er (pág. 107) y el mito de Pawnee de la creación (pág. 129).

Sin embargo, el *Sepher Yetzirah* es extremadamente preciso en su aplicación y combinación de los números, letras y sonidos, ya que están enraizados en una antigua tradición cabalística de instrucción e iluminación. Los *Treinta y Dos Caminos* a los que nos hemos referido son los tres estadios (Esferas) y veintidós vínculos o combinaciones (Caminos) de energía universal que se encuentran en el Árbol de la Vida (ver figura 5). Así, tenemos una divinidad originadora que grava su identidad. Nombre, a través de tres modos (números, letras sonidos) para definir treinta y dos Caminos de Sabiduría. Los Caminos representan a su vez la totalidad del universo creado y manifestado, de manera que el primer versículo (o verso) nos lleva a través de toda la creación desde la Originación hasta la Manifestación. Los versículos que siguen tratan de cada estadio del proceso.

2. Las Diez Esferas del Árbol de la Vida, o *Sephiroib*, traducible asimismo como las *Diez Voces* o exclamaciones desde el vacío o caos, son los estadios principales de manifestación universal, desde el propio Vacío hasta la sustancia material. Las Veintidós Letras (del alfabeto sagrado hebreo) están adjudicadas a los Caminos o conexiones entre cada Esfera. Si empleamos la analogía de expresión de voces para las esferas, los Caminos son la resonancia interáctica entre ellos; una vez más, es Platón quien define esta teoría, basándose posiblemente en un mito de la creación pitagórico. Aunque el sistema del *Sepher Yetzirah* es más complejo que el de Platón, existe claramente una relación entre ambos basada en un nivel fundamental.

3. El número Diez está reafirmado, y demuestra relacionarse con la creación del cuerpo humano, que es a su vez un espejo o un reflejo armónico del cuerpo humano.

4. El poder místico de las Diez esferas o Expresiones se con firma como una ruta hacia la iluminación y perfección universal.

5. El texto continúa con la adjudicación de las Direcciones metafísicas: un tema típico en la mitología de la creación por todo el mundo. Las Diez Voces o Expresiones (Esferas en el Árbol de la Vida) tienen cada una de ellas una vasta región a tono con o vinculada a su particular resonancia; estas regiones están definidas o sintonizadas pero no tienen frontera física. El mapa es el de Arriba/Abajo/Este/Oeste/Sur/Norte, proporcionando las conocidas Seis Direcciones (ver figura 2).

En el verso se definen diez zonas de la manera siguiente:

- I. Origen Ilimitado.
- II. Interminable (Tiempo).
- III. Bueno (poder potencial positivo).

- IV. Malo (poder potencial negativo).
- V. Altitud no mensurable.
- VI. Profundidad no mensurable.
- VII. Este.
- VIII. Oeste.
- IX. Norte.
- X. Sur.

Están vinculados por parejas:

- 1. Origen Ilimitado/Interminable (Tiempo).
- 2. Bueno/Malo.
- 3. Altitud no mensurable/Profundidad no mensurable.
- 4. Este/Oeste.
- 5. Norte/Sur.

Estas parejas o polaridades de Ser pueden interpretarse todavía de la manera siguiente:

- 1. Tiempo (Pre-Tiempo).
- 2. Energía (acontecimientos).
- 3. Espacio.
- 4. y 5. "Graban" o definen aun más interacciones (acontecimientos) dentro del tiempo y del espacio.

Ahora podemos regresar al versículo 6:

El Destello Relampagueante es la forma o símbolo tradicional del poder espiritual que se enseña en la instrucción mística: lanza destellos "hacia abajo" del Árbol de la Vida, en el orden 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10. Este patrón primario del Árbol de la Vida se encuentra en las ilustraciones más tempranas, y el patrón más complejo de los Caminos y el Abismo que aparece en los textos modernos suele ser un desarrollo posterior. Filosófica y matemáticamente, este patrón de expresión o energía decáuple guarda relación con el del *Tetractys* pitagórico, en el cual diez puntos de número o creación desdoblador conforman un patrón triangular (1 punto en la copa, luego 2 equidistantes debajo, luego 3 debajo de 2, y 4 debajo de 3. totalizando 10). El Tetractys y el Árbol de la Vida son variantes respectivas.

Sin embargo, las Voces emanan y regresan sin fin: la secuencia aparentemente lineal es una propiedad de nuestro limitado campo de conciencia. La Palabra original, la primera expresión de Ser procedente de no-Ser. es inherente a las Diez Voces. Su representación en imagen es la de un remolino de viento o vértice de expresiones o energías: en términos tradicionales también son deidades, las formas y nombres múltiples de Dios.

7. Este verso afirma de nuevo la Unidad de Ser final. Se refiere asimismo a determinadas técnicas místicas para despertar energía dentro del organismo humano, que se dice es un reflejo de las fuerzas universales de creación.

8. El tono instructivo y devoto del versículo siete adquiere una forma definitiva en el versículo ocho; esto tiene que ver con una técnica meditativa específica en la cual la conciencia humana entra en resonancia con el Ser o conciencia universal primaria. Míticamente, esto es la recreación del Universo.

9. El texto procede ahora a enumerar y definir otros estadios de la Creación, progresando hacia los estadios de Número. El primer Número. Uno, es el del Espíritu Viviente.

10. El Segundo Número. Dos, deriva de Uno, y es el elemento espiritual de Aire. Dentro de este Aire espiritual cobran forma las veintidós letras (Caminos), adjudicadas a las letras del alfabeto

hebreo. Así, la lengua y la escritura son en sí mismas sagradas y mágicas, ya que reiteran o recrean constantemente el universo.

Tercero, las Aguas se forman del Aire. (Estos son los estadios de Creación a los que se refiere el *Libro del Génesis* en el Antiguo Testamento cristiano, partiendo de fuentes hebreas antiguas). Dentro de esta tercera fase, se conforma el material Fundación, que se convertirá a su vez en los mundos manifestados de materia. Esta es la Esfera Novena en el Árbol de la Vida.

Cuarto, el Fuego se forma del Agua. Las Ruedas, las Serpientes Llameantes y las Sagradas Criaturas Vivientes son entidades arcangélicas y angélicas, a las que se hace referencia en la Visión de Ezequiel y en otros textos místicos. Estas entidades de fuerza pura definen y delimitan y posibilitan todas las energías dentro del Universo, llevando a la Fundación de forma. Esta fase de creación, por lo tanto, refleja los patrones polarizados, tal y como han quedado expuestos en los versículos anteriores, pero siempre con formas cada vez más específicas.

El estadio siguiente de la creación describe la asignación de rotaciones o ciclos del Nombre divino a las Cuatro Direcciones. Este *sellado* crea un cubo abstracto con seis caras, dentro de la ilimitada esfera universal de Ser.

No obstante, tradicionalmente no se considera la fuerza divina como una fuerza "abstracta", sino como una presencia viviente; en el misticismo cabalístico, cada rotación de un nombre divino genera el surgimiento y la resonancia de diferentes combinaciones de energía. Es en este nivel de percepción mística donde el mito de la creación se alinea con la magia práctica, la visualización y el patronaje ritual.

Del *Sepher Yetzirah* pasamos ahora a otro famoso texto cosmológico que comprende un mito primario y no obstante sofisticado; este mito se encuentra en los escritos de Platón.

11. EL MITO DE ER DE PLATÓN

El Mito de Er el Armenio, narrado en la *República* de Platón, ha causado perplejidad y gozo a los eruditos durante siglos, dado que combina astronomía, simbolismo musical, enseñanza psicopompica y la antigua religión de las culturas mediterráneas orientada hacia una divinidad femenina. Con independencia de cuál fuera la fuente de Platón, esta visión compleja, descrita como la experiencia casi mortal de Er, quien al parecer murió y regresó a la vida de nuevo para narrar con todo lujo de detalles esta asombrosa experiencia, incluye una cosmología detallada. Está construido sobre un mito de la creación de gran sofisticación, ya que describe la estructura, las resonancias, los paisajes y las personas del universo y cómo esas resonancias o arquetipos reaparecen en el sistema solar. Luego siguen las series universales de reflejos hasta el mismo renacimiento humano y la transmigración de las almas de acuerdo con su estado interior o espiritual de relativo desarrollo, condición moral o, lo que es más raro, de opción internacional guiada por la sabiduría. El Mito de Er es, por lo tanto, una visión técnica y completa, considerando la creación como una entidad o sistema dentro del cual el desarrollo espiritual humano aumenta o degenera.

En nuestro contexto inmediato, debemos concentrarnos ante todo en la cosmología y en las personas míticas de las diosas que detentan las armonías de la creación en tensión resonante recíproca. Junto con esta enseñanza tradicional se encuentra, no obstante, una típica visión psicopompica o postmortem, combinada con instrucciones precisas para el tránsito del alma a través

de los mundos después de la muerte, guiando así hasta el renacimiento. Las progresiones que se describen son detalladas y específicas, y se derivan claramente de una enseñanza del Misterio, similar en su objetivo a una serie de "libros guía" espirituales o iniciáticos tales como los Libros Tibetano o Egipcio de la Muerte, u otros textos y tradiciones que se encuentran por todo el mundo. Dado que el tránsito de los muertos a través de los mundos, estelar y humano, y del mundo subterráneo, está inseparablemente unido a la cosmología y a los poderes del universo, constituye por derecho propio una rama específica de la mitología de la creación.

La traducción que sigue está basada en la de Thomas Taylor:

"Hablaré de un hombre valeroso, Er el Hijo de Armenio, un panfilio por ascendencia, quien en un momento determinado falleció en batalla. Cuando en el décimo día los muertos fueron retirados, ya corrompidos, lo recogieron hallándole todavía fresco: y después de ser trasladado a su casa, en el momento en el que iba a ser enterrado en el duodécimo día, cuando lo colocaron sobre la pira funeraria revivió: y al revivir contó lo que había visto en el otro mundo. Dijo que después que su alma abandonara su cuerpo marchó con otras muchas, y que llegaron a un determinado lugar misterioso donde había dos simas en la tierra, cerca una de otra, y otras dos aberturas en los cielos enfrente de aquéllas. Los jueces (de los muertos) estaban sentados entre estas aberturas.

"Y, cuando juzgaron, ordenaron a los justos que fueran por la mano derecha y hacia arriba a través de los cielos, colocando delante de ellos el símbolo del juicio emitido; pero a los injustos les ordenaron que fueran por la izquierda y hacia abajo, y éstos tenían detrás de ellos, asimismo, evidencias de todo cuanto habían hecho. Pero al llegar Er delante de los jueces, le dijeron que le correspondía ser un mensajero de las cosas concernientes a ese lugar para los hombres, y le ordenaron que escuchara y observara todo lo de aquel lugar.

"Y vio a las almas marchar por las dos aberturas, unas por una a través de los cielos, y otras por otra en la tierra, después que fueron juzgadas. Y a través de las dos aberturas vio, elevándose por la que estaba en tierra, almas llenas de suciedad y polvo; y por la otra vio almas puras descendiendo de los cielos, y cuando llegaban parecía siempre que vinieran de un largo viaje, y acudían contentas a descansar a la pradera como si fuera una asamblea pública, y se saludaban entre sí como si se conocieran. Y las que subían de la tierra preguntaban a las otras por las cosas de arriba, y las de los cielos les preguntaban a su vez por las cosas de abajo, y así se hablaban entre sí. Había un tipo de alma que se quejaba y lloriqueaba mientras recordaban qué y cuántas cosas habían padecido y visto en su viaje bajo tierra, ya que se trataba de un viaje de mil años, y las otras del cielo explicaban sus goces y visiones de inmensa belleza...

"También añadió que, todos y cada uno, después de estar siete días en la pradera, levantándose de allí, tenían que cumplir con el requisito de marcharse al octavo día, y llegar a otro lugar al cuarto día después, después del cual divisaban desde arriba, a través de todo el cielo y la tierra, una luz que se extendía como un pilar, que se parecía mucho al arco iris pero que era más espléndida y pura a la que llegaron después de un día de viaje; y entonces advirtieron, al encontrarse en medio de la luz procedente del cielo, que sus extremos estaban sujetos al firmamento. Ya que esta luz era el cinturón del cielo, como las costillas de los barcos, y mantenía unida toda la circunferencia. A los extremos estaba sujeta la rueda de la Necesidad, con la que se hacían todas las revoluciones del mundo, y tanto su huso como su punta eran adamantinos, pero su giro era una mezcla de esto y de otras cosas; y que la naturaleza del giro era de tal clase, como su figura, como es cualquier naturaleza de las que vemos aquí. Pero debéis concebirla, por lo que dijo, de la siguiente clase: como si en un gran remolino hueco, completamente vaciado, hubiese otro igual, pero de menor tamaño, en su interior, adaptado a él. como barriles encajados uno dentro de otro; y de la misma manera un tercero, y un cuarto, y otros cuatro más, ya que los remolinos eran ocho en total, como círculos unos dentro de otros, cuyos bordes respectivos aparecían encima del siguiente formando todo ello alrededor del huso la solidez unida de un remolino. El huso estaba atravesado en la mitad del octavo, y el remolino primero y más exterior

era el de mayor circunferencia, el sexto la siguiente anchura mayor, el cuarto la tercera anchura, luego el octavo, el séptimo, el quinto y el segundo. Asimismo, el círculo más grande tiene un color jaspeado; el séptimo el color más brillante, y el del octavo tenía su color del resplandor del séptimo; el del segundo y el del quinto se parecen entre sí, pero son más amarillentos que el resto. Pero el tercero tenía el color más blanco, el cuarto es rojizo; el segundo supera al sexto en blancura. La rueca debe girar alrededor en un círculo con todo lo que transporta; y mientras que el todo está dando vueltas, los siete círculos interiores son girados suavemente en dirección contraria a la del todo. De nuevo, el octavo es el que gira con mayor rapidez; y a continuación, e iguales el uno del otro, el séptimo, el sexto y el quinto; y el tercero registró un movimiento que, según les pareció a ellos, completaba su círculo de la misma manera que el cuarto, que en rapidez era el tercero, y el quinto era el segundo en velocidad. La rueca daba vueltas sobre las rodillas de Necesidad. Y en cada uno de sus círculos estaba sentada una Sirena en el lado superior, llevada alrededor, y profiriendo una nota en un tono. Pero que todas ellas, al ser ocho, componían una sola armonía. Había otras tres sentadas alrededor equidistantes entre sí, cada una en un trono, las hijas de Necesidad, las Parcas, con vestidos blancos y coronas sobre sus cabezas; Lachesis, Clotho y Átropos, cantando en la armonía de las Sirenas; Lachesis cantando el pasado, Clotho el presente y Átropos el futuro. Y Clotho, a determinados intervalos, con la mano derecha cogía el huso, y junto con su madre giraba el círculo exterior. Y Átropos, con gesto similar, giraba los interiores con la mano izquierda. Y Lachesis tocaba ambas, varias veces, con cualquier mano. Ahora, después de que las almas llegan aquí, están obligadas a ir directamente hasta Lachesis, y entonces un heraldo lo primero que hace es colocarlas en orden, y después, cogiendo los lotes y los modelos de vidas de las rodillas de Lachesis, y subiendo a una tribuna elevada, dice: «La alocución de la virgen Lachesis, la hija de Necesidad. ¡Almas de un día! Este es el comienzo de otro periodo de hombres de raza mortal. No se os dará destino por lote, sino que debéis escogerlo vosotras mismas. A quien le toque ser el primero, que sea el primero en elegir una vida, a la cual tiene que acomodarse necesariamente después. La Virtud es independiente, y todos y cada uno disfrutarán, más o menos, de ella según la honre o la deshonre. La causa está en aquel que hace la elección, ¡y Dios no es culpable!» Una vez hubo dicho estas cosas, arrojó sobre todos ellos los lotes, y cada uno de ellos cogió el que había caído a su lado, pero a Er no se le permitió coger ninguno. Y que cuando cada uno lo hubo cogido, supo qué número había extraído.

"Después de que todas las almas hubieron escogido sus vidas de acuerdo con los lotes extraídos, fueron todas en orden hasta Lachesis, y ésta entregó a cada cual el destino que había sido elegido por lote, y lo envió junto con ellas para ser el guardián de sus vidas, y el realizador de lo que había sido elegido. En primer lugar, él (el guardián) conduce el alma hasta Clotho, para ratificar bajo la mano de ésta, y por el giro del vórtice de su huso, el destino que el alma había escogido por lote. Y, después de estar con ella, el guardián conduce de nuevo al alma hasta el hilar de Átropos, quien hace el destino irreversible. Y desde allí procedieron directamente bajo el trono de Necesidad; y después de que las demás hubieron pasado por ese trono, Er pasó también, y todas juntas marcharon hacia la llanura de Lethe (Olvido) en medio de un calor y de una chicharrera espantosas, ya que dijo que estaba vacía de árboles y de todo cuanto produce la tierra.

"Entonces, cuando llegó la noche, acamparon junto al río Amelete (Indiferencia), cuyas aguas no pueden contener un navio. Todas ellas deben beber necesariamente una determinada cantidad de estas aguas, y algunas que no son guardadas por la prudencia beben más de la medida, y quien bebe se olvida siempre de todo. Pero después que se hubieron tumbado a dormir, y llegó la medianoche, hubo truenos y un terremoto. A causa de ello fueron transportadas repentinamente hacia arriba, unas hacia un lado, otras hacia otro, acercándose a generación como estrellas. Pero al propio Er se le prohibió beber del agua. Dónde, sin embargo, y de qué manera regresó a su cuerpo, lo ignoraba por completo; pero al despertarse repentinamente por la mañana se encontró a sí mismo colocado ya sobre la pira funeraria.

"Y esta fábula se ha conservado (por tradición) y no se ha perdido, y que pueda así guardarnos a nosotros mismos si hacemos caso de su sabiduría; pues de ese modo podremos cruzar el río Lethe sin que se contaminen nuestras almas."

Este asombroso mito, conservado por Platón al final de su *República* (escrita hacia 380 a. c., podría presidir por derecho propio todo un libro de interpretación y comparación. El extracto citado más arriba contiene los temas y elementos principales del mito, toda vez que omite una serie de detalles relativos al renacimiento y a la transmigración de las almas, así como lecciones de carácter moral a propósito del mal, de la tiranía y de la locura (respaldadas por alusiones políticas y satíricas contemporáneas).

El lector perceptivo se dará cuenta pronto que la estructura de la experiencia de Er en los mundos más allá de la muerte física es similar al modelo de los Tres Mundos: Cielos (estrellas), Tierra (o mundo intermedio) y Mundo Subterráneo. Las almas de las criaturas vivientes giran en un ciclo aparentemente interminable entre los mundos, de acuerdo con los inevitables juicios a los que les someten y que les conducen a su propia elección voluntaria de lotes de los que dependen sus vidas futuras.

En el mito de Er están incluidas una serie de enseñanzas esotéricas muy detalladas e informativas, muchas de las cuales se encuentran todavía en la psicología de las disciplinas mágica, meditativa y espiritual de hoy día. Pero lo que reviste aquí un interés inmediato es la descripción de las estructuras del universo.

Después de transitar por un estado intermedio de después de la muerte, conducente al juicio y a una visión de las almas descendiendo y ascendiendo, Er viaja a "otro lugar" donde se adquiere una visión global cósmica. Primeramente se ve un pilar de luz como el arco iris (cromático), que se extiende a través del cielo y de la tierra. Cuando llegan al centro de esa luz, ven que sus extremos están "sujetos al firmamento". Se trata del cinturón del cielo que, al igual que las costillas de un barco, mantiene unida toda la circunferencia. Este pilar o cinturón de luz es el travesano o eje universal, que a menudo se dice está representado por la Vía Láctea. La cosmología es la de un círculo o esfera, con un principio unificador de luz que ata junto al universo y cuyo equilibrio se consigue de la misma manera que se mantenía unido un antiguo barco griego (y se le daba forma) con sus costillas transversales.

En los extremos de este travesano de luz, Er vio sujeta la rueda de Arete, Diosa de Necesidad. A través de esta meca se generan las revoluciones del mundo (lo que significa tanto el mundo planetario como el universal). Necesidad es la antigua diosa Hilandera, cuya rueda confiere forma a las fuerzas, y con cuyo hilo multicolor tejen las Parcas el tapiz del tiempo, del espacio y de los acontecimientos. Se nos dice que las puntas de la rueda son adamantinas, pero su *giro* o *espiral* (la pesa que mueve el huso que trenza la lana suelta y la convierte en hebra) es una mezcla de materiales que tiene el aspecto "de su figura" como la espiral de una rueda doméstica "como cualquiera de las que podemos ver aquí". Esta visión críptica resulta tanto más significativa cuando recordamos que durante miles de años ni las ciencias físicas ni las materialistas pudieron ver o representar las nebulosas en espiral.

Hasta este punto tenemos un patrón cósmico: un pilar o eje de luz cromática mantiene en una tensión equilibrada una esfera universal; con una visión antropocéntrica de las fuerzas creativas y destructivas, con la forma de una Diosa Hilandera que está hilando un hilo con el material del Ser cósmico.

A continuación sigue una descripción de las direcciones y órbitas planetarias, que nos muestra cómo los planetas de nuestro sistema solar viajan por dentro de determinados patrones relativos a las órbitas recíprocas. La imagen empleada es la de cascos o esferas encajadas proporcionalmente una dentro de otra, y esta imagen se ha mantenido como una serie de figuras

matemáticas o geométricas con muchas variantes a medida que filósofos y científicos han desarrollado modelos de órbitas planetarias cada vez más detallados. (Ver la creativa visión técnica descrita por Plotino en la pág. 42, como un paralelo comparable a esta visión cósmica psicopómpica, desarrollada en el contexto de técnicas meditativas de visualización.)

Así, partiendo de una esfera universal, hemos llegado a la esfera específica de los planetas en nuestro sistema solar. Los siete remolinos de esferas interiores son las órbitas de Saturno, de Júpiter, de Marte, de Venus, de Mercurio, el Sol y la Luna. El remolino o esfera exterior con distinto colorido es la del universo estrellado. Es en este contexto donde tenemos el famoso modelo musical del sistema solar, en el cual las Sirenas expresan notas para cada órbita planetaria.

Las tres Parcas —Lachesis. Clotho y Átropos—, las hijas de la Gran Diosa, cantan (es decir, "expresan o emiten resonancia y armonía entre sí"), respectivamente, el pasado, el presente y el futuro. El presente, en la forma de Clotho, gira la esfera universal al mismo tiempo que su madre, empleando la mano derecha. Este es el presente eterno. Ser, girando en creciente manifestación. Muestra que Ser está presente siempre, que es atemporal, y que nuestro concepto del presente es un reflejo transitorio de una verdad eterna o trascendente. Las esferas u órbitas planetarias interiores, sin embargo, se mueven al contacto de la mano izquierda de Átropos, mientras éste canta el futuro. Esto contrabalancea la energía universal y genera una diferencia entre el presente y el futuro dentro de las esferas de manifestación: el tiempo es un fenómeno de fuerzas estelares y planetarias en patrones polarizados. Lachesis, mientras canta el pasado, toca tanto las esferas exteriores como las interiores con ambas manos, completando así la generación de un aparente patrón de tiempo.

Las almas de los muertos acuden en primer término a la diosa del pasado, ya que son las energías de sus vidas pasadas las que moldearán o darán la impronta a los patrones de su futuro renacimiento. El resto del mito tiene que ver con la progresión del alma hacia el renacimiento y hacia el casi inevitable olvido de los mundos espirituales.

El escrito de Platón engendró montones de textos neoplatónicos a lo largo de los siglos, y ahora podemos examinar brevemente la Creación tal y como la describe Filón de Alejandría.

12. FILÓN DE ALEJANDRÍA

Filón de Alejandría (hacia 20 a. C.-50 d.C.) realizó en sus abundantes escritos una notable fusión de la filosofía y de la metafísica judía y helénica. Estaba profundamente influido por los conceptos de Platón y los desarrollos subsiguientes de la tradición medio platónica, influida a su vez por el estoicismo y el pensamiento neopitagórico. No obstante, decidió fundir esta perenne sabiduría esencialmente griega, enraizada en los mitos primarios descritos en los primeros capítulos y en el Mito de Er de Platón con las complejas, vastas y profundas tradiciones místicas y religiosas de sus antepasados judíos. Estaba tan inmerso en la tradición judía que escribió muchos de sus tratados platonistas como exégesis sobre el *Pentateuco*, lo que no impide que Filón siga siendo tema de discordia y de teoría alternativamente entre los estudiosos hasta la fecha. En nuestro contexto presente basta un corto extracto para demostrar el ambiente general de sus textos judeo-helenísticos sobre la creación. Dado que una fusión de las tradiciones griega y judía ha contribuido en proporciones inmensas al desarrollo de la cultura occidental, los escritos de Filón constituyen un cuerpo importante de textos introductorios para otro estudio.

(*Her.* 134, 140)

1. El Artífice tomó esta sustancia y comenzó a dividir como sigue: primero hizo dos secciones, la pesada y la ligera, separando lo denso de lo raro. Luego dividió nuevamente estas dos partes; la rara en aire y fuego, la densa en agua y tierra. Colocó estos elementos visibles como un adelanto de fundación del mundo visible.

2. Así agudizó Dios su logos omniincisivo y dividió el Ser Universal que estaba sin forma y sin calidad, y fueron separados de él los cuatro elementos del mundo, y con estos se constituyeron los animales y las plantas.

Podemos proceder ahora a la consideración de algunos ejemplos de la mitología de los indios americanos para darnos cuenta de que verdaderamente son muy parecidos a la (supuestamente) más civilizada filosofía de Platón o de los neoplatónicos.

13. MITOLOGÍA DEL INDIO NORTEAMERICANO

Hasta muy recientemente, se daba habitualmente por sentado que la religión y la mitología de las distintas razas de los indios norteamericanos era totemismo primitivo, y que la propia gente era poco más que salvaje. Actualmente esta falsedad ha estallado en pedazos y, a pesar de la virtual destrucción de las razas indias autóctonas por parte de los blancos, todavía se conserva gran parte de la religión, del mito y de la magia de los indios. Parte del interés actual por la sabiduría americana nativa es, desgraciadamente, efímera y coyuntural, pero está claro que todavía pueden trabajarse las tradiciones más hondas como poderosos sistemas mágicos o imaginativos por derecho propio. Al igual que el resto de los resúmenes de mitología que se ofrecen en este libro, el que sigue no consiste más que en una relación general de conceptos cuyo objetivo es poner de relieve la relación básica que existe entre la mitología de los indios norteamericanos y la de otras razas o países. Los ejemplos escogidos son tan sólo una porción minúscula de lo que contiene el amplio almacén de mitos y leyendas de los indígenas norteamericanos.

MITOLOGÍA DE LOS INDIOS DE BOSQUE

La cosmología de los indios del bosque es en muchos sentidos parecida a la que se encuentra en el mito clásico griego, romano o celta. Podemos presumir que se trata de una propiedad de conciencia, y desde luego no debemos caer en la trampa de sugerir que existe secuencia mítica "original" alguna que se haya trasladado de un lugar a otro.

Una vez dicho esto, puede darse una conexión entre la cultura americana indígena y la de Europa y el Mediterráneo hacia el este a través del océano Atlántico: el profesor Barry Fell y otros han propuesto y ofrecido evidencia en repetidas ocasiones de que, al contrario de lo que se supone popularmente, hubo gente en la antigüedad que sí cruzó el océano. Evidencia procedente de estructuras pétreas y de discutibles inscripciones antiguas halladas en América sugiere que hubo asentamientos célticos en la costa oriental del continente hasta el primer siglo a. C, o incluso más tarde, y de que también se mantenían contactos libios, egipcios y cartagineses. No es éste el lugar ni tampoco el propósito de este libro debatir estas cuestiones, sino tan sólo dejar constancia de su existencia.

Con independencia de las conexiones, lo cierto es que los indios norteamericanos conservaron una cosmología tradicional compartida básicamente, con variantes, por todo el

mundo. Esto incluye conceptos de espacio, tiempo y de fuerzas y entidades creativas y destructivas, que están realmente muy alejados de la superstición primitiva. A la luz del análisis se advierte que, conceptualmente, se alinean más con las perennes filosofía y metafísica representadas por Platón o Pitágoras que con cualquier concepto desfasado de rígido primitivismo, como el que en su día aplicaron los ignorantes estudiosos y propagandistas religiosos europeos a los pueblos indígenas de América.

La cosmología básica de tribus como la de los algonquinos, por ejemplo, utiliza el modelo de las Cuatro Direcciones y de los Cuatro Elementos. Hay cuatro mundos o dimensiones superiores, reflejados por cuatro inferiores. Se trata, en esencia, de la metafísica esférica de la mitología de la creación en general... una propiedad de la conciencia humana que busca aproximaciones intuitivas al Ser. Son cuatro las entidades espirituales que habitan las Cuatro Direcciones: Norte es la morada de un espíritu de Invierno, conectado con la caza y los animales, mientras que el Sur es el de un espíritu de Verano, asociado a su vez a las cosechas y a la fecundidad. Oeste es el dominio del agua y de las lluvias, mientras que Este proporciona la luz del sol y el resplandor. Estos son, en esencia, conceptos familiares de los Cuatro Elementos de Aire y Primavera (Este), Fuego y Verano (Sur), Agua y Otoño (Oeste), y Tierra e Invierno (Norte), reflejados en la figura 3.

El Tiempo está controlado por el Pájaro Trueno, quien está auxiliado por espíritus menores que actúan de arrebatadores. Este pájaro mítico, cuyos aleteos son los estallidos del trueno y cuyos ojos irradian relámpagos, se encuentra en la mayoría de las leyendas indias.

Las nubes de arriba (por empezar el modelo locacional de las Seis Direcciones como en nuestra figura 2) son el dominio de seres de viento y trueno, mientras que las que están todavía más arriba son el Sol y la Luna, representados a menudo como hermano y hermana. Más arriba aún del Sol y de la Luna están las estrellas vivientes. El planeta Tierra, o el País de abajo, está representado por una diosa Madre, a la que los indios algonquinos llaman *Nokomis*, Abuela

Como en todas las mitologías primarias, las zonas y entidades de creación están vinculadas por animales específicos, que actúan como intermediarios entre los seres humanos sobre la Tierra, y otras dimensiones y seres, mientras que los reptiles o serpientes y los peces constituyen el vínculo con el mundo subterráneo. Este sencillo (pero en modo alguno infantil) modelo se encuentra en los fundamentos de la mayoría de las mitologías. Los animales totémicos son tan importantes que todavía persisten en las religiones ortodoxas del mundo (incluyendo el cristianismo), en las cuales las principales deidades, santos así como hombres y mujeres santos, están acompañados o representados por criaturas específicas.

A todas las entidades creadas se les otorga un poder primario, llamado *Manitú* por los algonquinos u *Orendé* por los iraqueses. Las entidades inferiores o Manitús pueden caer bajo el control de la humanidad, mientras que los grandes Manitús son poderosas entidades espirituales automotivadas. El Gran Espíritu o *Kitcki Manitú* de los algonquinos es un Ser espiritual trascendente no creado. Su criatura totémica es un gran pájaro blanco, enviado como mensajero a la humanidad.

El Gran Espíritu es el generador de la vida, presente en todas las cosas a través del movimiento penetrante de las cuatro alas; se pone de manifiesto en la luz del sol, el sol físico que es a un tiempo una deidad y una forma representativa de un principio trascendente de Luz. Hemos utilizado el término "ello" para el Gran Espíritu en el sentido de una sexualidad o polaridad trascendente, si bien en el mito y en la leyenda está frecuentemente identificado con lo masculino.

Los indios arapaho describen el Kitcki Manitú como el antepasado de la sagrada pipa; antes de que el mundo fuera creado, deambulaba por un vasto yermo acuoso, llorando y ayunando, buscando el lugar donde la tierra emergiera en ser. Llamó a las criaturas que ya existían, el agua, los pájaros y los reptiles, para que le ayudaran en su búsqueda. La tortuga fue capaz de localizar la tierra firme debajo de las aguas cósmicas, y los pájaros acuáticos trajeron de allí el barro en sus picos. Kitcki Manitú secó este barro en su pipa, y de esta manera hizo el mundo manifiesto. Así, la conocida ceremonia india de fumar la pipa en comunidad constituye una recreación ritual del mundo, un drama o ceremonia mítica de regeneración y unidad.

En las leyendas de los indios algonquinos se habla asimismo de un espíritu ancestral, la Gran Liebre, *Michabo*, creadora de la tierra, del agua y de muchos animales. Este espíritu habita la región del amanecer, y las almas de los humanos están bajo su protección especial.

LOS INDIOS IROQLJESES Y HURONES

La mitología iroquesa define una raza titánica de seres, cuya funcionalidad es muy parecida a la de los titanes de los antiguos griegos, y que responden a un tipo presente en la mayoría de los niveles primarios o más tempranos del mito de la creación... una raza prehumana dotada de pasmosos poderes. Como ocurre con frecuencia, estos seres titánicos están fusionados con creencias ancestrales en la tradición colectiva. Encontramos temas similares a los de otras mitologías tan distantes como la de los judíos, actualmente incorporada al Antiguo Testamento, pero en esta similitud no hay implicación alguna (como algunos escritores excéntricos han sugerido) de que los indios americanos sean, de hecho, las tribus perdidas de Israel, como tampoco los Titanes y Gigantes de las mitologías griega y celta, respectivamente, implican una conexión similar.

Los gigantes controlan las fuerzas elementales, Viento, Trueno y Eco. El viento está gobernado por *Gaob*, mientras que el trueno lo está por *Hiño*, el guardián del firmamento. Como ocurre con todas las fuerzas y entidades titánicas de la mitología, estos seres creados tempranamente pueden ser maléficos si se les ofende o se les invoca inadecuadamente, o benéficos si se les comprende y se entabla con ellos una relación equilibrada. El espíritu del Trueno, armado con un arco y con flechas de fuego, es esencialmente un purificador o destructor de dañinas fuerzas y formas negativas.

Estos espíritus desempeñan un importante papel en las artes mágicas de transformación, mediante las cuales el mago puede o bien quebrarse y destruirse, o bien purificarse y transformarse en una nueva forma o nivel de conciencia. Gran parte de la mitología india tiene este trasfondo heroico. El espíritu del Trueno está emparejado con un espíritu femenino del Arco Iris, y le asiste un niño mortal transformado en inmortalidad, *Gunnodoyak*. Este niño humano-divino luchó contra la gran serpiente devoradora, o Culebra de Agua, pero, no obstante salir derrotado, fue resucitado y llevado a los cielos donde el propio Hiño y sus espíritus guerreros destruyeron finalmente la serpiente. En esta leyenda podemos encontrar muchos paralelos con los de otras sociedades o razas.

El sector Occidental del firmamento es el dominio de *Osha-dagea*, el Gran Águila de Rocío. Este pájaro, asociado al espíritu del Trueno Hiño, proporciona una humedad benéfica a la tierra,

esparciendo lluvia o rocío con su aleteo, para dispersar la sequía. Lleva a sus espaldas un lago de rocío

Los iraqueses conservan una tradición parecida a la de la antigua Grecia, según la cual una doncella de fecundidad es raptada al Mundo Subterráneo. La Madre Tierra, *Eithinoha*, tenía una hija. *Onatba*. Esta Onatha, Espíritu del Grano, viajó para hallar Rocío, pero fue capturada por un espíritu oscuro que la mantuvo atada debajo de la tierra. Finalmente fue liberada al regresar el sol. A pesar de que este tipo de historia suele considerarse como un "mito de vegetación" basado en la observación estacional de los ciclos de sol y cosecha, invierno y primavera, tiene, también no obstante, un papel importante en la conservación del mito de la creación. Las locaciones empleadas son las tres básicas: mundo natural, mundo celestial y mundo subterráneo. El mito de vegetación o de fertilidad define con gran claridad estas locaciones.

LA MITOLOGÍA SELISH

Una de las naciones indias más antiguas es la de los Selish: su mitología de la creación, como otras muchas, define tres mundos: los cielos, la tierra (o país) y el mundo subterráneo. Atravesando el centro de los mundos o planos hay un gran poste o árbol-mundo. Algunos mitos indios comprenden el derribo de este poste, o árbol-pilar, y en tanto que rasgo cosmológico o astrológico/astronómico, este tema se encuentra por todo el mundo con muchas variantes. Se ha sugerido, tanto por parte de los escritores modernos como desde la enseñanza esotérica que ha circulado dentro de grupos o sociedades ilimitadas desde la antigüedad, que el derribo y reposición del árbol-mundo procede de una tradición relacionada con fenómenos estelares observados a lo largo de periodos inmensos de tiempo. En un sentido metafísico, representa el desenganche o desquicie de un ciclo de la creación y el establecimiento de un nuevo orden. En un sentido estelar físico, se refiere a las alteraciones en la órbita planetaria que provocan cambio en los patrones de estrellas observados en el firmamento. Dicha alteración puede ser lenta y establecida, como es el caso de los Equinoccios, o puede ser de una naturaleza repentina y catastrófica, como en las tradiciones de continentes que desaparecen, de grandes diluvios y de otros cambios poderosos producidos por la colisión planetaria con cometas, y demás.

La deidad última de los selish es *Amotken*, sabio y benevolente, creador de todas las cosas. Típicamente, su mensajero es Coyote, una figura mercurial de gran impronta en la leyenda india, que a veces actúa como un bromista malévolo viajando entre los mundos, mientras que en otras ocasiones es portador de conocimiento e iluminación. Arnotken hizo cinco seres femeninos con el pelo de su cabeza, y les preguntó qué deseaban. Una se convirtió en la madre del bien y otra en la madre del mal. La tercera se convirtió en la madre de la tierra, mientras que la cuarta se convirtió a su vez en la madre del fuego. La quinta se convirtió en la madre del agua. El concepto de Tres Madres, en relación con los tres elementos primarios, impregna la mitología de la creación y se encuentra en muchas tradiciones antiguas. Así, tenemos un patrón de energías crecientemente polarizado o manifiesto; estas energías positiva y negativa (bien y mal) y el patrón de los elementos conducen a la aparición de criaturas individuales que se mueven y responden a las fuerzas primarias o diosas.

EL MITO DE LA CREACIÓN ZUÑÍ

Muy al sur de Norteamérica encontramos que los indios del Pueblo Zuñi conservan un complejo mito cósmico de la creación que puede resumirse de la manera siguiente:

El creador original era una deidad bisexual o trascendente, *Awonawilona*. Este ser primario indiferenciado emitió mediante su voluntad brumas y corrientes de crecimiento y de humedad. Este mar primario desarrolló espuma verde, animada por la luz del sol emitida igualmente por el Ser primario. Con el tiempo, la madre tierra, *Autilin Tsta* y el firmamento padre *Apoyan Jachi* se separaron del mar primario y del limo, haciendo el mundo creado.

La Madre Tierra tenía un vientre cuádruple, dentro del cual se formaban protoseres; de uno de esos vientres salió el primer humano o antepasado original, *Poshaiyangkyo*. Imploró a Awonawilona para que liberase a las criaturas no formadas que estaban en el vientre cuádruple de la madre; en respuesta creó una pareja de gemelos inmortales que dividieron la sustancia de la tierra con rayos y que entraron en el cuádruple vientre primario descendiendo sobre telas de araña. Los seres que sacaron a la luz poblaron la tierra firme, pero los que se quedaron atrás se convirtieron en monstruos.

Este completísimo mito, del cual lo que sigue no es más que un breve resumen, nos conduce progresivamente desde una condición preplanetaria hasta la creación planetaria, proporcionando entonces un retrato muy claro de lo que un científico moderno podría llamar "evolución", aunque para seguir en la línea de todas las tradiciones antiguas el concepto depende directamente de la creación divina más que del tanteo ciego. La imagen de los cuatro vientres o elementos primarios aparece de nuevo, y el hecho de que los seres que salen de los vientres se completan depende de un desarrollo o manifestación posterior del Ser divino, esta vez como gemelos celestiales o energizadores. Este tema, el de un hijo o hijos sagrados de luz enviados por el creador para adelantar, completar o redimir una fase anterior de la creación, está muy extendido en la mitología y en la religión a lo largo y ancho de la cultura y de la historia humanas.

MITOLOGÍA DE LOS INDIOS DE LAS PRADERAS

Los indios de las grandes praderas también cultivaban la tradición del Gran Espíritu, un ser supremo y creador, a menudo llamado el Gran Misterio. Los indios pawnee llamaban a este ser *Tirau'a*, el Arco del Cielo, un término empleado igualmente en la tradición céltica. Al creador se le imaginaba en términos de luz, altura, vida y energía. Los indios sioux llamaban al Gran Espíritu *Wakonda*, y de Wakonda emanaban dioses y diosas inferiores tales como el Sol, la Luna, la Estrella Matutina, los Elementos y, por supuesto, el Trueno.

UN MITO PAWNEE DE LA CREACIÓN

Este resumen de un mito pawnee de la creación sigue los patrones típicos de las Cuatro Direcciones, de los poderes Estelar y planetario y del mundo manifiesto: El Gran Espíritu Tirawa y su consorte Atira estaban en el firmamento estrellado. Los poderes inferiores se sentaron a su alrededor en un círculo, y Tirawa dijo: "Os concederé a cada uno de vosotros una parte de mi poder y una función en los cielos, y crearé el género humano que estará bajo vuestra protección." El Gran Espíritu ubicó en el este a Sha-kuru, el Sol, para la luz y el calor diarios, y en el Oeste colocó a Pah, la Luna, para que iluminase la oscuridad de la noche. También colocó en el Oeste a la Estrella Vespertina, para que fuese la madre de todas las cosas creadas, ya que ella creó todas las cosas vivientes. A la guerrera Estrella Matutina la colocó en el Este, para garantizar que ninguno se quedase atrás cuando fueran enviados al Oeste.

Tirawa colocó en el Norte a la Estrella Polar, como estrella primaria de los cielos, y en el Sur colocó a la Estrella de la Muerte, la luz de los espíritus ancestrales. Ubicó otras cuatro estrellas en las posiciones de Norte Este, Norte Oeste, Sur Este y Sur Oeste; sobre ellas reposaba el firmamento. El Gran Espíritu envió a continuación nubes, vientos, truenos y relámpagos hacia la Estrella Vespertina para comenzar el proceso de creación.

Cuando el firmamento se oscureció con el trueno y se llenó de agua, viento y relámpagos, Tirawa dejó caer una piedra sobre el manto de nubes, el cual se desgarró en mil pedazos y reveló un vasto espacio de agua. Los cuatro poderes de los Cuarteles golpearon el agua con sus garrotas o mazas y separaron las aguas de la tierra. Entoces Tirawa ordenó a los dioses que comenzaran a cantar para alabar su creación, y el sonido de sus voces reunió a los elementos, las nubes, el trueno, el relámpago y el viento, todos juntos, generando una tormenta terriblemente poderosa. Esta gran tormenta, provocada por el cántico de los poderes de los Cuarteles, hizo que la tierra se dividiese en montañas elevadas y valles profundos.

A continuación, los cuatro poderes cantaron en honor de los árboles y de las tupidas praderas, y entonces se generó una segunda tormenta, que hizo a la tierra verde y la cubrió con árboles y plantas. Cantaron por tercera vez, y el caudal de agua procedente de la tormenta llenó los ríos y los arroyos e hizo que discurrieran. Al cuarto cántico, brotaron las semillas y germinaron.

Entonces Tirawa ordenó al Sol y a la Luna que se emparejaran, y concibieron un hijo, y ordenó a la Estrella Matutina y a la Vespertina que se emparejaran, y concibieron una hija. Estos hijos divinos fueron colocados sobre la Tierra, y los poderes y los dioses les enseñaron los secretos de la naturaleza. La mujer aprendió el arte del fuego, del habla, del sembrado y del hogar. El hombre recibió las armas de un guerrero, los nombres de todos los animales y las artes de la caza. La Estrella Luminosa enseñó al hombre el ritual del sacrificio, y se convirtió en el primer jefe sobre todos los demás hombres y mujeres que fueron creados, y les enseñó todo su arte y conocimiento. Levantaron un gran campamento circular, trazado de acuerdo con el orden del cielo, como un reflejo o memoria de la creación del mundo.

El mito pawnee de la creación, resumido brevemente más arriba, contiene una serie de motivos integrantes que se encuentran en otras mitologías primarias. El concepto metafísico de sonido, y específicamente el cántico o entonación musical como una fuerza creativa, se mantiene en muchas tradiciones esotéricas del mundo antiguo. También merece subrayarse la tradición de que la primera raza de humanos levantó su campamento en un círculo, siguiendo el modelo del plano celestial. Esta idea de que la tierra y la sociedad humana toman como modelo los arquetipos y patrones míticos y estelares es un tema persistente en las sociedades más tempranas, abarcando desde las grandes estructuras de las civilizaciones babilónica y egipcia, hasta las divisiones tradicionales de tierras y castas como las que podemos hallar en la India, y una vez más en la poesía y leyendas heroicas de la antigua Irlanda.

El campamento circular pawnee, con su jefatura ancestral enseñando oficios, e iniciado en el ritual del sacrificio por los dioses, tiene un eco exacto en el concepto de realeza sagrada que ha apuntalado la religión en Europa y en Asia durante la antigüedad. La realeza sagrada y un patrón arquetípico en la tierra que refleja la perfección creativa del cielo está, por descontado,

estrechamente relacionado con los fundamentos de la leyenda artúrica y los orígenes de la Mesa Redonda.

Esta armonía trasatlántica con la tradición artúrica nos conduce a la mitología céltica de la creación. Ahora podemos ocuparnos de las leyendas de Merlín, que comportan un mito comprensivo de la creación.

14. LA VISIÓN DE MERLÍN Y TALIESIN

De la "*Vita Merlini*" del siglo XII

Aunque la *Vita Merlini* es la biografía de Merlín, los datos proceden de una colección suelta de poemas, relatos y temas separados, tejidos todos ellos en torno a Merlín como figura central. Contiene una larga y detallada sección sobre creación y cosmología, abarcando desde el origen del universo hasta la aparición del planeta Tierra. El texto serpentea entonces por entre los órdenes creados de seres y se convierte en un texto de historia natural. Pero no se convierte tan sólo en un mero catálogo de animales, pájaros y peces, pues nos damos cuenta en todo momento de que estas listas se ajustan al patrón original de los Cuatro Poderes o Elementos (ver figura 3). El episodio de la creación del texto traslada entonces al lector a las Islas del Otro Mundo, los misteriosos y espirituales dominios o mundos interiores de los celtas.

El patrón básico está reflejado en la figura 7, y consiste en cinco esferas o anillos vinculados entre sí. Este patrón cósmico tiene su espejo en el planeta Tierra, con sus cinco zonas, cuatro vientos, grandes ríos y sistema circulatorio de temperatura.

El texto de la creación completo, tal y como se lo recitó a Merlín el bardo Taliesin como respuesta sumamente notable a la pregunta "¿Por qué tenemos tan mal tiempo?", está cuidadosamente estructurado y bien definido; puede ser una de las escasas fuentes que quedan de la cosmología drúidica, como también es muy posible que Godofredo de Monmouth compusiera su material partiendo de versos recitados por los bardos y los narradores de relatos de Bretaña y de Gales. Estos poetas ambulantes conservaron los restos del viejo sistema drúidico que, no obstante haber estado prohibido oficialmente desde hacía mucho tiempo (desde los tiempos de la presencia romana en Bretaña y en las Galias), se había conservado como una tradición poética durante más de mil años. En Irlanda, naturalmente, la religión druida perduró hasta bien entrado el periodo cristiano, ya que los romanos no conquistaron Irlanda, y le tocó a la Iglesia eliminar los elementos religiosos del druidismo al tiempo que conservaba las tradiciones poéticas y jerárquicas en las que se fundaba la cultura celta. Cuando analizamos los patrones definidos por la *Vita Merlini*, advertimos que son típicos patrones de la creación como los que aparecen en tantos mitos por todo el mundo, con independencia del momento histórico o del lugar.

Antes de citar directamente de una traducción del texto, proponemos el siguiente sumario con vistas a su utilidad. La *Visión de la Creación* se desenvuelve de la manera siguiente:

ELEMENTOS Y CÍRCULOS

1. Los cuatro elementos se producen de la nada.
2. El creador los une en armonía.
3. El Cielo está adornado con estrellas y rodea la creación.
4. Se crea el Aire por debajo de las estrellas, como un medio para el día y la noche.
5. El mar ciñe la tierra en cuatro círculos, y con sus mareas sucesivas (reflujo poderoso) genera:
 6. Los cuatro vientos.
 7. La tierra está hecha como un fundamento (para el *Axis Mundi* o Eje de los mundos) y está dividida en cinco zonas. La zona intermedia de la tierra es demasiado caliente para la vida, las que están en los extremos norte y sur son demasiado frías (el Ártico y el Antártico), pero hay dos zonas moderadas adecuadas para la vida, y éstas están habitadas por la humanidad, los pájaros y las bestias salvajes.

NUBES, LLUVIAS Y VIENTOS

Se define la operación térmica con la acción del sol creando la circulación del agua a través de la evaporación y de la lluvia, mientras que los vientos participan de la naturaleza de las zonas en las que nacen.

ORDENES DE ESPÍRITUS

Entonces se recapitula toda la creación y, después de establecer su patrón de zonas hasta la habitación del planeta, se describen las entidades espirituales que ocupan las dimensiones entre el creador y la Tierra.

1. El Cielo etéreo más allá de las estrellas está ocupado por ángeles que se refrescan mediante la contemplación de la divinidad.
2. Se otorgan caminos fijos a las estrellas y al sol.
3. Se crean los cielos aireados por debajo de las estrellas y del Sol, y esos cielos están ocupados por tropas de espíritus que simpatizan y se regocijan junto con el género humano, estas entidades llevan plegarias y sueños de un lado para otro entre las dimensiones espirituales.
4. El mundo sublunar, entre los cielos aireados de la Luna y el planeta Tierra, está ocupado por demonios o *daemones*, que se acercan a la manifestación física e incluso llegan a la sexualidad.

Los cielos tienen, por lo tanto, tres órdenes de espíritus para renovar perpetuamente las energías cíclicas del patrón quintuple.

Desde esta detallada cosmología y geografía espiritual, el texto procede más tarde a describir los órdenes de animales, de pájaros y de peces, las divisiones de los mares y las islas mágicas, de las cuales se dice que Bretaña es la mejor. Finalmente, el relato conduce a un misterioso mundo distinto (otro mundo), llamado la isla Afortunada, que está gobernado por una diosa o sacerdotisa, Morgana, quien tiene poderes de terapia y de vuelo, y a quien presta ayuda un misterioso grupo compuesto

por siete hermanas. Se nos informa que esta Morgana tiene el encargo de curar al mortalmente herido Rey Arturo, al que Merlín y Taliesín llevaron hasta su dominio después de la terrible batalla de Camlann.

ELEMENTOS Y CÍRCULOS

Entretanto, Taliesin había venido a ver a Merlín el profeta, quien había enviado a buscarle para descubrir cuál era la causa del viento y de las tormentas de lluvia, ya que ambos se aproximaban y las nubes eran cada vez más densas. Trazó las siguientes ilustraciones bajo la guía de Minerva, su asociada.

De la nada, el Creador del mundo produjo *cuatro* elementos que pueden ser la causa anterior así como el material para crear todas las cosas cuando estaban unidas juntas en armonía: el *cielo* que Él adornó con *estrellas* y que está en lo alto y abraza todo como las cascaras rodeando una nuez; luego Él hizo el *aire*, adecuado para formar sonidos, a través del medio por el cual día y noche presentan las estrellas: el *mar* que ciñe la tierra firme en cuatro círculos, y con su poderoso reflujó golpea de tal modo el aire que genera los *vientos* que se dice son cuatro en total; a modo de fundamento. Él colocó la tierra, que se mantiene por su propia fuerza y no se mueve ligeramente, que está dividida en cinco partes, de las cuales la intermedia no es habitable a causa del calor y las dos más alejadas se evitan a causa de su frío. A las dos últimas. Él les dio una temperatura moderada y éstas están habitadas por *hombres y pájaros* y rebaños de *bestias salvajes*.

NUBES, LLUVIA, VIENTOS

Él añadió nubes al firmamento para que pudieran proporcionar precipitaciones repentinas para que las frutas de los árboles y del suelo creciesen con su suave riego. Con la ayuda del sol, éstas se llenan, como pellejos de agua de los ríos, por una ley oculta, y luego, subiendo por entre el aire superior, derraman el agua que han absorbido, impulsadas por la fuerza de los vientos. De ellas vienen las tormentas de agua, la nieve y el granizo cuando el frío viento húmedo exhala sus ráfagas que, al penetrar en las nubes, expulsan las corrientes al tiempo que las hacen. Cada uno de los vientos adopta una naturaleza propia de su proximidad a la zona donde nace.

ÓRDENES DE ESPÍRITUS

Más allá del firmamento en el cual ha fijado las resplandecientes estrellas, Él colocó el *cielo etéreo* y lo dio como lugar de habitación a tropas de *ángeles* que se refrescan, a través de los tiempos, con la benemérita contemplación y de la maravillosa dulzura de Dios. Él también adornó esto con estrellas y el *resplandeciente sol*, estableciendo la Ley por la cual una estrella debe discurrir dentro de límites fijos a través de la parte de cielo que le ha sido encomendado.

A continuación colocó debajo de eso los *cielos aireados*, resplandeciendo con el cuerpo lunario, los cuales, a lo largo de sus altos lugares, abundan en tropas de *espíritus* que simpatizan o se regocijan con nosotros según vayan las cosas bien o mal. Están acostumbrados a llevar las plegarias de los hombres por el aire y a implorar a Dios que tenga piedad, y a volver con las imposiciones de la voluntad de Dios, bien en sueños o bien de viva voz o mediante otras señales, y ellos (los hombres) se hacen sabios al cumplirlas.

El espacio que está por debajo de la luna abunda en *daemons* malos, hábiles en engañarnos, confundirnos y tentarnos; con frecuencia adoptan un cuerpo hecho de aire y se nos aparecen, y a menudo siguen muchas cosas. Incluso mantienen trato carnal con mujeres y las dejan preñadas, generando de una manera no santa. Así, por lo tanto, Él hizo los cielos para ser habitados por *tres órdenes de espíritus* de manera que cada uno de ellos pudiera buscar algo y rehacer el mundo con la semilla renovada de las cosas.

EL MAR

También distinguió Él el mar de maneras diversas para que por sí mismo pudiera producir las formas de cosas, generando a través de los tiempos. Es más, una parte de él quema y otra parte congela, y la tercera parte, tomando una temperatura moderada de las otras dos, cuida de nuestras necesidades.

Esa parte que quema rodea un golfo y gente fiera, y sus distintos arroyos, fluyendo hacia atrás, separan ésta del orbe de la tierra, aumentando fuego del fuego. Allí descienden aquellos que transgreden las leyes y rechazan a Dios; allí donde su perversa voluntad les conduce van ellos, ansiosos por destruir lo que les está prohibido. Allí se encuentra el juez de mirada severa sujetando su balanza equilibrada y dando a cada cual sus méritos y sus merecimientos.

La segunda parte, que congela, se balancea cerca de las playas arenosas, que es la primera en generar del cercano vapor cuando está mezclado con los rayos de la estrella de Venus. Esta estrella, dicen los árabes, hace gemas resplandecientes cuando pasa por entre los Peces mientras que sus aguas vuelven la mirada hacia atrás a las llamas. Estas gemas tienen la virtud de ser benéficas para la gente que las lleva, y ponen a muchos bien y les mantienen así. El Hacedor también diferenció a éstas en clases, como hizo con todas las cosas, para que podamos distinguirlas por sus formas y por sus colores de qué clases son y cuáles son sus manifiestas virtudes.

La tercera forma del mar que ciñe nuestro orbe nos proporciona muchas cosas buenas debido a su proximidad. Ya que nutre peces y produce sal en abundancia, y lleva de un lado a otro barcos que transportan nuestro comercio, con cuyo beneficio al hombre pobre se convierte de repente en rico. Fertiliza el suelo vecino y alimenta a los pájaros, los cuales, dicen, se generan de él, así como los peces, y, aunque son distintos, se mueven por las leyes de la naturaleza. El mar está dominado por ellos más que por los peces, y vuelan ligeramente desde él a través del espacio y buscan las regiones elevadas. Pero su humedad lleva a los peces debajo de las olas y los mantiene allí, y no les permite vivir cuando salen fuera a la luz seca. También éstos distinguió el Hacedor de acuerdo con sus especies, y a los diferentes les dio a cada uno su naturaleza, de ahí que a lo largo de los tiempos se convertirían en admirables y salutíferos para los enfermos.

Después de pasar desde los mitos de la creación de las culturas tempranas y de las gentes primarias hasta los residuos de la cosmología celta en la Edad Media, podemos dar ahora el último paso y analizar de qué modo se puede emplear hoy el Mito de la Creación.

Figura 7. *La Msióii de la Creación*

La *Visión de la Creación* del siglo XII en la *Vita Merlinica* una fusión de la tradición celta (galesa o bretona) barda y de elementos religiosos ortodoxos griegos. No es de manera significativa, un típico mito o cosmogonía de la creación ortodoxa, y sus curiosos rasgos se deben probablemente a su derivación de poemas de la creación a tradición barda. Representa un modelo clásico de Creación tal y como se entendía en la antigüedad, pero depurado y conservado a través del trabajo literario de Godofredo de Monmouth, quien escribió la *Vita Merlini* en el año USO aproximadamente.

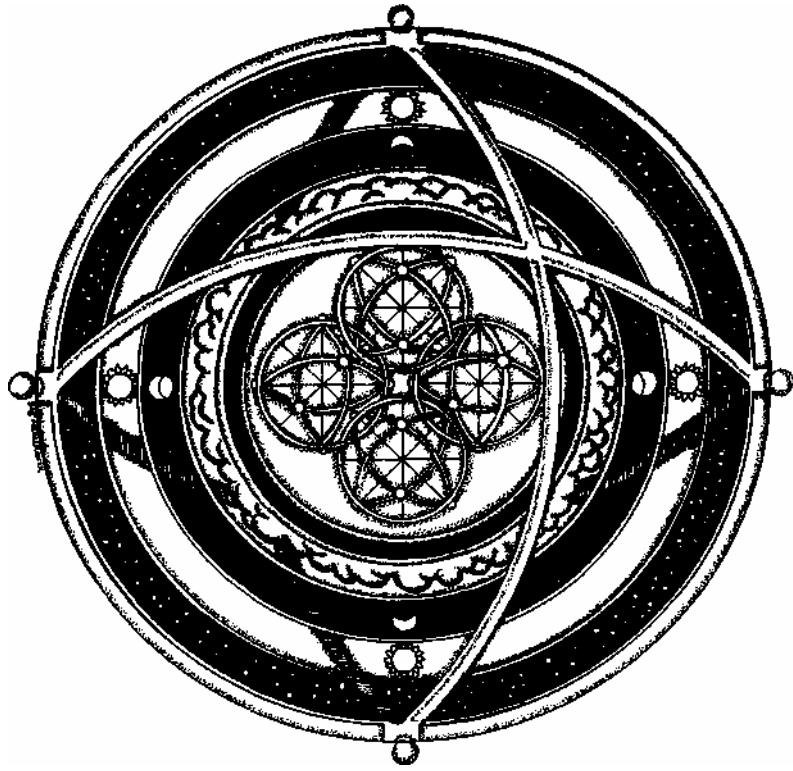
El patrón de la creación que presenta es el que sigue:

1. La Divinidad expresa Cuatro Elementos o Poderes.
2. Éstos se reiteran a través de los dominios de las estrellas y de los planetas.
3. Entonces forman los Cuatro Elementos, los Cuatro Vientos y las Cuatro Zonas del planeta Tierra.

Cada Cuádruple Círculo está dentro de o conectado por un Quinto, o elemento espiritual, proporcionando una imagen global de cinco círculos vinculados entre sí. Este patrón quintuple se desdobra o manifiesta a través de cada uno de los Tres Mundos, actuando como un patrón arquetípico o molde para la creación de entidades y formas de vida en cada Mundo: Estelar, Solar y Lunar. El Mundo Lunar incluye el planeta Tierra.

Los órdenes de seres, ángeles, espíritus, demonios y humanidad se complementan aún más con pájaros, bestias, peces y serpientes, y las calidades de las distintas zonas planetarias están descritas detalladamente en el texto original.

La *Visión de la Creación* describe asimismo cómo los ciclos del tiempo (de la temperatura), tales como el viento y la lluvia, constituyen una propiedad inherente del Cuádruple Patrón del universo, ya que todos los acontecimientos se deben a las rotaciones y combinaciones de un patrón derivado de los Cuatro Elementos. El efecto de conjunto es el de una vasta Creación orgánica interconectada, con ritmos y movimiento de un lado a otro entre los mundos, y todas las zonas y seres creados relacionados armónicamente entre sí. Fue este tipo de imagen totalizadora la que sufriría una sutil alteración cuando se convirtiera en ese concepto que hace su aparición en el siglo XVIII, concepto según el cual el universo sería una "gran máquina" y que de una forma atenuada aún persiste en la actualidad. La física moderna, sin embargo, está mucho más cerca de la visión cósmica de la *Vita Merlini* de lo que la ciencia ha estado jamás desde el siglo XVIII, de manera que el patrón, como ya indica la propia *Visión de la creación* ha hecho un ciclo completo.



15. VISUALIZACIÓN CONTEMPORÁNEA

Los diversos ejemplos tomados de la tradición, que se han descrito o citado en los capítulos anteriores, deberían proporcionar material abundante para quienes cuenten en su haber con alguna experiencia en meditación o visualización, pero, puesto que el abanico de técnicas que se utilizan hoy es tan amplio, bien merece la pena exponer de nuevo algunos de los principios básicos inherentes a la propia mitología de la creación y su aplicación a la meditación y visualización individuales o en grupo. Antes de entrar en ejemplos, proponemos una serie reducida de importantes comentarios orientativos, tomando su aspecto negativo.

NEGATIVOS

El trabajo con mitología de la creación y con la imaginación no debe tomarse exclusivamente como un ejercicio terapéutico. Si se considera la terapia como un fin en sí mismo, entonces se malinterpreta o incluso se maltrata la verdadera naturaleza del mito de la creación. Existen, de hecho, muchos efectos equilibradores o terapéuticos derivados de la visualización o meditación basada en los patrones tradicionales de la creación, pero el fin es la propia creación, y no cualquier provecho individual (es decir, separado) que pueda producirse a través de semejante trabajo.

La misma regla se aplica, acaso más obviamente, a los intentos de falso autobombo. Si intentamos servirnos de la imaginería de la creación para construir un seudomundo de falsa autoestima o autoorientado, entonces los resultados pueden ser en el mejor de los casos ineficaces, y en el peor peligrosos y desequilibradores. Existe una falacia común, basada en principios comercializados procedentes de la psicología materialista en el sentido de que la visualización y la voluntad pueden aplicarse "a obtener lo que se quiera". Hay algo de verdad en esta teoría un tanto superficial, pero el enfoque correcto fue epitomizado por la difunta Dion Fortune, una de las pioneras en la reformulación de la psicología esotérica y de las artes mágicas para el siglo XX, quien en una ocasión dijo algo parecido a: "Tened cuidado con cualquier cosa que pidáis, pues podéis recibirla."

No se debe imponer visualización de la creación a un tercero, ni voluntaria ni involuntariamente. En otras palabras: no es aconsejable ni ético emplear técnicas que pretendan enviar imágenes o energías a larga distancia, como en curación ausente, o introducir a individuos en grupos que estén llevando a cabo visualizaciones sin su total comprensión y participación.

Los mitos de la creación resuenan en nuestras percepciones de la realidad más profundas, y, por lo tanto, trabajan en unos niveles de conciencia que se pueden compartir, pero no transferir voluntariamente. Quizá el término de contemplación sería mejor que el de meditación, ya que el individuo transita por las visiones construidas dentro de la imaginación (como en nuestro ejemplo clásico tomado de Plotino en la pág. 42), hacia otro estado informe de conciencia, mediante el uso de los patrones o mitos de la creación.

POSITIVOS

La visualización y la contemplación que emplean la imaginería o patrones de la creación deben acompañarse siempre de una respiración rítmica regular. En muchas tradiciones se dice que la respiración es la expresión física de la fuerza de la vida, así como una resonancia de la respiración universal que salió en primer lugar del vacío. El ritmo constante de respiración, inhalación y exhalación forma una parte esencial de la meditación y actúa como una influencia fundamentadora o tranquilizadora sobre el organismo. En estadios posteriores, la respiración se convierte en un vehículo para fuerzas superiores, pero este desarrollo pertenece a un entrenamiento esotérico más detallado, y no requiere mayor consideración en nuestro contexto actual.

La dedicación de espacio resulta de gran ayuda para trabajar con imaginería de la creación. El inevitable espacio dedicado es, por supuesto, el que ocupa nuestro cuerpo físico. Si es posible, podemos utilizar también un espacio físico como el de una habitación, o incluso una zona reducida alrededor de la silla en la que estamos sentados. En las artes avanzadas de meditación o mágicas, la dedicación y la activación de un espacio se convierte en un tema fundamental, pero por el momento debe ser ese espacio autodefinido que comienza en la imaginación y que se extiende a un campo o esfera de conciencia a nuestro alrededor.

La base filosófica para esto es la verificación de que la forma que comprende todas las dimensiones es la de una esfera ilimitada o en expansión. Éste es el tipo de concepto central de textos metafísicos antiguos sobre la creación, como el *Sepher Yetzirah* (pág. 107), y que reaparece en la cosmología y en la física modernas. La dedicación o reacomodo de espacio está basado en el modelo direccional, en el cual la imagen de un ser humano de pie, sobre el plano de la tierra firme o en el horizonte, define inicialmente Arriba, Abajo, Delante/Este, Derecha, Sur, Detrás/Oeste, Izquierda/Norte. En estadios posteriores se puede afrontar (Delante) cualquier dirección, estableciendo así una nueva orientación relativa.

El trabajo con imaginería de la creación comienza siempre de la quietud, del silencio o de la paz. Se trata de una reiteración sumamente vital del proceso cósmico descrito en los propios mitos, ya que la creación se expresó o fue manifestada de la nada, del vacío, del silencio, de la quietud. Existe, pues, una técnica paradójica pero esencial que debe dominarse antes de que ninguna creación nueva pueda ser verdaderamente efectiva; se debe inmovilizar el plano de conciencia, y se debe disolver el mundo personal (relativamente habitual), aunque sea sólo temporalmente. La aproximación al silencio requiere mucha práctica y disciplina, pero, por lo general, puede conseguirse permaneciendo sentado tranquilamente, respirando con regularidad y calmando gradualmente cualquier pensamiento o emoción ocasionales.

De este modo, la primera parte de cualquier visualización de la creación penetra en nuestro interior y permanece quieta, haciéndose eco de la quietud y vacío primarios que los mitos de la creación establecen como la fuente de todo Ser subsiguiente.

Después de tratar brevemente estos puntos orientativos en sus aspectos negativo y positivo, el más importante de los cuales es el de la aproximación al silencio, procedamos ahora a la consideración de algunos de los métodos tradicionales propiamente dichos.

IMÁGENES

El método del tiempo santificado, que sigue siendo el más poderoso, consiste en trabajar con imágenes pictóricas. Éstas suelen tomarse de una narración de la creación, y originalmente se conocieron, a través de los versos, de la música y de la danza, como parte de un cuerpo tradicional de conocimiento. Se decía que los textos y versos sagrados tenían por sí mismos un

poder grande, y dichos textos contienen a menudo secuencias de una imaginería potente que habría formado parte a su vez de la meditación, de la oración o de la visualización. Pero también debemos recordar que los relatos y leyendas originales, parte de una tradición común, con frecuencia eran claves para entrar en los dominios primarios de la mitología de la creación.

Para el estudiante, resultaría aún muy eficaz el aprenderse (incluso traducido) un mito de la creación de memoria antes de iniciar ninguna visualización, pero para el trabajo básico se puede hacer un resumen por escrito. Este resumen se debe tomar de una buena traducción de un mito, o, menos efectivamente, de una descripción general como las que se han dado en los capítulos anteriores. Debe estar siempre basado en las imágenes de los personajes principales y en la progresión de su interacción o historia.

A continuación se depura el resumen de la narración mítica con otro resumen de los conjuntos esenciales de imágenes, y éstas se visualizan después de que el individuo o grupo haya permanecido durante algún tiempo preliminar en quietud y silencio. La ventaja de aprenderse un relato o secuencia de memoria está en que se desdobra con gran naturalidad dentro de la imaginación; otro método sería el de trabajar con una persona que lea o recite mientras tanto, o con una cinta grabada de antemano, quizá con música adecuada, para que ayude a la imaginación a sintonizar con el tema.

Las imágenes son naturalistas: implican seres, criaturas, paisajes estelares o terrenales, en una progresión ordenada de acuerdo con el mito en el que se está entrando. Véanse, por ejemplo, las págs. 69-70, sobre mitología griega, para un resumen sencillo de la creación de un dios y diosa primarios a partir del hueco vacío del caos. Esto podría desarrollarse fácilmente en una secuencia sencilla para la visualización que emerge del silencio y de la quietud primarias.

FORMAS PURAS

El método de las "Formas Puras", extensamente empleado antaño en las disciplinas místicas y metafísicas, pero mucho más difícil para trabajar con él que el descrito más arriba, emplea formas geométricas o matemáticas. Estas formas llamadas "puras" se encuentran en los sólidos platónicos, conjuntos de forma concebidas como tridimensionales (o incluso en órdenes superiores de dimensión) dentro de la imaginación. Así, el meditador puede pasar de contemplar el vacío a la aparición de un solo punto de luz dentro del vacío. La luz se convierte en una línea móvil que gira y describe un círculo; el círculo se entiende entonces como una esfera, y en su interior se forma un cubo generando las direcciones relativas. Entonces se imaginan más complejos sólidos.

Es significativo el hecho de que muchos patrones místicos de la creación depurados combinan imágenes y formas, ya que las entidades naturalistas o antropomórficas forman parte de, o son una expresión alternativa de, las formas universales matemáticas o geométricas.

REFLEJANDO DENTRO DE LA IMAGINACIÓN

Existe una suposición bastante extendida de que la mitología de la creación o las técnicas metafísicas deben ser por lo general nebulosas, vagas, etéreas o extremadamente tenues. Esto dista mucho de ser así, y como puede apreciarse a la vista de los ejemplos propuestos en los capítulos anteriores, los mitos de la creación son fuertes, vibrantes y a menudo sensuales o claramente sexuales. Esto no implica sencillamente que nuestros antepasados redujesen toda la

creación a la función de copulación, sino que la creación universal se reflejaba o se armonizaba con las fuerzas físicas, sexuales o generativas, formas y patrones en la naturaleza.

Es posible sintonizar con las fuerzas más profundas de la creación, de acuerdo con la tradición poética y mítica, mediante el uso de la imagería naturalista que refleja esos procesos cósmicos. Debe hacerse hincapié en que eso no es lo mismo que el uso de la alegoría, en la que conjuntos de acciones representan otras acciones mediante una sustitución a través de similitudes codificadas en un convenio formal. Mientras que la alegoría parece desempeñar un papel importante en el mito, esto no es realmente más que una impresión generada por una retrospcción por nuestra parte. Lo correcto sería emplear el término "resonancia" en vez de el de alegoría: los mitos sensuales resuelan en armonía con los patrones trascendentes de la creación universal.

Los poetas, naturalmente, han conocido esta técnica durante milenios. Tomemos un ejemplo de un poeta relativamente reciente, William Sharp, quien escribió con el seudónimo de Fionna Macleod, y trabajó en el ámbito de la tradición céltica, empleando la imagería sensual de un dios y de una diosa en la naturaleza para crear un patrón mítico de la creación. El trabajo imaginativo con esta secuencia resuena no sólo al mundo natural, sino también a mundos superiores o al universo.

MiDiR: En los días de los Grandes Fuegos cuando las colinas
estaban en llamas,
Aed el Resplandeciente Dios yacía junto a una montaña de espuma blanca.
El Blanco muslo de Dana coronada por la luna, hermosa Madre.
Y el viento rozaba el azur con las nubes, airosas y rizadas
De su revuelto pelo, y como dos estrellas ardientes eran sus ojos.
Antorchas de fuego solar y fuego lunar: y sus amplios pechos
Se henchían como el mar cuando está en calma, y el viento de sus suspiros
Eran como los vientos del amanecer cerniendo los picos de las águilas...
Dana, Madre de Dioses, coronada por la luna, calzada por el mar, ¡maravillosa!
"Fuego de mi amor", gritó, Aed de la Luz del Sol y Sombra
Rió; y se levantó hasta ser más grande que Dana:
El sol era su pie hollador, y llevaba la luna blanca como una pluma:
Y se tendió junto a Dana: y el mundo osciló y las estrellas se columpiaron.
Así nació OEngus, Señor del Amor, Hijo de la Sabiduría y de la Muerte.

EOCHAIHDH: Óyenos, OEngus, ¡hermoso, terrible, Señor-Sol y Señor-Muerte!
Danos la llama blanca de amor nacida de Aed y de Dana...
Escucha, tú Pulso de corazones, y deja que las blancas palomas de tus labios
Cubran con alas apasionadas el silencio entre nosotros.
Donde un cervatillo blanco brinca y solamente Etain y yo le contemplamos.

De *The Immortal Hour* ("La hora inmortal"), Fionna Macleod.

El compositor Rutland Boughton empleó el poema citado más arriba para su puesta en escena de la obra de William Sharp, *The Immortal Hour*, que se convirtió en una de las óperas que han permanecido más tiempo en cartel. El mito de la creación puede funcionar a través de muchos niveles, y todos ellos resuenan a su fuente atemporal más primaria dentro de una tradición.

APÉNDICE 1

LOS SIETE AFORISMOS DE LA CREACIÓN

Los versos que siguen fueron empleados para la instrucción esotérica por T. W. Moriarty, quien fue el maestro original de la famosa escritora del siglo xx, sobre psicología y mágica práctica, Dion Fortune. Podemos considerarlos de dos maneras: en primer lugar, podrían ser solamente vehículos para cosmología y misticismo, reunidos por el autor durante los primeros años del siglo xx. Como tales, están firmemente enraizados en las tradiciones de la mitología de la creación, no obstante llevar el sello de un individuo dentro de una cultura moderna. El segundo enfoque de estos versos, que es sin duda el de Moriarty y sus discípulos, es el de que son un mito de la creación recibido o regenerado, un texto místico cuyos orígenes están en las raíces hondas de la conciencia, comunicados al mundo humano desde el otro mundo mítico y potencial. El juicio final puede quedar a la intuición individual.

LOS AFORISMOS

1. El Padre Eterno fue envuelto en el sueño de la noche cósmica, Y nada existía en manifestación, ni real ni aparente. No había Luz; ya que la llama del espíritu no había sido reencendida.

No había Tiempo; ya que el cambio todavía no había recommenzado.

No había Cosas; ya que la Forma todavía no se había representado a sí misma.

No había Acción; ya que no había cosas para actuar. No había Polaridad; ya que no había cosas que manifestaran opuestos. El Padre Eterno, sin causa, indivisible, inmutable, infinito, descansaba en un sueño inconsciente sin sueños. Y otro que no fuera el Padre Eterno no había, ni real ni aparente.

2. El Germen dentro del Huevo Cósmico cobra Forma en sí mismo.

La Llama se reenciende.

Una Cosa existe. Comienza el Tiempo.

Los Pares de Opuestos brotan en ser.

Nace el Alma del Mundo y se despierta en
manifestación.

Los primeros rayos del nuevo día cósmico iluminan el
horizonte.

El Uno Se Convirtió en Dos.

El Neutro se convirtió en bisexual.

Del Neutro se desarrollaron Dos en Uno.

Comenzó la Generación.

3. El Lino se convierte en muchos.

La unidad se convierte en diversidad.

Lo idéntico se convierte en variedad.

4. Sin embargo, los muchos siguen siendo el uno.
La diversidad sigue siendo unidad.
La Variedad sigue siendo lo Idéntico.

5. El Uno es la Llama de la Vida,
Los Muchos son los destellos en la Llama.
El Fuego, una vez encendido, enciende todas las cosas
dentro de su esfera;
El fuego está en todas las cosas y en todos los lugares,
Y no hay nada oscuro o frío dentro de su esfera.

6. Como la Vida es la esencia del Espíritu,
Así la Conciencia es la esencia de la Vida.
El Espíritu es uno, y, sin embargo, se manifiesta en
muchas formas de Vida.
La Vida es una, y, sin embargo, se manifiesta en muchas
formas de Conciencia.
La Conciencia toda se manifiesta en siete planos.

7. De lo subliminal a lo trascendental,
De lo que es, a lo que fue,
Y Dios requirió lo que fue.
Porque el Todo es Uno y todos son parte.
Y no aparte como puedan parecer estar.
Y la sangre de la vida tiene un solo corazón,
Latiendo a través de Dios, y de la tierra, y de ti.

Los Siete Aforismos constituyen la base mítica o poética para una serie detallada de lecciones sobre cosmología y principios esotéricos, que Moriarty reunió y publicó privadamente, alrededor de treinta años después de que entregara los versos y dictara sus lecciones por vez primera a su reducido grupo de alumnos. La cita anterior procede de su colección privada. Aunque nadie pretendería que estos versos son de una gran calidad poética, lo cierto es que proporcionaron un vehículo para exposiciones posteriores, toda vez que representan un intento por condensar la comprensión esotérica de la creación en una forma tradicional concisa. La tradición altamente concentrada y de versificación gnómica para la mitología de la creación se remonta muy atrás en la historia de la humanidad y los *Aforismos de la Creación* están claramente orientados en la gran tradición de los versos místicos y metafísicos.

APÉNDICE 2

EL GÉNESIS

Después de resumir, demostrar y hablar de los patrones inherentes a la mitología de la creación, podemos citar ahora sin mayor comentario el texto de uno de los mitos de la creación inherentes a la religión cristiana basado en textos sagrados judíos; muchos aspectos de las tradiciones de la creación en estos textos judíos pueden rastrearse hasta los de la antigua Babilonia y Asiría, como se sabe gracias a la evidencia arqueológica. El extracto que sigue está tomado de la traducción revisada del Rey Jaime⁶.

GÉNESIS: CAPITULO 1

1. En el comienzo Dios creó el cielo y la tierra.
2. Y la tierra era yerma y estaba vacía y la oscuridad estaba sobre la *faz* de lo profundo; y el espíritu de Dios se movía sobre la faz de las aguas.
3. Y Dios dijo: Que haya luz; y hubo luz.
4. Y Dios vio la luz, que era buena; y Dios dividió la luz de la oscuridad.
5. Y Dios llamó a la luz Día, y a la oscuridad llamó Noche. Y hubo un atardecer, hubo una mañana, un día.
6. Y Dios dijo: Que haya un firmamento en mitad de las aguas, y Que divida las aguas de las aguas.
7. Y Dios hizo el firmamento, y dividió las aguas que estaban debajo del firmamento de las aguas que estaban encima del firmamento; y así fue.
8. Y Dios llamó al firmamento Cielo. Y hubo atardecer y hubo mañana, un segundo día.
9. Y Dios dijo: Que las aguas debajo del cielo se reúnan juntas en un lugar, y que aparezca la tierra seca; y así fue.
10. Y Dios llamó a la tierra seca tierra; y a todas las aguas reunidas juntas las llamó mar; y Dios vio que era bueno.
11. Y Dios dijo: Que la tierra produzca hierba, semilla reproductora de herbáceas, árboles frutales que den frutos de su clase, en donde esté la semilla del mismo, sobre la tierra; y así fue.
12. Y la tierra produjo hierba, hierba reproductora de semilla de su clase, y árboles que dieron fruta, en donde está la semilla del mismo; y Dios vio que era bueno.
13. Y hubo un atardecer y hubo mañana; un tercer día.
14. Y Dios dijo: Que haya luces en el firmamento del cielo, para dividir el día de la noche; y que estén para ser señales y para las estaciones, y para los días y para los años;
15. Y que sean señales en el cielo para arrojar luz sobre la tierra; y así fue.

⁶ La Biblia del Rey Jaime es la versión autorizada en lengua inglesa. (*N. de la T.*)

16. Y Dios hizo las dos grandes luces; la luz más grande para gobernar el día, y la luz menos para gobernar la noche; también hizo las estrellas.
17. Y Dios las colocó en el firmamento del cielo para arrojar luz sobre la tierra.
18. Y para gobernar sobre el día y sobre la noche, y para dividir la luz de la oscuridad; y Dios vio que era bueno.

BIBLIOGRAFÍA SELECTA

Esta corta bibliografía ofrece una selección de carácter general de libros con vistas a otras lecturas; parte de dicha bibliografía comprende títulos muy genéricos, mientras que otra parte se refiere a textos que son fuentes específicas. Esta lista no está detallada en un sentido académico, ya que rebasa los límites de varias disciplinas y artes que están relacionadas en un sentido amplio con los temas de cosmología, mitología, meditación y la imaginación. Su propósito es el de orientar sobre libros que tratan de los temas indicados en los capítulos anteriores. Todos los títulos están acompañados de bibliografías detalladas para estudios posteriores.

- Branston, Brian: *Gods of the Aforesaid* Thames & Hudson, Londres.
- Branston, B.: *The Lost Gods of England*, Thames & Hudson, Londres.
- Cotterell, A.: *A Dictionary of World Mythology*, Book Club Associates, Londres.
- De Santillana, G.: & Von Dechend, H.: *Hamlet's Mill*, Godine.
- Dhiravamsa, V.R.: *The Way of Non-Attachment*, Crucible, Wellingborough.
- Evans-Wentz, W. Y.: *The Tibetan Book of the Dead*, Oxford University Press.
- Fell, B.: *America B.C.*, Pocket Books, Nueva York.
- Frazer, Sir James: *The Golden Bough*, MacMillan, Londres.
- Ginsburg, Christian D.: *The Essenes and the Kabbalah*, Routledge and Kegan Paul, Londres.
- Govinda, A.: *Foundations of Tibetan Mysticism*, Rider, Londres. Graham-Campbell, J.: *The Viking World*, Book Club Associates, Londres.
- Graves, R.: *The Greek Myths*, Penguin, Harmondsworth. Hesíodo: *La Teogonía* (varias traducciones). Holmberg, U.: "Finno-Ugric Mythology", en *The Mythology of All Races*, vol. 4, Harrap. Londres.
- Hornero: *La Iliada y La Odisea* (varias traducciones). James, E. O.: *Prehistoria Religión*, Thames & Hudson, Londres. John, L. (ed): *Cosmology Now*, BBC Publications, Londres.
- Kaplan, A.: *Meditation and Kabbalah*, Weiser, Nueva York. Kaplan, Aryeh: *Meditation and the Bible*, Samuel Weiser, Inc., Nueva York.
- Kendrick, T.: *The Druids*, Methuen, Londres. Lloyd, G. E. R.: "Plato as a natural scientist", en *The Journal of Hellenic Studies*, vol. LXXXVIII, Londres. MacCulloch, J. A.: *The Celtic and Scandinavian Religions*, Hutchinson's University Library, Londres. MacGregor Mathers. S. L. (trad.): *The Kabbalah Unveiled*, 13 ed., Routledge and Kegan Paul, Londres.
- Matthews, C. & J.: *The Aquarian Guide to British and Irish Mythology*, Aquarian Press, Wellingborough. Mead, G. R. S.: *Quests Old and New*, G. Bell & Sons, Londres. Müller. M.: "Zenc Avesta", en *Sacred Books of the East*, vol. 23, Clarendon Press, Oxford. Myers, F. J.: *The Unknown God*. Thomas's Publications Ltd., Birmingham.

Oesterley, W. & Robinson, T.: *Hebrew Religion*, SPCK, Londres. Platón: *La República* (varias traducciones). Pritchard, J.: *Ancient Near Eastern Texts relating to the Old Testament*, Oxford University Press.

Puron, J.: *The Mystic Spiral*, Thames & Hudson, Londres. Rees, A. & B.: *Celtic Heritage*, Thames & Hudson, Londres. Rose, H.: *A Handbook of Greek Mythology*, Methuen, Londres.

Rose, A.: *Pagan Celtic Britain*, Cardinal, Londres.

Spence, L.: *The Myths of the North American Indians*, Harrap.

Londres. Spence, L.: *The Occult Sciences in Atlantis*, Aquarian Press.

Wellingborough. Sperling, Harry, y Simón, Maurice (trac.): *The Zohar*, vol. 1. Soncino Press, Londres. Steiner, R.: *Knowledge of the Higher Worlds*, Steiner Publishing Co., Londres.

Stewart, R. J.: *Advanced Magical Arts*, Element Books, Shaftesbury.

Stewart, R. J.: *Celtic Gods and Goddesses*, Blandford Press, Londres.

Stewart, R. J.: *Living Magical Arts*, Blandford Press, Poole. Stewart, R. J.: *Music and the Elemental Psyche*, Aquarian Press, Wellingborough. Stewart, R. J.: *The Merlin Tarot* (libro y mazo de cartas a todo color, ilustrados por Miranda Gray), Aquarian Press, Wellingborough. Stewart, R. J.: *The Mystic Life of Merlin*, Penguin, Arkana, Harmondsworth. Stewart, R. J.: *The Prophetic Vision of Merlin*, Penguin, Arkana, Harmondsworth.

Stewart, R. J.: *The Underworld Initiation*, Aquarian Press, Wellingborough. Stewart, R. J., & Matthews, J.: *Legendary Britain*. Blandford Press, Londres. Stewart, R. J., & Matthews, J.: *Warriors of Arthur*, Blandford Press, Londres. Stirling, W.: *Tloe Canon*, Research Into Lost Knowledge Organisation (Organización para la Investigación en el Conocimiento Perdido), Londres.

Velikovsky, L.: *Worlds in Colusión*, Abacus, Londres. Wind, E.: *Pagan Mysteries in the Renaissance*, Oxford University Press. Winston, David (traci.): *Philo of Alexandria*, SPCK, Londres.

Wynn Westcott, E. (trad.): *The Sepher Yetzirah y The Thirty Two Paths of Wisdom*, Samuel Weiser, Inc., Nueva York (reimpresión moderna sin fecha de la edición del s. xix).

Yates, E.: *The Art of Memory*, Routledge and Kegan Paul, Londres.

Young, J.: *The Prose Edda*, Bowes, Londres.