

La Sabiduría Mágica

Libro Primero

La Espada y la Serpiente

Cosmodinámica

Melita Denning
&
Osborne Phillips

INTRODUCCIÓN

Esta obra desvela un conjunto completo de magia cabalística que descansa sobre la vasta experiencia y las investigaciones intensivas de la Orden Aurum Solis.

La Aurum Solis, asimismo denominada «Order of the Sacred Word» (Orden de la Palabra Sagrada), fue fundada en 1897 en Gran Bretaña por los miembros de una sociedad que, desde su creación en el siglo XVIII, se había consagrado al estudio de las antiguas tradiciones. El nombre Aurum Solis (Oro del Sol) evoca, por medio de una alusión simbólica, la aspiración de sus miembros a la realización mágica, es decir, al Adaptado. La Aurum Solis no ha tenido ningún vínculo con la Golde Dawn (Aurora Dorada), fundada en la década anterior. Desde un punto de vista histórico y filosófico, las tradiciones y las iniciaciones de las dos órdenes están separadas y son diferentes. La Tradición de la Golden Dawn es de origen rosacruz, mientras que la de la Aurum Solis es ogdoádica.

Esta venerable tradición, cuyos fundamentos provienen de las enseñanzas místicas de Bizancio y del Cercano Oriente, atraviesa la historia de Occidente como un hilo de oro en un tapiz, proyectando brillantemente su resplandor siempre que ha sido alumbrada por la luz del día, pero permaneciendo extrañamente oculta en otros tiempos. Volveremos más adelante sobre la tradición ogdoádica. Antes conviene que esbozemos la naturaleza de la magia.

La magia es la producción de un efecto deseado, interno o externo al mago, por medio de la utilización deliberada de poderes y de facultades que pertenecen a la psique. El efecto puede ser igualmente obtenido por la acción de entidades o de energías independientes de la psique del mago, pero el proceso debe permanecer en su totalidad bajo el control del mago y depender de su propia

voluntad. Esta condición es indispensable. Aquellos efectos provenientes de fenómenos milagrosos o que nacen espontáneamente del psiquismo (causados por un estado de mediumnismo o incluso derivados de un caso de posesión) no pueden ser calificados de mágicos.

El ámbito de esta obra es la «alta magia». La alta magia y lo que se podría llamar la «baja magia», que corresponde a la brujería, se rigen por la definición que acabamos de dar. Se diferencian por el nivel de poderes puestos en funcionamiento en el cuerpo de las operaciones y no por sus objetivos propios. Es de todo punto posible realizar un ritual de alta magia con un fin puramente utilitario, por ejemplo ser más próspero o ganar un proceso, así como usar eficazmente la baja magia para una causa altruista.

Los cuatro mundos o niveles de existencia, que estructuran a la vez al universo en toda su dimensión y a la psique del ser, son descritos en esta obra al mismo tiempo que se proporcionan todas las directrices para la realización de las diferentes formas de evocación o de invocación. Sin querer anticipar sobre esta materia, se debe dejar aquí bien claro que tanto para obtener los resultados más concretos como para conseguir los objetivos más nobles, los medios mágicos requeridos ponen en acción todos los niveles del ser y del universo eterno, desde los más espirituales hasta los más materiales.

Es este contexto el que se califica como alta magia. Los cultos considerados como de naturaleza mágico-religiosa se prestan particularmente bien a los trabajos de alta magia. Por ejemplo, los de Babilonia y Caldea, cuyas principales creencias se encuentran integradas en la trama de la tradición de los misterios de Occidente. Sucede lo mismo con las religiones antiguas y con las ramas místicas de las grandes religiones monoteístas. A partir de ahí, nuestro sistema mágico debe tener la capacidad, al menos en sus potencialidades, de integrar cada uno de estos cultos e igualmente prestarse a una utilización por un mago apartada de todo componente dogmático.

La tradición occidental se distingue por su equilibrio y su plenitud, frutos de una larga maduración a través de la influencia de pensadores como Plotino, Proclus, Avicena, Salomón ibn Gabirol Marsilio Ficino. Se desarrolla siguiendo cuatro aproximaciones, a la vez distintas y simultáneas. Es una visión del universo en cada uno de sus niveles de existencia y de su interacción dinámica. Es una percepción del hombre que se acomoda a los con-

ceptos de la psicología contemporánea, aunque superándola. Es la base y el soporte de una alta magia cuya eficacia se fundamenta en su visión del universo y del hombre. Y en fin, coronamiento de la tradición al mismo tiempo que su mayor obra, es un proceso iniciático de iluminación que guía al aspirante, le confiere todo poder sobre el desarrollo de sus facultades interiores y le sitúa sobre la pista del auténtico cumplimiento de su destino.

Esta escuela de sabiduría se denomina de Occidente, puesto que es compatible con el modo de vida occidental y su evolución permanece íntimamente ligada a la historia de nuestra cultura. Evidentemente, esta cualificación no nos conduce al rechazo de conceptos y fuentes orientales. La referencia a Pitágoras y a los cultos de misterios postclásicos nos disuadiría de ello, así como las grandes corrientes transculturales —el budismo, por ejemplo—, las cuales han podido penetrar en la cristiandad, en el Islam o en el judaísmo, a través de los Hesicastas, de los Ismaelitas o de ciertas enseñanzas del Zohar.

Enteramente adaptada al uso occidental, integrando un cuerpo de conceptos y una práctica específicamente occidentales, esta tradición se presenta, no obstante, como la afirmación de la unidad del hombre, del hombre de tiempos pasados o del presente, de Occidente o de Oriente.

Semejante sistema de pensamiento y de iluminación necesita de una herramienta poderosa. Progresivamente, desde Babilonia y Egipto, a través de las escuelas de Constantinopla y de Alejandría, gracias a la incomparable cantera mística de la España medieval que precedió a la era de la Inquisición, los elementos de la herramienta fueron elaborados y amorosamente ajustados por generaciones de maestros y discípulos. Esta herramienta fue la Cábala.

El campo de la Cábala es tan vasto y sus contornos de apariencia tan difusos y múltiples que, inevitablemente, es compartida y modelada al ritmo de las orientaciones y de las preocupaciones de aquellos que la reclaman como «suya». Esquemáticamente, existe una Cábala «tradicional», considerada como mística y contemplativa, y una Cábala «moderna» de vocación mágica. La distinción no es absoluta. El glifo fundamental, que es el Arbol de la Vida, y ciertos textos, son comunes a los dos aspectos. Sin embargo, las divergencias se incrementan con el tiempo y son hoy día muy marcadas de hecho en las obras de Aleister Crowley y de Dion Fortune, pioneros de la Cábala mágica.

La Aurum Solis se refiere a la Cábala «moderna». Aparte de sus trabajos de investigación sobre la tradición ogdoádica, lo esencial de su tarea ha consistido en extraer los conceptos fundamentales de la Cábala, desprenderlos de la parte de naturaleza más específicamente histórica o teológica y explicarlos en un lenguaje adaptado al estudio de la alta magia.

El principal concepto de la Cábala «moderna», que se encuentra en todas las formas de magia, es el de «correspondencias». Que esta noción está natural y espontáneamente ligada a la naturaleza del hombre, se explicará más fácilmente con un ejemplo que con una definición. A pesar de las diferencias que la experiencia individual o cultural generan, las personas se avienen a la existencia de un rapport, de una correspondencia entre ciertos colores o ciertas músicas y ciertas emociones. Estas correspondencias pueden ser utilizadas para condicionarse o condicionar a otros: en el ámbito de los resultados en el deporte o en la industria, numerosas investigaciones son llevadas a cabo con esta perspectiva.

En el dominio mágico, el concepto de correspondencia es conocido desde siempre, pues provee de un medio inmediato de ligazón entre los mundos material y no material. En el curso de un ritual mágico, el espíritu racional del mago controla la operación. Sin embargo, él no puede aprehender directamente lo que ocurre tras la escena del mundo material y controlar la acción mágica propiamente dicha. Cualesquiera que sean las entidades o los mundos implicados, el espíritu racional deberá hacer intervenir al subracional como intérprete y agente. Las correspondencias adaptadas a este ritual serán entonces esenciales.

Todas las correspondencias de la Cábala «moderna» provienen de los «treinta y dos senderos» del Arbol de la Vida. La naturaleza del Arbol y la significación de sus componentes se sitúan en la base de la comprensión de la Cábala «moderna» y quedan claramente expuestas en esta obra. La mayor parte de las correspondencias: nombres de poder, nombres angélicos o de otras entidades, números, colores, perfumes..., se encontrarán en sus páginas. El estudiante deberá tener su propio cuaderno de correspondencias, enriquecido con todas aquellas que descubra por sí mismo o que quiera tener a mano para uso personal. Si quiere disponer de una tabla casi exhaustiva, le recomendamos el «777» de Crowley*: el sólo estudio de los dioses, plantas, objetos, animales

* *777 and other Gabalistic Writings of Aleister Crowley* (Weiser).

místicos o reales, le será de una ayuda apreciable para la comprensión del simbolismo de un sendero particular. Algunas atribuciones han sido modificadas por la Aurum Solis, notablemente aquellas que constituyen las escalas de color. Las razones son expuestas en el Capítulo VIII, «El Arte mágico».

Nos queda por hacer un breve recorrido por la tradición ogdoádica. «Ogdoádica» significa «que pertenece al número ocho». El término «ogdoada», relativo al número de Eones en ciertas doctrinas gnósticas, es utilizado en un contexto diferente del nuestro. Sin embargo, tanto en éste como en el marco de nuestra tradición, el número ocho ha sido escogido en razón de sus asociaciones, esas mismas asociaciones que confieren ocho rayos a la Estrella Gloriosa de la Regeneración, el símbolo distintivo de la tradición ogdoádica y, por consiguiente, de la Aurum Solis.

En los textos de las tablillas de Mesopotamia, la estrella de ocho ramas, adaptada a la escultura cuneiforme acompaña al nombre de los dioses como símbolo de su naturaleza divina. Para los pitagóricos, ocho es el número de la perfección. En la esfera cristiana simbolizaba la regeneración. En la segunda epístola de Pedro (2,5), se encuentra una referencia un tanto oscura a que del diluvio son salvadas ocho personas de la familia de Noé, sin otro comentario; como si el autor supusiera que sus lectores estaban familiarizados con la idea implicada. La estrella de ocho brazos o la flor de ocho pétalos adornaba con frecuencia el velo de la Virgen en los iconos bizantinos y figura todavía hoy, en Grecia, en las tarjetas de felicitación enviadas con ocasión de las Pascuas. Y no es casualidad que el ocho presente la misma forma que el signo «infinito».

La gama musical de las notas propone otro símbolo de renacimiento y de regeneración: la octava nota de la escala ascendente es la misma que su nota básica, sin ser la misma. Cicerón, en el *Sueño de Escipión*, se refiere a este simbolismo. Escipión el Africano revela a sus nietos las relaciones entre lo temporal y lo espiritual. Evoca a las estrellas lejanas que brillan más allá de los planetas y que pertenecen a la esfera de 'las estrellas fijas. Estas representan las regiones de la experiencia espiritual que se mantiene más allá del campo de las vicisitudes terrestres.

Más próximas, las órbitas de las siete luminarias* se sitúan en un plano geocéntrico.

A cada uno de los siete planetas, le asigna una nota, corres

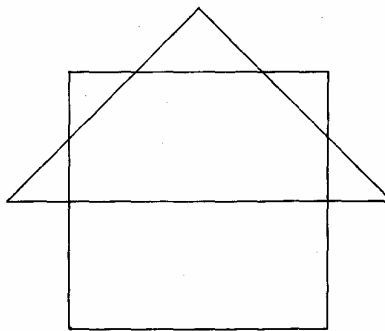
* Sol, Luna, Mercurio, Venus, Marte, Júpiter y Saturno.

pondiente a la vibración que éste emite en su rápido curso por el espacio. Así, la Luna, como es la primera nota y la más baja, tendrá su octava superior en la esfera de las estrellas fijas, constituyendo de este modo un puente entre lo transitorio y lo eterno. Establecido este principio, Escipión añade: «Los hombres hábiles han imitado esta armonía con las cuerdas y el canto. De este modo han abierto la vía de su retorno a esta región.»

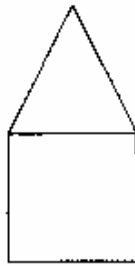
Esta concepción del universo fue generalmente aceptada hasta el final del primer milenio de nuestra era. Después de dicho período, la Tierra, si bien no considerada aún como un planeta sino como receptora de todas las influencias del universo, fue incluida en la escala cósmica. Más adelante veremos la importancia de este factor sobre el pensamiento oculto. Pero ahora centremos nuestra atención en el simbolismo ogdoádico.

El triángulo y el cuadrado son los antiguos símbolos del Fuego y la Tierra. Por extensión, simbolizan igualmente el espíritu y el cuerpo, en relación con un principio atribuido a Pitágoras que liga el espíritu a los números impares y la materia a los números pares. En la Edad Media, su simbolismo se enriqueció de significaciones que describían la totalidad del proceso místico.

En el primer estadio, el cuerpo y el alma se sitúan en una relación imperfecta ilustrada por el esquema siguiente:



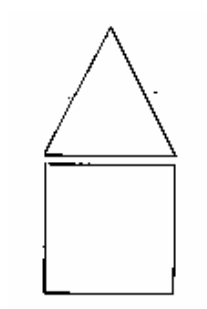
Después de los primeros esfuerzos trabajando en el propio perfeccionamiento, el alma se eleva y tiende a substraerse de la influencia de la materia. Al término del proceso, alcanza el estado de autosacrificio correspondiente al ideal ascético.



Esta figura posee cinco ángulos. La cifra cinco simboliza la condición humana conducida al sacrificio, la vida del cuerpo caracterizada por los cinco sentidos. La tradición cristiana medieval es rica en interpretaciones de las cinco llagas de Cristo, no estando aquí el cinco justificado más que por su valor simbólico ligado a la noción de sacrificio y no ciertamente por razones históricas o de las Escrituras.

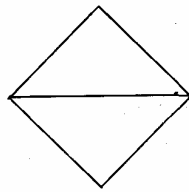
Este esquema puede recordar igualmente el perfil de una casa, lo que está atestiguado por el simbolismo medieval de la Casa del Sacrificio. La Casa del Sacrificio aparece en las representaciones pascuales provista de dos pilares, del cordero sacrificado en el encuadramiento y de la Tau sobre el frontón. Giotto nos ha ofrecido un ejemplo en su *Presentación de la Virgen en el templo*.

Sin embargo, el cuerpo y el alma deberán franquear una etapa de separación, bien por la muerte física, sea por la experiencia mística. Esta fase se simboliza por la figura cuyo número asociado es el siete:

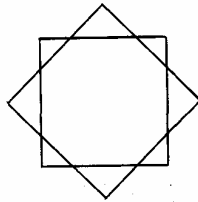


El ideal último del místico reside, por tanto, más allá. El alma debe regresar. Debe reintegrarse al cuerpo que ella comparte en el sacrificio y que ahora compartirá en la gloria. Por lo mismo,

el contemplativo deja el desierto y regresa para ayudar y enseñar. El alma, en adelante confirmada en su visión celeste, podrá llevar su visión del mundo hacia abajo sin ser puesta en peligro. Un gran iniciado de la tradición ogdoádica en el siglo xv escribía que el alma en esta etapa revestía su «cara de Jano», mirando hacia abajo sin cesar de- contemplar lo alto:



En este estadio, el alma es de nuevo recentrada en la materia, pero ahora en el perfecto equilibrio representado por la estrella de ocho brazos, el símbolo ogdoádico último:



La interpretación de estos símbolos, en un contexto general, no nos revelará más que una pequeña parte de su significación profunda. Hará falta referirse al contexto de la Cábala para ir más allá, para analizar sus relaciones con los niveles de la psique, así como con los del universo.

Dos de estos esquemas son de una importancia vital para la Aurum Solis. La estructura quIntuple, la Casa del Sacrificio, está en relación directa con el modelo cabalístico de la psique. Por esta razón, se utiliza como modelo para los rituales. Es extremadamente eficaz en esta función, pues provoca una respuesta de cada zona de la psique según una secuencia apropiada.

La otra figura, que nos es particularmente apreciada, es la estrella de ocho brazos de entramado, sin fin, símbolo fundamental de la Orden, símbolo de la regeneración, de la completitud mágica, de la Nueva Vida.

Existen otras formas de la estrella de ocho brazos, teniendo cada una de ellas una significación específica, mas todas portadoras del concepto de regeneración. Entre ellas, la cruz de Malta, adoptada por los Caballeros del Temple y de las órdenes emparentadas, caballeros de San Juan y Caballeros teutónicos en un período que correspondió con un resurgir de las órdenes militar-religiosas. En su origen, la cruz de los templarios era una simple cruz de cuatro brazos iguales. La adopción de la estrella de ocho brazos testimonia, en lenguaje simbólico, que los caballeros pertenecían ya a una vida más allá de la vida terrestre. Para el que conozca el peso de la evidencia histórica de la andadura iniciática de estos hombres, se trata de una interpretación indiscutible.

Recordaremos otro capítulo de la Historia, igualmente inspirado por el concepto de regeneración. Hemos hablado anteriormente del reconocimiento de la Tierra, hacia el fin del primer milenio, como parte integrante del plan cósmico. La Tierra reemplazaba entonces a la Luna como nota básica y trasladaba un lugar a cada uno de los restantes planetas. La Esfera de las estrellas fijas ya no completaba a la octava y quedaba relegada fuera del plano. El octavo lugar, la octava superior de la Tierra, era ocupada por Saturno, Saturno que rigió la edad de oro, lejana y legendaria.

Para los pensadores místicos y ocultos de esa época, la intención parecía evidente. Todo era renovado. El *millenium*, ese siniestro límite de los mil años al término de los cuales la imaginación popular situaba el fin del mundo, había pasado sin problemas. Se habían terminado los tiempos en los cuales la única esperanza del hombre estaba puesta en una vuelta a la esfera espiritual, bien por las puertas de la muerte, bien por la simple evasión que tan acertadamente Cicerón habla descrito. En adelante la nueva esperanza estaría centrada sobre la tierra. La edad de oro retornaría. De este modo nació el pensamiento inspirador del Renacimiento, varias generaciones antes de la toma de Constantinopla por los turcos en 1453.

Hoy, nosotros, miembros de la Aurum Solis, que nos declaramos herederos de estas tradiciones, queremos ofrecer una interpretación de la Estrella Gloriosa de Regeneración reconciliando las intenciones espirituales con las terrenales. Vivir plenamente para este mundo o para aproximarnos a nuestro camino de retorno interior depende de nuestro esfuerzo cotidiano de realización de nues

tro potencial. «Descubrir nuestra Verdadera Voluntad y llevarla a cabo» representa la suma de toda aspiración. Mas el descubrimiento y la realización necesitan de la presencia y el entrenamiento de ciertas facultades. La voz de la alta magia responde a esta necesidad.

Sin embargo, nadie ha podido fijar el límite al potencial de desarrollo del espíritu humano. Nuestra estrella misma es un entrelazado sin fin, un símbolo de vida sin límite, aquí y ahora. Ella protege a la matriz de otra promesa: el octógono en el que nace la cruz simple de brazos iguales, nueva tentativa para el nuevo ciclo que brilla a su alrededor con la resplandeciente manifestación de la estrella.

De este modo, tenemos la visión fugitiva de mundos más allá de mundos-y dentro de mundos. En verdad que no existe ni fin ni límite.

La estrella de ocho brazos es a la tradición ogdoádica lo que la Rosa de rubí y la Cruz de oro a la tradición rosacruz: un símbolo de realización espiritual. No tenemos en absoluto la intención de presentar nuestros misterios como rivales de los misterios rosacruz. Cada tradición engarza a su manera el mismo ideal del Ad~ptado. Cada uno posee unas enseñanzas distintas y aporta su genio particular a la escritura del libro de los misterios de Occidente.

La tradición ogdoádica es sin discusión la más antigua y su influencia sobre la espiritualidad, la filosofía y la cultura en Occidente ha sido muy profunda. Pero ambas aparecen como las dos alas que sostienen el luminoso corazón de una misma espiritualidad.

Esta obra desvela una técnica mágica auténtica, completa y eficaz: en ella se expone claramente todo aquello que guiará al estudiante hasta una auténtica realización mágica.

El fin de la verdadera magia es el de religar la personalidad consciente con el yo superior por medio de un acto lucido y voluntario. Los poderes de este yo superior irrigan cada nivel del ser, activan cada facultad del cuerpo y del espíritu en un éxtasis pleno de realización y un dinamismo resplandeciente de fuerzas eficaces, dirigidas, controladas.

Esta obra está construida alrededor de tres temas principales. En primer lugar (Libro I), una presentación del universo concebido en función de los principios de la Cábala. Esta es contemplada tanto a la escala de las poderosas fuerzas del cosmos, descritas en

una visión panorámica, como a la vista de los detalles que identifican las influencias sutiles de dichas fuerzas.

Mediante el juego de estas influencias y mediante las energías vivas y las inteligencias de los diferentes niveles de existencia, el estudiante pondrá en movimiento su magia.

La segunda parte (Libro II) trata de la concepción mágica y cabalística de la psique. La totalidad de nuestro ser, desde la chispa divina hasta el centro del cuerpo físico, se extiende a cada nivel del universo y forma parte integrante de éste. Por la comprensión de nuestro yo interior, adquirimos, pues, un medio de actuar poderoso e inalienable. El antiguo oráculo: «Conócete a ti mismo...» encuentra en esta experiencia su complemento y su resultado: «y conocerás el universo y a los dioses». El conocimiento del yo en cada uno de sus niveles es indispensable para conocer su «Verdadera Voluntad», y corresponde al estudiante hacer tal descubrimiento. Este alimentará su motivación y dará un sentido a su trabajo mágico.

Estas dos partes que se relacionan una con el universo exterior y la otra con el universo interior, convergen y se parecen como las partes indisociables de un todo. El tercer tema (Libro III) constituye, en cierto sentido, su continuación lógica. Una vez que el hombre y el universo han sido definidos según el vocabulario y la estructura de la Cábala, su interacción en el ámbito mágico se torna inteligible y explotable.

Esta última parte incluye un inestimable tesoro de técnicas y de rituales mágicos: consagración de armas mágicas o de talismanes, modelos de ceremonia acompañadas de todos los elementos que permiten su adaptación a deseos específicos, etc. Las facultades ocultas de la psique, anteriormente descritas en la parte teórica, son reintroducidas en el plan práctico de su desarrollo. Los ejercicios correspondientes permitirán al estudiante el extender su campo de percepción y de acción a un nivel indispensable para la prosecución del trabajo mágico.

La magia enokiana, compleja y muy poderosa, es practicada y experimentada desde hace largo tiempo por la Aurum Solis. Se proporcionan todos los materiales que permiten al estudiante el abordarla. La fórmula ritual de la Casa del Sacrificio es una de las revelaciones más preciosas de esta obra. Se trata de una explicación práctica perteneciente a la tradición ogdoádica. En esta fórmula, los diferentes niveles de la psique son activados en rigurosa

secuencia, a fin de crear una fuerte tensión energética en toda operación donde ésta se requiera.

Algunos lectores se verán sorprendidos, incluso extrañados, de que secretos de esta naturaleza puedan ser así expuestos a la curiosidad pública. Pueden estar tranquilos. El famoso secreto no es de la naturaleza que ellos suponen. Tomemos un ejemplo conocido, el de la francmasonería. Casi todos los rituales han sido desvelados, publicados o reproducidos. Sin embargo, todo francmasón aún pronuncia sin soma el juramento de guardar silencio acerca de lo que habrá visto u oído; él sabe bien que el verdadero secreto no reside en las palabras y en los gestos. El verdadero secreto de naturaleza indecible es la palabra impronunciable, aqueila que se encuentra en lo más profundo de sí mismo y que no sabría desvelar. Este libro no abre ninguna puerta a los simples curiosos, sino que provee de una clave para los que sepan leer en el secreto de su propio corazón. Por tanto, ¡que éstos perseveren en su cumplimiento y nosotros nos congratulemos por haber sembrado un grano en tierra fértil!

Aquellos que estén interesados en las actividades de la Orden en España, pueden escribir a la atención del editor.

¡Que los estudiantes de Alta Magia participen de los logros de la Gran Obra y del esplendor de la Estrella Gloriosa!

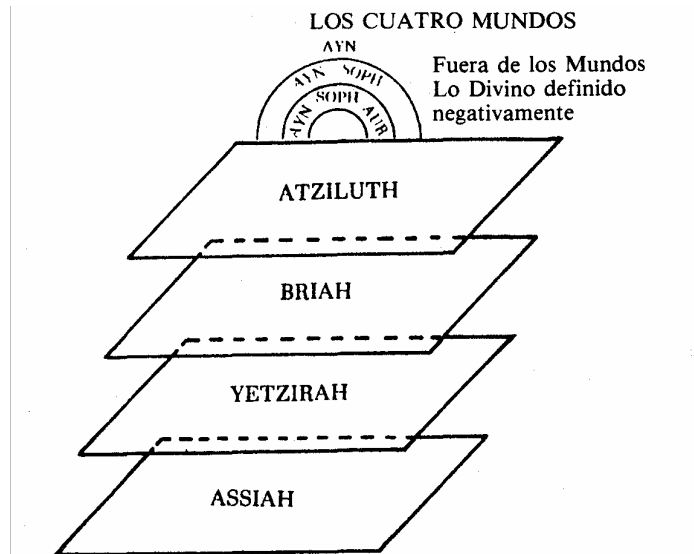
Denning & Phillips
Twin Cities, U.S.A.

El Árbol de la Vida: algunas indicaciones

El Árbol de la Vida, símbolo esencial de la Cábala, por medio de sus cuatro mundos, sus diez sefirot y sus veintidós senderos, es el instrumento universal de conocimiento del Mundo y del hombre. Instrumento universal, pues permite aislar y realizar los componentes elementales de todo conjunto, sistema o fenómeno. Pero el Arbol de la Vida es más que un medio analítico para descomponer el todo en sus partes. Incluye en su campo de visión —y preserva— el factor vital que implica que el todo ese algo más que la suma de las partes, que el Hombre y el Universo, son más que sus elementos físicos percibidos por nuestros sentidos usuales. En otros términos, el Árbol de la Vida es una verdadera llave que abre una puerta hacia el conocimiento íntimo de lo que somos y de lo que nos rodea. Más aún, permite la aparición de los conjuntos, sistemas o fenómenos de estructura idéntica (es decir, descritos de forma idéntica utilizando el Arbol de la Vida) que quedarán entonces designados como en «correspondencia». Esta noción de correspondencia es fundamental en Alta Magia. La ley de correspondencia puede ser explicada de un modo singular: - dos sistemas de estructura idéntica tenderán a seguir evoluciones idénticas. Por ejemplo, el curso de los planetas y el destino del hombre. Se trata de una simultaneidad de comportamiento no explicable por un vínculo normal de causalidad directa o por una influencia de tipo físico de uno sobre otro.

El Arbol es un glifo común a la Cábala hebrea *tradicional* y a la Cábala *moderna* de vocación mágica. La Aurum Solis, como hemos delineado en la introducción, sólo se refiere a la última. Esta constituye un instrumento conceptual más generalizado y más coherente, menos atado a las especificidades de cultura y de vocabulario ligados a la Cábala tradicional.

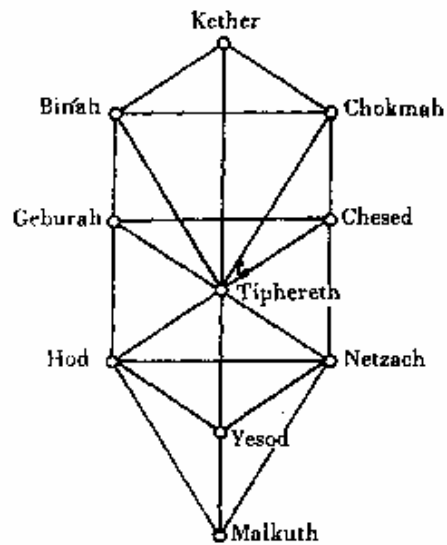
Damos a continuación algunas indicaciones básicas que serán largamente desarrolladas en los capítulos siguientes.



	EL UNIVERSO MACROCOSMOS	EL HOMBRE MICROCOSMOS
ATZILUTH (Abstracción)	El mundo de la naturaleza divina El reino de los arquetipos en el seno del divino espíritu Los aspectos revelados de la divinidad	El espíritu El inconsciente superior
BRIAH (Creación)	El nivel de la actividad creativa Las manifestaciones del poder divino: los «arcángeles»	La conciencia racional•
YETZIRAH (Formación)	El mundo de lo astral Las energías astrales:	El inconsciente inferior
ASSIAH (Acción)	los «coros angélicos» El universo físico	El organismo físico

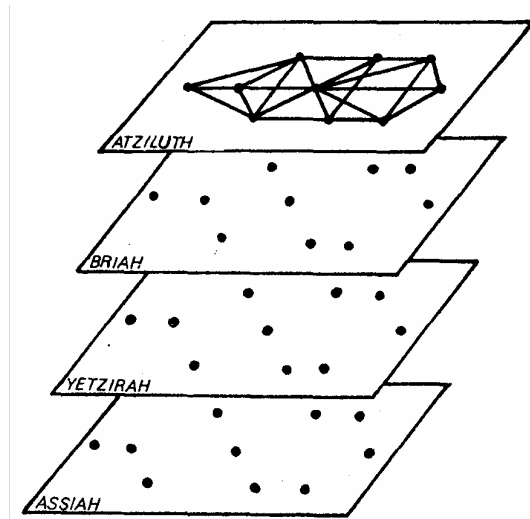
Los aspectos macrocósmicos y microcósmicos de cada uno de los cuatro mundos no pueden ser considerados aisladamente; están ligados y se responden en una estricta «correspondencia». El Hombre es imagen de! Universo y de los dioses.

LOS DIEZ SEPHIROTS



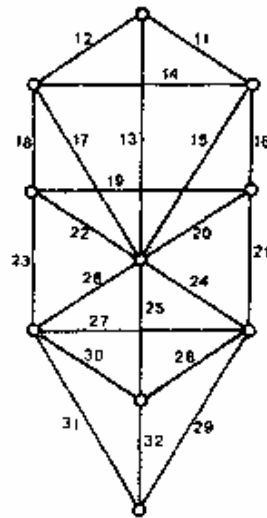
Cada Sefirah es un polo definido por una cualidad. Dicha cualidad es explicada por medio de un vocabulario tradicional, pero a menudo traducido de manera más explícita. Por ejemplo, la cualidad saturnina de Binah.

Kether	Corona
Chokmah Binah	Sabiduría Inteligencia
Chesed	Misericordia
Geburah	Fuerza
Tiphereth	Belleza
Netzach	Victoria
Hod	Esplendor
Yesod	Fundamento
Malkuth	Reino



Hemos representado cuatro árboles sobre esta figura, uno sobre cada uno de los cuatro mundos. En realidad, el Arbol es único y no hay más que diez sefiroth y no cuarenta. Cada sefirah, única en su *cualidad* absoluta, reside simultáneamente en el seno de los cuatro mundos y los liga entre sí. Pero sus reflejos en cada uno de los Mundos serán diferentes y estarán coloreados por sus aspeétos específicos.

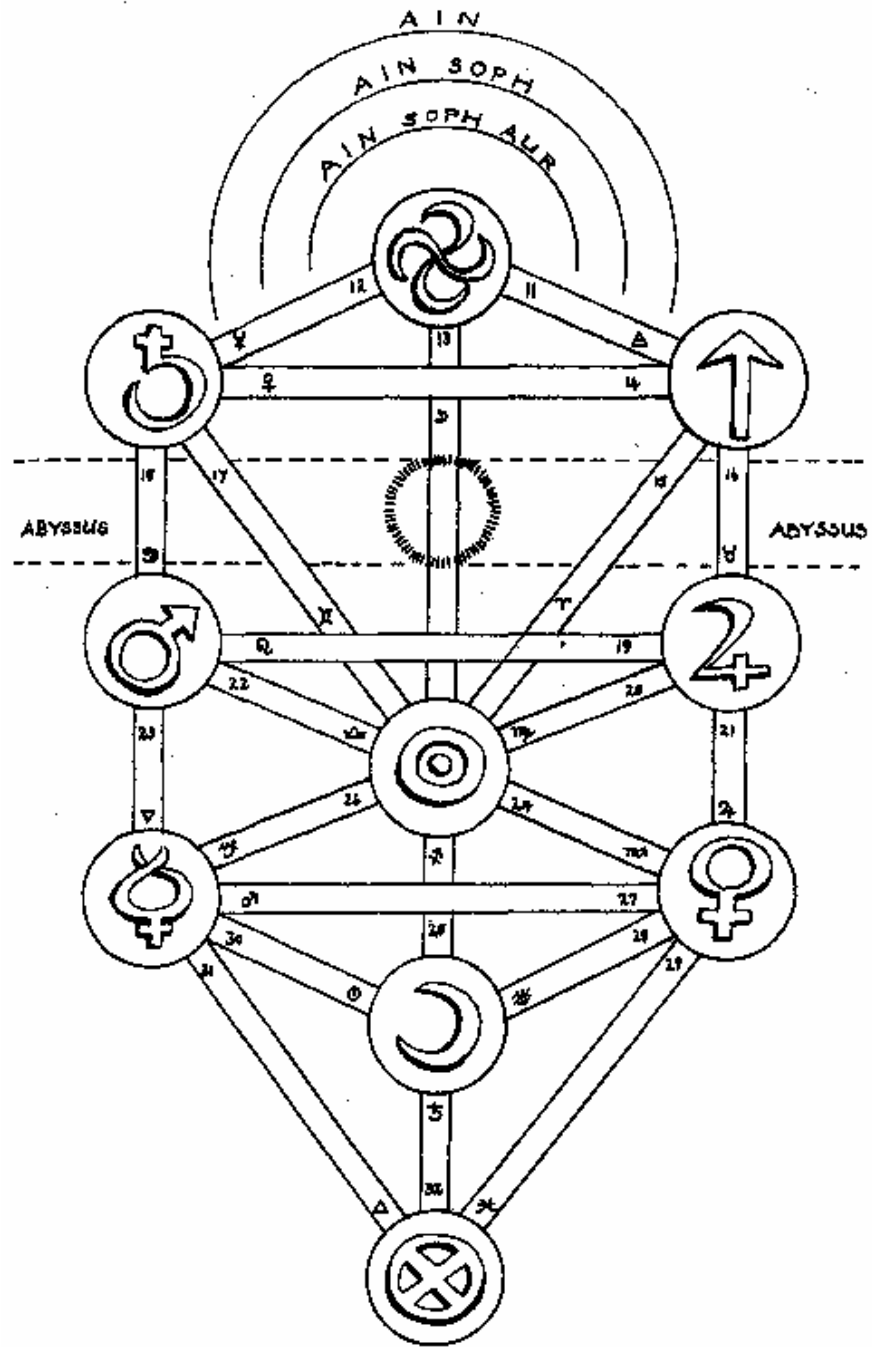
LOS VEINTIDÓS SENDEROS



Los veintidós senderos están numerados tradicionalmente de 11 a 32, estando reservada a las diez sefirot la numeración de 1 a 10. Unen a las sefirot siguiendo un plan definido y constituyen cada uno una etapa de evolución desde la sefirah Malkuth a la sefirah Kether: es la vía de retorno.

El proceso evolucionario de la vía de retorno tiene lugar no solamente de una sefirah a otra, sino igualmente de un mundo al otro, de Assiah a Atziluth. Esta doble ascensión podría estar representada, mejor que por el esquema de aquí arriba a dos dimensiones, por una representación en el espacio, tal y como muestra la siguiente figura (donde únicamente se dibujan algunos senderos a título de ejemplo).

Notemos que el adepto que emprende la vía de retorno no pasa de un mundo a otro, sino que más bien su psique padece su influencia.



CAPITULO PRIMERO

LAS EMANACIONES

אין
אין סוף
אין סוף אור

Tras el complicado tejido de la vida, del cual el Árbol de la Vida de la Cábala constituye un mapa, subyace un origen y un—dinamismo a la vez supremamente elevado y de la más austera simplicidad: el concepto popular de Dios como origen último de todas las cosas es reemplazado por un estado de «existencia negativa». El nivel o aspecto más remoto de ese estado, aquel más allá del cual la mente humana ya no puede concebir nada que no se suponga más alejado de la vida tal y como la conocemos es llamado Ain «lo negativo». La siguiente fase del mismo, todavía a una tremenda distancia de nuestra órbita, es llamada Am Soph, «sin límites» o «Infinito»; y es este un estado tan exaltado, por así decir, que si bien es completamente supersonal, suele ser descrito por los cabalistas como la atribución más fundamental de Dios. La tercera fase de existencia negativa es llamada Am Soph Aur, «Luz Infinita», la cual se halla casi al borde de los estados de existencia de los que la mente humana puede ya concebir algo. Aunque no tan al borde, ya que cualquier palabra que se use para designar «lo infinito» o «ilimitado» contiene en su misma estructura la idea de un límite o contorno a borrar. Así pues, lo que en su naturaleza esencial no tiene límites, no puede ser un verdadero objeto de pensamiento. No puede, en verdad, ser definido, porque *definir* algo es establecer sus límites. Sin embargo, se puede

aspirar a entender algo de todas estas nociones, no en términos cuantitativos, sino en términos de relaciones, como, por ejemplo, con la frase de Marsilio Ficino: «La Luz es la sombra de Dios».

Los Cabalistas dan a estos tres modos «negativos» de Ser el nombre de Velos de la Existencia Negativa. En ese sentido, cualquier concepto o imagen que los comentarios anteriores hayan podido suscitar en la mente deben ser igualmente considerados como «velos» que indican la presencia de una verdad oculta, pero poco más que eso.

Am, Am Soph, Am Soph Aur..., de estos inescrutables surge el Kether de Atziluth, el «Profuso Dador», a partir del cual las Emanaciones del universo positivo se despliegan progresivamente.

עולם האצילות

El mundo de Atziluth es el fundamento o esencia del pensamiento religioso es el mundo de los verdaderos Arquetipos que moran en la Mente Divina, mucho mas alla de cualesquiera imagenes arquetipicas que el hombre se haya podido formar acerca de ellos. Contemplandolo desde el punto de vista de la mente humana, que mira hacia él desde el mundo material, se puede decir que el Mundo de lo Divino es el mundo de la abstraccionpura, de la disociacin completa de toda forma o contorno. Este es el significado de la palabra Atziluth, que viene del verbo hebreo אצל, ...A.zL, que significa «sacar» o «abstraer». Como ejemplos de lo dicho se tienen esas fuerzas arquetípicas a las que solemos llamar con el nombre de los siete planetas., ligándolas de ese modo a los mismos nombres y caracteres asociados con ellos en la mitología greco-romana, perququetie más altas esencias en Atziluth estas esencias quedan mejor representa as, no por las Imagenes mitológicas, sino por nombres que indican su significado arquetípico:

- η Estabilidad inmutable.
- ✧ Majestuosa Beneficiencia.
- ♂ Fuerza Valerosa.
- ⊙ Esplendor dador de vida.
- ♀ Amor celeste.
- ♀ Espíritu de Sabiduría.
- ⊙ Cambio y Devenir.

A estos siete hay que añadir los dos Arquetipos Supremos, así como el de Malkuth. De ellos se hablará después.

El hombre puede, hasta cierto punto, discernir en sus más altos estados de conciencia a los Arquetipos en términos de sus significados, los cuales implican también ciertas relaciones. Así, cuando el vidente desciende algo desde dichas alturas, les da una imagen como la de Padre, Madre, Hijo, Amante, Sacerdote, o cualquier otra descriptiva de tales relaciones. Los diez Arquetipos divinos del Mundo de Atziluth son de la máxima importancia en nuestro estudio, no sólo como los modos del Ser Divino, sino también porque son la representación más perfecta de las Diez Sephiroth. El hOmbre ha vislumbrado la reflexión de estas esencias nivel tras nivel, hasta llegar al mundo natural en el que también ha observado su proliferación; a continuación, ha construido sistemas de simbolismos para que le sirvan de mapa en su propio camino de retorno a las alturas.

Hay que hacer notar aquí, aunque el hecho se percibirá mucho más claramente según avancemos, que las emanaciones de una Sefirah pueden ser recibidas en «planos» o «mundos» diferentes, pero que, sin embargo, éstas siempre representan a la misma Sefirah. Por ejemplo, la reflexión en la escala descendente de los mundos del Arquetipo Divino de la Sefirah Hod, puede manifestarse mediante formas divinas, seres espirituales diversos, fenómenos «astrales» o materiales y seres humanos u otras criaturas vivas; pero todas las manifestaciones, en tanto que son de naturaleza verdaderamente «Mercurial» o «Hermética», son atribuibles a la Sefirah Hod y ayudan a constituir la manifestación de Hod en su propio nivel. En este sentido, se puede decir que son las Sephiroth las que ligan entre sí los Mundos.

עולם הבריאה

En orden descendente, el siguiente mundo después de Atziluth es el Mundo de Briah, el dominio en el que moran los Arcángeles y todos aquellos grandes Dioses «a los que los hombres han rezado y rezan»

El nombre deriva del verbo **בָּרָא**, BRA, que significa «crear». Como este nombre indica, Briah es el Mundo de las Formas. Es, pues, el plano de las grandes imágenes arquetípicas a las que no hay que confundir con los Arquetipos mismos, los cuales están más allá de la forma.

Briah es el «Mundo de la Creación» cuando se le considera en relación con el plano de Artiluth, pero en su relación con el plano inmediatamente inferior recibe también otro nombre. Dado que Yetzirah es el mundo de la Emoción, Briah será llamado Mundo Intelectual. La diferencia es importante, puesto que Yetzirah, la Luz Astral, también tiene sus imágenes, que además son extremadamente numerosas si se tiene en cuenta que a Yetzirah pertenecen la mayor parte de las formas que se originan en el nivel material. Casi todas las imágenes de Yetzirah se activan con emociones que no vienen del mundo material, y éstas suelen ser de un carácter tan confuso que, aunque podamos adscribirlas de un modo general a una o a otra Sefirah, no pueden ser completamente absorbidas en la esfera de dicha Sefirah y, así, no pueden ascender más alto. Por el contrario, las imágenes de Briah están verdaderamente «orientadas» y han llegado a vincularse con los Arquetipos, los cuales las dan un nuevo impulso. Después, serán conocidas y contempladas por las facultades humanas superiores.

En el desarrollo de algunas religiones esta transición aparece claramente definida. Una religión puede empezar con un culto, ni muy iluminado ni muy inspirador, promovido por un grupo de devotos que buscan hallar esperanza o curación, lluvia para sus cosechas o victoria en la batalla —o cualquier otra cosa igualmente mundana y obvia—. Sucede que el dios o la diosa elegidos se aproxima a alguna de las imágenes arquetípicas reconocibles por la mente subconsciente o inconsciente. Debido a esta identificación inconsciente, y por tanto subracional, el culto se extiende y prospera, con lo que la imagen astral de la deidad se fortalece enormemente; pero aun así, en este estadio, sólo los impulsos emocionales y las motivaciones de los adoradores la informan.

Entonces un cambio tiene lugar. Este puede sobrevenir debido al genio espiritual de un hombre o a la aventura espiritual de todo un pueblo; pero, de algún modo, los adoradores entran en contacto con una visión de los planos superiores. Entonces, la imagen astral de su deidad, que hasta entonces sólo estaba activada por las aspiraciones de los adoradores, se convierte en canal y vehículo para el verdadero poder divino del Arquetipo correspondiente de Atziluth. Es este contacto el que hace madurar a un sistema religioso. La relación simple entre deidad y adoradores que existía en los primeros tiempos, da lugar a una teología más elaborada, ahora que se discernen un número

creciente de valores espirituales. Así se establece en Briah, el Mundo Intelectual, la forma de la deidad; y mientras que continúe el culto, y probablemente por mucho más tiempo, la forma permanece como un medio para establecer contacto con el Arquetipo. Con el tiempo, es decir, si ha transcurrido un largo intervalo después de que este canal concreto ha dejado de usarse, se retirará la fuerza arquetípica y el vínculo Briático se disolverá. Cualquiera que después desee invocar a la deidad, tendrá que trabajar arduamente a partir de los principios básicos para lograr establecer lo que, de hecho, será un nuevo culto. Este puede no prosperar, debido a los cambios fundamentales sufridos en los métodos de aproximación y en los modos de pensamiento; pero aun así, será motivo ocasional de asombro el percibir esos ecos vivos del mundo antiguo que pueden ser redespertados por alguien que tenga las claves auténticas y que haya trabajado pacientemente para reestablecer el vínculo

Atziluth	El Mundo de lo Divino.
Briah.	El Plano Mental o Mundo Intelectual.
Yetzirah	La Luz Astral.
Assiah	El Universo Físico.

עולם היצירה

El siguiente Mundo es Yetzirah, y corresponde a lo que se conoce generalmente como el Plano Astral o la Luz Astral. Nótese que el plano Astral es algo completamente distinto del universo material, que es el Mundo de Assiah. El Plano Astral es la «sustancia» del Mundo de Assiah; es decir, el Mundo de Yetzirah subyace de forma inmediata al universo material y es, en cierto sentido, causal respecto de él. Los cambios se realizan en el mundo de Yetzirah antes de manifestarse en el mundo de la materia; en ello radica mucho del secreto de la magia y de la clarividencia. Sin embargo, para conseguir un resultado verdadero y durable, la cadena de causalidad no debe ser simplemente la de Assiah\Yetzirah\Assiah, sino que debe descender, o ser hecha descender, desde el mundo de Atziluth en los debidos pasos.

Como ya se ha dicho, Yetzirah está poblado de imágenes que provienen de Assiah: la mayor parte de ellas son espontáneamente formadas por las emociones; otras lo son por el pensamiento y pueden ser creadas deliberadamente. Las imágenes de Yetzirah tienden a desplazarse continuamente, y la

emocion las mueve y cambia como el viento a las formas de las nubes; pero el pensamiento puede fijarlas.

Pero además de dichas fugaces imágenes, Yetzirah tiene sus propios habitantes. Son Potencias y Fuerzas de distintas naturalezas: Espíritus de las distintas esferas, Solar, Lunar y planetarias, y Elementales asociados con uno u otro de los cuatro Elementos de la esfera del Malkuth del Mundo de Yetzirah.

עולם העשייה

El Mundo de Assiah, el Mundo Material, es el último en el orden de la causalidad, el más denso en textura y el más bajo en modo de existencia.

A través de los siglos, muchos cabalistas han intentado atribuir toda la fenomenología del universo material únicamente a la Sefirah Malkuth de Assiah. Ello es parcialmente el resultado, ya no justificable, del viejo modo de pensamiento que no hacía diferencia entre los términos «mundo» y «universo». Una misma palabra podía designar a este planeta y a algo tan lejano como la Esfera de las Estrellas Fijas. Para Platón, *Kosmos* quería decir tanto mundo como universo; para Cicerón *mundus* también significaba ambas cosas, y algunas personas no han revisado su pensamiento a este respecto. La filosofía cabalística añadía un motivo más de confusión al disponer el Árbol de la Vida en «tres triángulos». (Después volveremos sobre ello.) Para poner al día nuestra concepción del Mundo de Assiah, debemos considerarlo como coextensivo con el universo material tal como se le concibe actualmente. Por ejemplo, la Sefirah Tiphareth de Assiah viene representada en nuestro sistema solar por el Sol; igualmente, una nebulosa es un símbolo sublime de la Primera Sefirah. También es verdad que todo remolino en el océano o en el desierto es un símbolo menor de Kether, igual que, considerando al hombre como Microcosmos, diríamos que Tiphareth está representado por el corazón. En la filosofía Cabalista moderna de la Aurum Solis, Assiah es la materia y es la manifestación material de las fuerzas cuyo entramado se establece en los Planos Causales Internos (Atziluth, Briah y Yetzirah).

En este punto, surgen algunas preguntas que no llevan a ninguna parte. Por ejemplo, la siguiente: «Si para nosotros, nativos de la Tierra, este planeta representa a la Sefirah Malkuth, mientras

que el planeta Venus, por ejemplo, representa a la Sefirah Netzach, ¿cuál será la situación para un nativo de Venus?»

La única respuesta que podemos dar es que el Árbol de la Vida es un glifo desarrollado por los habitantes de la Tierra para su propio uso. Sus símbolos, por tanto se derivan por completo del universo tal como es visto y experimentado por los habitantes de la Tierra. No se pone en duda que entre las innumerables miríadas de mundos apiñados por todo el universo haya otras formas de vida, con modos de conciencia evolucionados en términos de su propio medio ambiente. Sin embargo, nosotros, los habitantes de la Tierra, estamos tan condicionados por nuestro propio nicho de universo como para ser incapaces de concebir otros modos. De nada sirve lamentarse de tal estado de cosas, ni tampoco hay por qué hacerlo; porque este mismo condicionamiento es el que nos ha dado los medios con los que podemos aprender. Algunas vibraciones impresionan nuestros sentidos como color, otras como sonido; percibimos formas, podemos reflexionar sobre propósitos y contingencias. Y así, paso a paso, aprendemos un poco a leer en «el infinito libro de los secretos de la naturaleza».

La otra pregunta que inútilmente se propone suele plantearla aquel estudiante que, atraído por la nitidez de los diagramas, tablas de fuerzas y atributos que representan a las Sephiroth en los demás mundos, percibe inevitablemente que en Assiah la cosa es diferente: aquí los atributos y manifestaciones aparecen dispersos por el universo material de forma imperfecta y sin secuencia alguna. «¿Por qué es Assiah tan diferente?»

De nuevo es la pregunta la que está mal planteada. El cuestionante ha equivocado el orden de las cosas. Son los múltiples simbolismos del Mundo de Assiah los que le dan esa misma cualidad que atestigua la validez del Árbol como un entramado de relaciones. El hombre trabaja preminentemente a partir de símbolos, expandiendo su conocimiento y sus ideas a partir de esa base. En sentido literal, una abstracción es algo que ha sido «abstraído» o «extraído» de sus asociaciones materiales. Hasta que no se ha familiarizado plenamente con el proceso, el hombre encuentra virtualmente imposible el razonar con abstracciones puras, y, de hecho, cualquier libro de filosofía está lleno de ejemplos y analogías sacadas del mundo material para ayudar a la mente a seguir la líflea de razonamiento. Más aún, cuando se necesita un concepto sin contraparte en el mundo material, es típico hablar, por ejemplo, de un cisne azul. No es difícil

imaginar un cisne azul aunque no exista; y ello es porque lo que se imagina es la bien conocida forma de un cisne a la que se añade la todavía más funcional cualidad de ser azul. Así, se ve cómo la mente humana trabaja siempre, por pasos muy vinculados entre sí, de lo conocido a lo desconocido. Ahora bien, las secuencias y pautas de relación que percibimos en el mundo material indican a nuestras mentes ciertos conceptos o ideas que tienen su propia realidad, pero a la que hemos llegado primero conociendo sus contrapartidas materiales. Por ejemplo, nuestro concepto de Belleza es abstraído de nuestra experiencia de seres y de cosas bellas; pero la realidad esencial de la Belleza existe como un Poder Arquetípico en la Mente Divina, y es la existencia de este Poder lo que hace que nuestras mentes estén dotadas para percibir belleza allí donde podrían haber, por ejemplo, discernido tan sólo equilibrio matemático, aptitud biológica o una cierta refracción de la luz. Nuestro concepto de Maternidad también deriva de nuestra propia experiencia de esa relación, y Freud está en lo cierto al señalar que el concepto tiene, a la vez, un lado oscuro y un lado brillante: la severidad materna, la madre que administra disciplina y niega la indulgencia, es tan real como la bondad materna de aquella que guía y estimula a su prole con esos dones que fomentan en ellos un entendimiento más adulto. En el mundo material, ambos aspectos pueden verse a menudo juntos en la misma madre; y en la Mente Divina el Arquetipo de Maternidad tiene las dos caras. Así, vemos cómo el entendimiento del Arbol de la Vida nos proporciona un medio para poder contemplar a las fuerzas en él representadas: el mundo material nos ilustra sobre los Poderes Arquetípicos en acción y, después, la propia pauta de los Poderes Arquetípicos nos da más claves con las que penetrar más profundamente en las lecciones del mundo material sin perder el camino. Es decir, podemos aprender a leer un mapa comparándolo con un paisaje real; pero, una vez conseguido esto, podemos coger un mapa mayor y usarlo en nuestra exploración de un territorio hasta entonces desconocido para nosotros. .

En el caso del Arbol, sin embargo, la cosa es más compleja porque no se trata solamente de un «territorio» o nivel, sino de cuatro; y aunque el diagrama del Arbol sea una verdadera guía para todos los niveles, las experiencias de cada uno son diferentes y específicas. Son mucho más diferentes, por ejemplo, que una misma región de bosque boreal en verano y en

invierno: el mapa que describe el terreno es el mismo, pero en una estación se trata de un país verde y umbrío, surcado por multitud de arroyos, y en la otra es una tierra de nieve blanca y ramas desnudas que se puede cruzar deslizándose sobre el hielo. Los accidentes geográficos tampoco cambian. Lo mismo pasa con el Arbol de la Vida: las Diez Sephiroth no cambian, pero en Assiah se manifiestan por una diversidad de símbolos materiales, en Yetzirah por las fugaces visiones de la Luz Astral, en Briah por la potente y sobrecogedora presencia de las Imágenes Arquetípicas y en Atziluth por la realidad completa de los Arquetipos primordiales de la Mente Divina.

Aunque desde el punto de vista del hombre en el mundo material puede decirse que el Mundo de Atziluth, la Mente Divina, es la abstracción última, es mucho más importante ese orden de realidad en el que Atziluth es el verdadero y vital Ser y del cual los otros tres Mundos derivan sucesivamente su existencia. La obra de Jung y de su escuela sobre las imágenes arquetípicas que se hallan presentes en los niveles más profundos de la psique humana, muy por debajo del alcance de la inventiva de los procesos conscientes, detecta la presencia en dichas imágenes, o en el proceso de su formulación, de grandes factores comunes, de realidades espirituales preexistentes modificables en su manifestación por las condiciones de la psique individual. Los datos de los psicólogos se limitan a los resultados de sus investigaciones; en ellos estriba la integridad y el valor de su trabajo. Pero los escritos y representaciones pictóricas de los hombres de la antigüedad son un tema de investigación tan válido como lo son los productos de hoy, y Jung, que fue un asiduo coleccionista de los escritos y mecanismos de la Gnosis, era plenamente consciente de la unidad en cuanto a la naturaleza de la subestructura espiritual que subyace a la evidencia de todas las épocas.

La Cábala y la Gnosis son una en esencia: la Gnosis fue desarrollada a partir del cuerpo principal de la tradición cabalística por mentes predominantemente griegas, más libres que las judías en cuanto a especulación, y naturalmente más aptas para multiplicar las mitologías. Sin embargo, el investigador libre de prejuicios observará que la interacción entre el pensamiento griego y el hebreo fue amplia y fértil. No es nuestra intención rastrear los orígenes e identificar las tradiciones; nuestra tarea es establecer de entre el cuerpo de doctrina resultante preservado hasta la fecha, aquello que nos llega como una realidad viva y de lo cual estamos convencidos, no sólo por su validez y riqueza intelectuales, sino por lo que para nosotros es el test de fuerza: porque como base de un sistema mágico funciona.

Así pues, la Mente Divina ha traído el universo al ser según su Propia estructura interna. La Fuerza es equilibrada por la For-

ma, la Misericordia por la Severidad. La fuerza cinética es equilibrada por la estática a través de toda la serie de arquetipos en la Mente Divina misma. No podemos intelectualmente conocer los arquetipos en sí porque nuestros intelectos no están equipados para conocer al Ser que es puramente Acto, y tal es la naturaleza de un Arquetipo; pero podemos llegar al estado de vislumbrar la realidad de su existencia, porque algunos videntes y pensadores penetrantes lo han hecho tras una preparación intensiva. Así, las formidables fuerzas divinas han sido concebidas como habiendo venido sucesivamente a la existencia y el equilibrio; porque ya desde la antigüedad el hombre trazó en la naturaleza fundamental de las fuerzas espirituales el principio que San Agustín a su modo y Hegel después de otra manera, adopto y enunció: el hecho de que toda fuerza espiritual traerá al ser en primer lugar a su ópuesto verdadero y, luego, una vez que se haya alcanzado un equilibrio, se unira con dicho opuesto para engendrar un producto de entre los dos. Esto causa un nuevo desequilibrio de modo que resultan nuevos pares de opuestos, nuevas uniones y nuevos resultantes. Esta es la teoría de Hegel de la tesis, antítesis y síntesis. Genera un desarrollo infinito, a menos que el impulso inicial se agote o se equilibre por completo.

Se ha percibido ya que en la evolución del universo sobrevienen diferentes factores. En el Mundo de Atzithuth contemplamos una fuerza, mejor dicho un esquema de fuerzas, que es completamente espiritual y que está completamente *viva*. Una vez que este esquema de fuerzas ha alcanzado una pauta de relaciones perfectamente equilibradas, acaba cerrandose: el Mundo de Aziluth esta completo. Sin embargo, la Fuente inicial de Poder es inagotable. Sigue, entonces, una efusión de fuerza para la formación del Mundo de Briah, el cual es consecuentemente llenado, no directamente con la Mente Divina, sino con los poderes de la Mente Divina; el proceso de oposición y unión de fuerzas es, no obstante, repetido en este nivel hasta que el mundo de Briah se completa. Y así sucesivamente vienen a ser los dos mundos restantes. Pero una vez que el Mundo de Assiah ha sido completado se puede discernir al fin una corriente de reflujo. El universo material, y de modo especial la mente del hombre, proyecta sus creaciones astrales de vuelta a Yetzirah. El hombre discierne la posibilidad del Sendero de Retorno. Hay una proporción muy pequeña de la raya humana que ha

encontrado inmediatamente atractiva esa posibilidad, aunque como un proyecto a largo plazo gana la acepta

ción de un número mayor.

- Así pues, se concibe al Espíritu como descendiendo a la Materia por un proceso de involución, y de allí retornando a la Fuente por un proceso de evolución. Y aquí a muchos se les presenta una duda: si el proceso de evolución con el tiempo seguirá su inevitable curso, ¿de qué sirve la Gran Obra, cuya declarada meta es precisamente esa, la de avanzar por el Sendero de Retorno?

No hay una respuesta adecuada a dicha pregunta, porque todo es cuestión de temperamento. Algunos espíritus luchan, otros evitan el esfuerzo. Estamos convencidos de que cuanto más esfuerzo, más corta será la vía y, además, de que aquellos que intentan conseguir «ahora» el resultado de la Obra y el Misterio alcanzarán un resultado y un «Misterio» mayores. E incluso si así no fuera, todavía veríamos que el símbolo último que nos confronta no es el del Círculo, sino el de la Espiral. De lo cual inferimos que, aunque hemos de volver a nuestro punto de origen, no es nuestra tarea retornar tal como salimos; no podemos verdaderamente cumplir con nuestro destino a menos que trabajemos algo en nosotros mismos y en los mundos; pero aunque no hubiera destino, el Misterio nos seguiría llevando hacia adelante.

Dos preguntas más suelen plantearse acerca del plan del universo que hemos estado considerando. La primera es: ¿Qué pasa con la totalidad de la energía de la Fuente inextinguible?

La verdad, no lo sabemos y no es asunto nuestro el saberlo. Lo que sí sabemos es que el Poder, la Fuerza, la Energía, están siempre ahí y siempre pueden «ser atraídos» por el que tenga la comprensión necesaria. Sin embargo, en un universo en el que sólo en el plano material, el número de estrellas probablemente excede de 1.000.000.000.000.000.000, es evidente que los usos de dicha energía serán mucho más numerosos y vastos de los que nosotros podamos imaginar.

La segunda pregunta es sobre los aspectos desequilibrados de la fuerza, engendrados en las diversas fases de desarrollo de las Sephiroth en los Mundos por debajo de Atziluth. Esto se aplica al desarrollo de todas las Sephiroth; consideremos el estado en el que, por ejemplo, Chesed (cuyo arquetipo divino hemos llamado Majestuosa Beneficiencia) ha emergido, pero no ha producido todavía a su opuesto, a Geburah (cuyo Arquetipo Divino hemos llamado Fuerza Valerosa); en ese punto hay un desequilibrio tal.

Hu un exceso de fuerza chesedica, el cual es, por así decir, expulsado por la Sefirah, que mantiene su propio carácter y su dignidad sin distorsión alguna; y lo que es expulsado se convierte en una caricatura de la Sefirah, en una entidad separada cuyo imbalance y exageración devienen permanentes por su disociación del esquema evolutivo del Arbol.

Debe, sin embargo, distinguirse claramente la creación de este producto de fuerza desequilibrada, «fuerza de la ley», el cual recibe el nombre de Qliphah, de lo que es el proceso normal de emergencia de antítesis y síntesis. En primer lugar, una Sefirah difiere completamente de las demás en significado, mientras que la Qliphah expulsada por una fuerza sephirótica tiene el mismo sentido general que ésta y se diferencia sólo por la exageración y desequilibrio. Así, como hemos visto, la Sefirah Chesed produce a Geburah, su antítesis: el Orden produce Energía. Pero la Qliphah de Chesed, o mejor, las, Qliphoth de Chesed (porque dichas fuerzas desgajadas tienden a seguir rompiéndose y dividiéndose), aparecen como Debilidad o Debilitamiento de la Furza, mientras que los Qliphoth de Geburah lo hacen como Crueldad y Barbarie.

Podría preguntarse entonces: ¿por qué las fuerzas qliphóticas no se equilibran entre sí, al igual que lo hacen las sephiróticas? Por sus efectos en la vida mundana vemos claramente que ello no es así. Toda la dureza del mundo no puede temperar ni una flota de vacilación o sentimentalismo; ni toda la debilidad o abdicación de la autoridad puede mitigar el salvajismo y la maldad.

El proceso de formación de las Qliphoth tiene sus paralelismos en los procesos de la psique humana. Jung ha demostrado cómo en la psique existen las mismas grandes imágenes arquetípicas a las que ya nos hemos referido, y esto a una profundidad que no puede considerarse como «personal». Dichas imágenes están palpablemente relacionadas con los verdaderos Arquetipos; y aunque, como ocurre en los sueños, puedan a veces moverse por los niveles personales de la psique y participar en acciones que reflejan condiciones personales, no pierden por ello su carácter más profundo.

No vamos a tratar, de momento, de la mayoría de estas imágenes arquetípicas de la psique, sino que sólo comentaremos sobre las que reciben el nombre de Animus y Anima. Si el sujeto es masculino, la personalidad consciente asume el papel de Animus, pero entonces una figura que representa al Anima aparece como un carácter objetivo. Si el sujeto es femenino, la personali-

dad consciente asume el papel de Anima y se sigue la contraparte correspondiente. El par de opuestos juega un papel importante en el desarrollo normal de la personalidad y, en sus aspectos principales, se corresponde con las Sephiroth Supremas de Chokmah y Binah*. Es interesante notar, digamos de paso, que el AnimaBinah, tanto si aparece en sus aspectos luminosos como en los oscuros, siempre se siente como una y la misma Madre, mientras que el Animus-Chokmah es una multiplicidad, como el ejército de estrellas que es su símbolo material. Pero junto a dichas verdaderas funciones arquetípicas, frecuentemente aparece, sin embargo, otro personaje que es considerado como distinto de la personalidad principal, se llama La Sombra. ~n una personalidad imperfectamente desarrollada, la~Sombra puede asumir un papel equivalente o incluso superior, al de aquellos en el drama interno. No es del sexo opuesto al del sujeto, en realidad es una parte de la personalidad consciente que, habiendo sido rechazada y expulsada, ha desarrollado un pseudo carácter propio con algunos atributos de la personalidad consciente reprimidos en una forma exagerada. Puede entonces ser considerada como un archienemigo o como un amigo poderoso (tal como los medievales consideraban a su «Diablo»), pero, en cualquier caso, la tarea del terapeuta es conducir poco a poco al sujeto a reconocer que dichos atributos son realmente suyos, y es que la Sombra, a diferencia de las verdaderas imágenes arquetípicas, no tiene una existencia lícita.

Si comparamos todo esto con la posición de las Qliphoth en el esquema del universo, vemos que su relación con las Sephiroth es parecida en cada caso a la que existe entre una subpersonalidad disociada y la conciencia principal. Las Qliphoth no tienen, de hecho, sus propios Arquetipos qliphóticos, sino que son desarrollos disociados de los verdaderos Arquetipos de la Mente Divina.

· Para ampliación sobre este tema consúltese el Libro Segundo.

CAPÍTULO II

LAS EMANACIONES *Gen I: 1-20, Revisado*

	Sephirah	Simbolo Cosmico en Assiah	Nombre Hebreo
1	Kether	Nebulosa espiral	Rashith Ha-Gilgalim
2	Chokmah	Esfera de las estrellas fijas	Masloth
3	Binah	Planeta Saturno	Shabbathai
4		Planeta Júpiter	Tzedeq
5	Geburah	Planeta Marte	Madim
6	Tiphareth	El Sol	Shemesh
7	Netzach	Planeta Venus	Nogah
8	Hod	Planeta Mercurio	Kokab
9	Yesod	La Luna	Levanah
10	Malkuth	Tellus (Planeta Tierra)	Cholem Yesodóth

Si se consideran con la misma mentalidad con la que fueron concebidos, estos símbolos Assiáticos tradicionales tienen un poder único y ponen de manifiesto un buen número de procesos sephiróticos. Kether, la Unidad Primordial, los Primeros Remolinos, viene tipificada por la Nebulosa Espiral: la imagen que se nos presenta es la de una intensa brillantez blanca girando con el rápido movimiento interno que generalmente se ve precediendo a una formulacion o una fisión. En este caso se trata de una fisión. DeKether surge Chokmah, la Segunda Gloria: ésta, sin embargo, no se manifiesta como una luz única, sino como muchas, como un torrente efusivo de dinamismo caótico en la Esfera del Zodíaco. La tercera Sephirah, Binah, está simbolizada por el enor

me, lento y frío Planeta Saturno. El Saturno de la mitología es una deidad anciana; al ser depuesto por Júpiter termina la «Edad de oro» y empieza el reino de lo manifestado activamente. En la secuencia de las Sephiroth de Chesed a Yesod en Assiah, las mitologías de Caldea, Grecia y Roma aparecen mezcladas con mucho material astronómico y astrológico.

Cuando procedemos al Malkuth de Assiah, representado por este planeta sobre el que vivimos, vemos cómo, desde nuestro punto de vista, las influencias de todas las demás Sephiroth, y en verdad de todos los Mundos, convergen sobre nosotros. Estas influencias se manifiestan en nosotros y alrededor de nosotros en formas de la más intrincada complejidad. Y los indicadores simbólicos en Assiah de los Poderes sephiróticos son los cuerpos celestes asociados con ellos desde la antigüedad; esto no cambia en nuestro esquema, en el que siguen teniendo la máxima importancia. Sin embargo, entre la multitud de ideas conexas podemos también discernir otros desarrollos importantes de las fuerzas sephiróticas en Assiah. Por ejemplo:

Materia Prima y Big Bang

En esta connotación, el Es acio es isímbolo del A~iSoph: la existencia negativa. n el pasado, algunos físicos cometieron el error de intentar identificar el Espacio con algún aspecto hipotético de la existencia positiva, tal como por ejemplo un éter. Pero en realidad, se necesita de la atribución negativa para cumplir con todas las condisiones filosoficas del problema.

De tal Negación surge la Primera Sefirah, Keter: ראשית הנגלים. El movimiento indica la presencia de energía, y la -energía es el potencial de la materia. ¿De dónde viene este primer impulso? No *ex nihilo*: no se trata ciertamente del hijo del inmutable vacío. «Nada sale de la nada.» He aquí el nexo misterioso pero esencial entre los Mundos: la energía que fluye desde la Luz Astral a través de un punto que en verdad carece al principio de dimensión. Esta energía no es el resultado del desequilibrio de una única Sefirah el cual es expulsado hacia afuera, sino que en su brillantez única se concentran las influencias de todas las sephiroth, desarrolladas y equilibradas en su descenso por los tres mundos hasta Yetzirah. Es, pues, una verdadera fuerza kethérica, **אור פשוט*** que se plasma materialmente en un campo crecien

*AVR PShVT, La Luz Pura; un título tradicional de Kether.

te de energía, el cual se manifiesta como un calor blanco de incomparable intensidad.

Los campos de fuerza crecen como tremendas áreas de tensión eléctrica. Cuando se alcanza el punto crítico, tiene lugar lo que los cabalistas han llamado la emergencia de Chokmah y los físicos han dignificado con el nombre de Big Bang: un inmenso campo de fuerza primordial desintegrándose en los inauditos cataclismos de una explosión eléctrica masiva. Mirradas de miríadas de electrones que son liberados repentinamente, chocan entre sí y giran sobre sí mismos, o unos alrededor de otros, algunos intercambian sus cargas convirtiéndose en protones, neutrones u otras partículas elementales. Se forman las primeras asociaciones estabilizadas como estructuras atómicas: algunos constan de unas pocas de tales partículas infinitesimales, otras de un gran número de ellas. Estos primeros átomos son arrojados en grandes nubes a través del espacio, constituyendo lo que sólo puede ser concebido como el más tenue de los gases; pero un gas es materia atómica: el tremendo desarrollo de nuestro universo ha comenzado.

No puede suponerse que el gas primordial esté compuesto de un Único elemento: se trata de una mezcla caótica de átomos representativos de todos los elementos. Hemos señalado ya que Saturno es predominantemente grande, frío y emblemático de la constricción formativa pero ahora, nuestra contemplación testifica la acción en el universo de una función de Binah, porque la fase de Binah empieza cuando el gas primordial es lanzado desde el centro de explosión hacia el vacío. Todavía al calor blanco, este gas ha perdido, sin embargo, una gran cantidad de temperatura, y el resultado es una contracción y un aumento de densidad. Los Cabalistas siempre han hablado de una Madre «esteril» conscientes del hecho de que esto era una paradoja. Y no les falta razón, porque el aspecto de Binah que estamos considerando está tipificado por la contracción del torrente radiante de Chokmah en el frío intenso del Espacio en el cual ha sido vertido. Pero Binah es también para nosotros una Madre fértil y resplandeciente, porque este poder temperante y formativo es el que hace posible el desarrollo de todo lo que sustenta nuestra vida.

Se dice de los Supremos que están separados del resto del Árbol por un abismo inconmensurable. Por lo que respecta a Assiah, esto es

cierto en cuanto a las manifestaciones iniciales de los Supremos consideradas hasta aquí, como lo es también en otro sentido en los planos superiores.

En el Mundo de Assiah, las fuerzas de los Supremos se manifiestan a una escala tremenda. Para poder hacernos una idea de la inmensidad de las fuerzas vertidas, tenemos que considerar las distancias en términos de luz, la cual viaja a una velocidad de aproximadamente trescientos mil kilómetros por segundo. Si tuviéramos que viajar desde nuestra estrella (el Sol) a la estrella más cercana, ello nos llevaría cuatro años viajando a la velocidad de la luz. Pero tanto nuestra estrella como Próxima Centauri son sólo dos entre las cien mil millones o más de estrellas estimadas en nuestra galaxia. A su vez, este enorme concurso de estrellas se halla separado de otras galaxias por tremendas distancias. Por ejemplo, la Galaxia espiral de Andrómeda, que es un vecino «próximo», se halla a una distancia de nosotros de alrededor de dos millones de años luz: dos millones de años a una velocidad de trescientos mil kilómetros por segundo. Se supone que hay miles de millones de galaxias.

Volviendo a nuestro estudio de las fuerzas involutivas, con la emergencia de materia en una forma reconocible, se pasa del dominio de los Supremos al de la manifestación activa. En cada nivel, el Abismo marca una clara distinción entre dos modos diferentes de ser. Pero este desplazamiento de nuestra atención no significa que se suponga que la acción de los Supremos ha cesado. Esto nunca sucede a ningún nivel. Kether es todavía la Fuente, Chokmah el Padre Supremo, la acción de Binah prosigue en la restricción y formación subsiguientes. Bajo su influencia, por tanto, la materia continúa contrayéndose.

Al nivel de la acción sobre la catapultada Materia Prima en el Espacio empiezan a actuar otras fuerzas: la atracción gravitatoria representada por Chesed, y la repulsión centrífuga, representada por Geburah. En el universo, toda partícula, grande o pequeña, es gravitatoriamente atraída por cualquier otra partícula; y toda partícula en movimiento tiene una tendencia a escapar del tirón gravitatorio. La atracción es de Chesed, legislador y ordenador; la tendencia a escapar de Geburah, disruptivo y catalítico no solo equilibrando a Chesed sino también modificando fuertemente el poder de Binah. Las grandes masas de materia gaseosa se siguen expandiendo y alejando del punto de explosión y entre sí, con que se tornan más dispersas y alternas. Tomando una de tales nubes inmensas de gas como ejemplo, se ve que empieza a girar sobre su centro (sólo consideramos aquí la formación de una

galaxia espiral). Si se considera la nube como un todo, su área continúa aumentando, pero los átomos de que está compuesta son a veces atraídos los unos hacia los otros para formar grupos y aglomeraciones debido a la fuerza de atracción gravitatoria. Se sigue como consecuencia inevitable que parte de la nube se desgarran en fragmentos y que cada fragmento de vapor luminiscente desarrolla su propio centro gravitacional, con lo que la contracción hacia él produce un nuevo aumento de temperatura interna. Se llega así, en esta serie particular de manifestaciones sephiróticas que estamos considerando, al principio de la fase de Tiphareth: del diluvio incandescente, fragmentado y fundente de materia de estrellas, tiene lugar el nacimiento de las mismas. Una de ellas es nuestro Sol*.

Las causas exactas que trajeron a nuestro Sistema Solar a la existencia son tema de especulación científica, pero las dudas que existen no son fundamentales para la línea principal de desarrollo que estamos siguiendo. En cualquier modo, la causa yace dentro del orden de las atracciones y repulsiones ya en existencia. Una hipótesis probable es que en la separación de la porción de nube gaseosa que iba a convertirse en nuestro Sol, se establecieron fluctuaciones y vórtices que produjeron centros focales auxiliares, los cuales fueron el origen de fragmentos que, siendo más pequeños, se enfriaron en mucha mayor medida. Tanto si aceptamos esta hipótesis como cualquier otra, lo cierto es que algunos fragmentos de una tal materia empezaron a orbitar alrededor del Sol.

Aquí estamos examinando una serie de procesos naturales que, en su desarrollo de facto, fluyen gradualmente, cada uno en el siguiente, durante incontables edades, pero en los que, no obstante, pueden distinguirse fases sephiróticas. En su nacimiento los planetas son gaseosos y están al calor blanco, pero con el tiempo se enfrían hacia la solidificación. Aquí identificamos dos nuevas funciones sephiróticas que entran sucesivamente en la trama para participar en la determinación del carácter y de la estructura de los

* Este capítulo no es un tratado científico y sólo pretende ilustrar cómo actúan principalmente las sephiroth en términos cósmicos. Lamentamos no poder entrar en manifestaciones tales como el hidrógeno neutro, las nebulosas galácticas, la materia interestelar, las supernovas, las galaxias irregulares y demás fenómenos. Simplemente estamos presentando un elegante universo en el que cada bailarín encuentra pareja.

t A partir de ahora debemos empezar a limitar nuestros comentarios a ejemplos concretos, en los que se vea la acción de las Sephiroth en esa secuencia de causalidad conducente al fenómeno de un planeta habitado: específicamente, el planeta Tellus.

planetas: son Netzach y Hod. Los poderes hasta ahora considerados, continúan en su acción sobre el material orbital, pero ahora, en su interior, Netzach, Fuerza, actúa combinando y elaborando, mientras que Hod, Forma, Separa y distingue.. Así, en el amorfo asteroide fluido que ha sido moldeado por fuerzas externas e internas, tienen lugar las reacciones químicas que gradualmente conducen a la aglomeración de compuestos sólidos, a la disolución de sales químicas, a la separación de las masas sólidas de las líquidas y a la expulsión de ciertos gases. Entonces, como siempre que en una sustancia que se enfría el proceso se aproxima a la solidificación, las moléculas en mezcla se separan para formar cristales o conglomerados de sus sustancias particulares, manifestando sus naturalezas específicas.

Los procesos descritos continúan, pero visto en conjunto nos permiten contemplar una estructura compuesta que constituye un todo geológico. Los grandes agregados cristalinos son cadenas de montañas, las soluciones minerales acumuladas son mares, la fase de Yesod, síntesis de la acción de Nethach, y de Hod se no presenta: un violento drama en el que los actores son las fuerzas de la naturaleza en su frenesí desatado.

Un conocido axioma de la filosofía cabalística afirma que «en cada Sefirah hay un Arbol». Así, pueden verse todos los procesos sephiróticos en la función de Hod, por ejemplo, o de Chesed, o de cualquier otra Sefirah. Debe, sin embargo, tenerse bien presente que, aunque podamos identificar fácilmente funciones sephiróticas secundarias dentro de una fase concreta de la involución o de la evolución, se trata de una simplificación artificial. Las tramas repetidas de las funciones sephiróticas prosiguen codo con codo *ad infinitum* por todos los mundos manifestados; y en el plano físico pueden rastrearse todos los procesos hasta el nivel submicroscópico.

Hemos trazado hasta aquí el curso de la involución, pero en Malkuth la marea cambia: con Malkuth se completan los procesos involutivos y empiezan los evolutivos.

Vemos un mundo, una esfera mineral suspendida en el espacio, reflejando en su superficie la luz del Sol. En este mundo, todo movimiento, y toda manifestación, es de origen físico y químico. Este mundo es toda la estructura geológica que va a vestirse con los verdes y vivos colores de la tierra fértil cuando su fase de Malkuth sobrevenga; es todo el potencial mineral que proporciona la base para esa manifestación. Pero, ¿de dónde viene la vida?

Podemos ver ahora a nuestro mundo como la compleción de las fuerzas sephiróticas que sobre él convergen. Los rayos cósmicos le bombardean continuamente, los rayos solares caen a plomo sobre él, produciéndose la vaporización continua de los minerales sólidos y líquidos de la superficie, formando y reformándose nubes en la atmósfera. He aquí una resonancia de la pauta de los Supremos: con el incremento de las nubes, se acumula la tensión eléctrica y los rayos y relámpagos empiezan a jugar entre ellas.

Uno de los grandes símbolos cabalísticos sobre el advenimiento de la vida es el del Rayo Relampagueante. Cuando golpean los rayos físicos de los que estamos hablando, no hay ningún hombre ni ningún ser corpóreo para testificarlo o para percibir su importancia. Pero son, en verdad, los precursores de la vida. Con su continuo relampaguear, se producen gases en la atmósfera que, a su vez, son precipitados por las lluvias, incorporando los compuestos resultantes a los mares, lagos y ríos. Además, la radiactividad que en esta temprana era subsiste en un gran número de metales y en otros minerales que más tarde se encontrarán sólo en forma inerte o extinguida, transmuta muchas sustancias. Así, en la historia arcaica del mundo, las grandes aguas aparecen saturadas de compuestos de carbono, oxígeno, nitrógeno, fósforo, etc., incluyendo ácido nítrico, hidrocarburos y aminoácidos, y dando lugar a un sinnúmero de compuestos.

Imposible decir durante cuántas edades esta fase de desarrollo continúa, pero los aminoácidos y los compuestos nitrogenados son el fundamento de las proteínas, y las moléculas proteicas lo son de la vida, que además precisa de los demás elementos. El Sol, la fuerza de Tiphareth, hace llegar a los mares su calor y su luz vital. Allí reaccionan los aminoácidos y las demás sustancias minerales en estrecha relación con los coloides hidrocarburos. Las tensiones que se producen en las gotitas coloidales, los ritmos moleculares inherentes a las sustancias cristalinas, construyen líneas de fuerza recurrentes en formas quasiorgánicas radiales y segmentadas: antes de que la vida se presente ya se constituyen las pautas que la mantienen. Por último y por fin, el nuevo factor se produce casi imperceptiblemente: ha aparecido la vida. El organismo unicelular evoluciona a partir de la gotita coloidal en el limo protozoano. He aquí un efecto notable de la influencia de Netzach, la vida que nace de las aguas, la verdadera manifestación primera en Malkuth, de Venus Anadyomene.

No es necesario seguir trazando la emergencia de la fuerza vi-

tal evolutiva; en verdad, cubrir todos sus aspectos está por encima de nuestras capacidades. Un buen libro de texto sobre la prehistoria biológica proporcionará al estudiante el material suficiente como para ejercitarse identificando las influencias sephiróticas en los agentes naturales que impactan sobre esta tierra.

Por lo que respecta a las fuerzas mágicas, seguimos adelante.

CAPÍTULO III

LAS EMANACIONES

Los nombre hebreos de las Diez Sephiroth o Emanaciones de la Deidad son una clave, pero nada más que una clave, de sus significados respectivos. De hecho, todo nombre o título dado a una sephirah debe ser necesariamente una simple abstracción, ya que sus contenidos deben aplicarse a esa sephirah en cualquiera de los Cuatro Mundos.

La traducción de los nombres tradicionales de las Sephiroth es la siguiente:

Transtiteración	Traducción
1 Kether	Corona
2 Chokmah	Sabiduría
3 Binah	Entendimiento
4 Chesed, Gedolah	Misericordia, Magnificencia
5 Geburah	Fuerza
6 Tiphareth	Belleza
7 Netzach	Victoria
8 Hod	Esplendor
9 Yesod	Fundamento
10 Malkuth	Reino

Hay además una Emanación adicional: la cuasi-Sephirah ^{דעת} (DAATH), Conocimiento, la cual es la conjunción de las fuerzas de Kethèr, Chokmah y Binah. Death no aparece en muchos diagramas del Árbol, ya que sólo es relevante en ciertas cuestiones especiales que se irán introduciendo según haga falta.

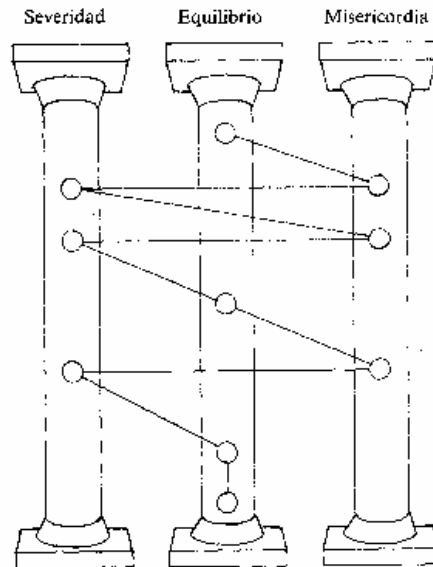
El orden involutivo de las Emanaciones se simboliza mediante el diagrama de la Espada*. En él vemos que la fuerza descendente pasa de Kether a Chokmah, desde donde cruza a Binah; desde allí atraviesa hasta Chesed como un rayo que cruzara un valle inmenso, volviendo después hacia Geburah; diagonalmente atraviesa Tiphareth, el gran centro de transformación, hasta alcanzar Netzach, el complemento natural de Geburah; vuelve a cruzar esta vez a Hod, el equilibrador de las energías de Netzach cargadas de Tiphareth; de Hod desciende a Yesod, que está sobre la línea del medio, una vez equilibradas Netzach y Hod, y desde allí verticalmente hasta Malkuth, que es la realización y cumplimiento de todas las fuerzas reunidas en Yesod.

Para una comprensión más profunda de los significados de las Sephiroth en sus relaciones diversas, se pueden identificar de la siguiente manera los tipos de fuerzas que ellas representan:

- 1 Unidad
- 2 Expansión
- 3 Constricción
- 4 Orden
- 5 Energía
- 6 Equilibrio
- 7 Combinación
- 8 Separación
- 9 Concepción
- 10 Resolución

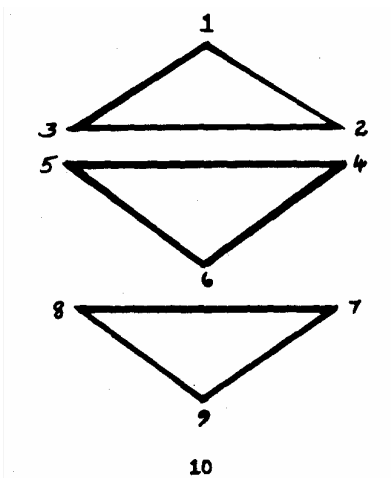
Al contemplar el diagrama del Árbol y estudiar las diversas relaciones que en él se perciben, emergen ciertos conceptos clave. Por ejemplo, puede verse que las Sephiroth aparecen como situadas sobre tres líneas verticales: las tres Columnas.

· La lámina de «la Espada y las Emanaciones» está representada en la Escala de color Radical de la Aurum Solis. Para más detalles sobre este asunto del color, véase el capítulo «El Arte Mágico», de la pág. 189.



La Columna de la Misericordia está representada por las fuerzas de la Expansión, Orden y Combinación; la Columna de la Severidad, por las de Constricción, Energía y Separación; la del Equilibrio, por las fuerzas de Unidad, de Equilibrio, de Concepción y de Resolución. (Nota: la Concepción en esta serie es el equivalente a la Proyección alquímica.) La columna central muestra a Kether, Tiphareth, Yesod y Malkum. A un lado está la Columna de Chokmah, Chesed y Netzach. Al otro, la de Binah, Geburah y Hod. De todo lo dicho, resultará evidente que las columnas están formuladas como para representar los papeles de tesis, antítesis y síntesis. Las Columnas de la Misericordia y de la Severidad, como se ha mostrado, abarcan mucho más de lo que se entiende generalmente por las palabras que las designan: la primera corresponde a todo lo que da y mantiene la vida en cualquier nivel, la segunda a todo lo que restringe, guía o condiciona a la fuerza vital. La Columna del Equilibrio es la expresión del equilibrio y armonía entre dichas influencias recíprocas; sin embargo, es también parte vital del conjunto, porque el equilibrio y la armonía no

son una mera cancelación de las influencias, sino que, a cualquier nivel, producen una fuerza creativa. Hay otra forma de considerar la estructura del Arbol en relación con las diferencias individuales entre las Sephiroth. Nos referimos al sistema de las Tres Tríadas.



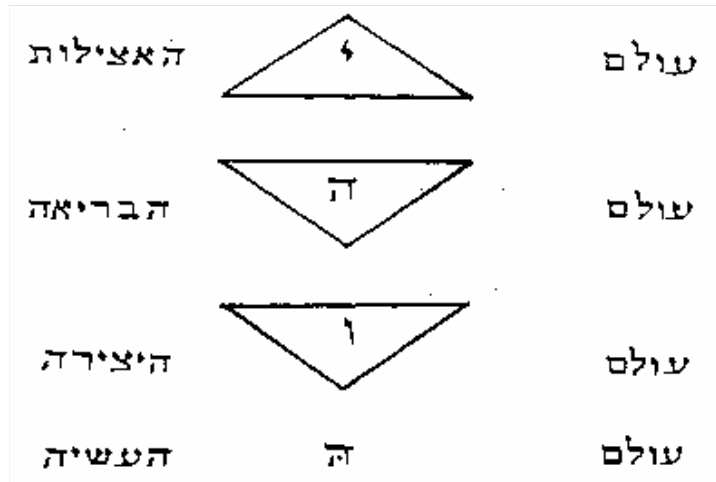
La primera Tríada consta de Kether, Chokmah y Binah: los tres Supremos. Kether es la fuente de todas las cosas. Chokmah es fuerza extrovertida, el Macho Arquetípico. Binah es la influencia constrictiva o formativa, la Hembra Arquetípica. Chokmah y Binah son un par de opuestos perfectamente equilibrados.

La segunda Tríada es la de Chesed, Geburah y Tiphareth. La Sephirah Chesed es orden universal; representa autoridad masculina y es una manifestación de la Columna de la Misericordia: el Macho como Legislador. La Fuerza equilibrante es en esta Tríada otra imagen masculina, Energía dinámica, aunque se halle ubicada en la Columna femenina de la Severidad. Porque aquí se tiene al Macho como Guerrero, y aunque esta imagen es ciertamente más violenta, las implicaciones de disciplina y de obligación le son igualmente apropiadas~ La gran diferencia que distingue a este par de opuestos del par Supremo es que tanto Chesed como Geburah se hallan en relación directa con la acción y la experiencia, mientras que la influencia de los Supremos sobre éstas es indirectamente casual. Como en cualquier otra consideración sephirótica, esto se aplica a cualquiera de los Cuatro Mundos, puesto que está implícito en la función y naturaleza de las Sephiroth. El tercer punto

de la Tríada es Tiphareth, la esfera «solar», y con ello entramos en un nuevo compromiso en términos de la motivación y acción de la vida humana, aunque estemos considerando, por ejemplo, la relación del hombre con el Mundo de lo Divino. Tiphareth, que es, en un sentido, la síntesis de Misericordia y Severidad, y en otro, la de Sabiduría y Entendimiento, no puede sino mostrar aspectos de autosacrificio. Tiphareth, la reflexión de Kether, es también verdaderamente el hijo de Chokmah y Binah: es el Logos, el poder de la fuerza espiritual que irradia su esplendor a las Sephiroth inferiores.

La tercera Tríada consta de Netzach, Hod y Yesod. Netzach y Hod son aquí los opuestos en equilibrio: Netzach es fuerza, Hod es forma. Netzach da el omniabarcante impulso emocional, la ilimitada corriente vital maternal; Hod da la precisión intelectual del propósito, el juicio correcto de la oportunidad, el despliegue analítico de medios. Ni Netzach ni Hod pueden llegar por separado a la perfecta concepción de un proyecto. La síntesis de Netzach y Hod, sin embargo, es Yesod, que es la realidad de la concepción, porque Yesod es la esfera de la generación en cada uno de los Mundos.

Parece oportuno exponer aquí la teoría del Arbol Compuesto que ha inspirado muchas verdades, pero también algunos errores. Brevemente expuesta, esta teoría refiere las tres Sephiroth Supremas al Mundo de Atziluth, la Segunda Tríada a Briah, el Tercer Triángulo a Yetzirah y la Sephirah Malkuth a Assiah.



En absoluto ello es un punto de vista moderno sobre el Árbol: está implícito en un buen número de textos Zoháricos y aparece citado en una serie de referencias dispersas en los escritos de Giovanni Pico della Mirandola (1463-1494), quien, además de ser un devoto estudiante de los textos mismos, recibió instrucción oral de varios rabinos de reputación europea. Los escritores modernos han copiado el concepto de ésta y de otras fuentes, sin tener en cuenta su verdadero significado y propósito.

Al considerar las Sephiroth objetivamente, no tiene cabida la interpretación «compuesta»: los diez modos de ser que son las Sephiroth existen en cada uno de los Cuatro Mundos. Lo cual no significa que el número de modos de ser se multiplica. Si decimos, por ejemplo, que «la Belleza existe en el Mundo de lo Divino, en el Mundo Intelectual, en la Luz Astral y en las manifestaciones terrenales», ello no significa que existan cuatro cualidades diferentes llamadas Belleza. Hay, sin duda, un tipo diferente de Belleza en cada Mundo, pero divorciarlos completamente de cualquier factor común, de algún tipo de unidad subyacente a la palabra Belleza, vaciaría por completo de significado a esa atribución. Lo mismo se aplica a la Fuerza o al Esplendor o a cualquier otra atribución sephirótica. Y es que, a despecho de las evidentes diferencias de aplicación en los Cuatro Mundos, hay una reconocible hebra de identidad que atraviesa los distintos niveles al contemplar, por ejemplo, el significado de «Fuerza» en el Mundo Divino, en el Mundo Intelectual, etc. Es evidente, entonces, que las Diez Sephiroth existen de hecho en los Cuatro Mundos, siendo cada uno «llenado» por ellas según su propio modo. Tampoco los cabalistas contradicen nunca explícitamente este punto de vista, el cual es manifiestamente su verdadera enseñanza. Lo que no implica que, sin contradecir esta enseñanza verdadera, se pueda trazar un cierto grado de correspondencia entre los Mundos y las Tríadas Sephiróticas.

Cuando consideramos el Sendero de Retorno del hombre es cuando la doctrina del Arbol Compuesto se presenta por sí misma. En el camino Evolutivo, los cambios de nivel no son en modo alguno fortuitos, sino que son la consecuencia de ciertas propiedades mágicas extremadamente potentes de las Sephiroth de la Columna del Equilibrio. Hay que distinguir aquí el

progreso natural del Alma en el Sendero del Retorno, del progreso mágico, consciente y acelerado, del iniciado. Brevemente, el progreso natural de la evolución se caracteriza por el desenvolvimiento gradual, y

a menudo inconsciente, del modo de conciencia cósmica dentro de la psique*. Se concibe el sendero de Retorno, o de la Evolución, como empezando en el Malkuth de Assiah, el mundo material en el que vivimos físicamente, y retrazando en sentido inverso el curso de la Involución, de modo que al final se alcanza el nivel espiritual más alto. En el diagrama de la Serpiente de la página en color se indica este concepto mediante el enroscamiento de las enigmáticas espiras alrededor de cada Sendero en la sucesión debida**. Hay que tener en cuenta que, puesto que las variaciones individuales son imposibles de representar diagramáticamente, son necesarias varias convenciones. En particular, cada Sendero se representa como visitado una única vez.

Sin embargo, en la vida real tienen lugar muchos retornos y visitaciones. Cualquiera parte del proceso puede llevar varias vidas, y en ninguna de ellas el hombre permanece continuamente en el máximo nivel alcanzado. Para citar una frase tradicional, «hay ocasiones en las que hay que destensar el arco». Pero el punto esencial a clarificar ahora es que el Sendero de Retorno supone una elevación a través de los Mundos que tiene lugar al mismo tiempo que el ascenso por los Senderos; y el cambio de nivel siempre es causado por la influencia de las Sefiroth de la Columna del Equilibrio. Por supuesto que, en términos de evolución, el recorrido del Sendero Treinta y Dos desde el Malkuth de Assiah no significa necesariamente que uno haya dejado la vida física para ingresar en la astral, sino que mediante el desarrollo de las facultades adecuadas, mediante el primer «aventuramiento en el dominio de lo inconsciente», la psique se abre a las sutiles influencias del Mundo Astral. Similarmente, no se implica que el Adepto que alcanza la conciencia Briática mediante los misterios de Thjphareth***, pierda por ello los niveles cotidianos de la misma.

· Siempre hay, por supuesto, en el modo natural de evolución, lo que podrían llamarse «iniciados naturales», es decir, personas que sin guía ni deliberación alguna, entran en contacto directo con las fuerzas sephiróticas; pero aparte de esos casos excepcionales, el modo natural de desarrollo no es mediante dicho contacto directo.

· El único propósito de este diagrama es representar el Sendero del Retorno; por esa razón, los colores sephiróticos se toman aquí de las Cuatro Escalas de la A.;S.. en sucesión, de acuerdo con el principio del Árbol compuesto. Sin embargo, los Senderos se pintan todos en la escala Briática.

Aquí no nos referimos solamente a la iniciación solar, sino a la sublime realización que debe ser su consecuencia.

La técnica conocida como Ascensión por los Planos, en la que la conciencia se exalta mediante una serie de símbolos clave, nos proporciona un ejemplo interesante del cambio de nivel indicado por los Tres Triángulos. Fundamentalmente, la gran diferencia entre el ejercicio de Ascensión por los Planos y el Sendero de Retorno evolutivo, es que en ese ejercicio, que es una experiencia más mística que mágica, sólo se sigue la Columna del Equilibrio, y ésta no más allá de Tiphareth. Por otra parte, la gran semejanza entre el ejercicio y el proceso de evolución es que son precisamente dichas Sephiroth las Puertas de la Columna del Equilibrio a través de las cuales la conciencia asciende a los mundos superiores. En la Ascensión por los Planos, la conciencia «asciende» por el Sendero 32 desde Malkuth al Yesod de Yetzirah, y luego desde éste lo hace directamente por el Sendero 25 al Tiphareth de Briah. Es justamente la experiencia mística de Tiphareth de Briah lo que culmina el viaje. Uno se siente ascendiendo verticalmente, rápido pero como atravesando un espacio inconmensurable. Hay una intuición de inmensas alturas, de velocidad ascendente, de pérdida de todo sentido temporal hasta que repentinamente uno penetra en la Sephirah.

Después de ascender por los Planos, como en toda operación mágica en la que un cambio de nivel de conciencia tiene lugar, no debe omitirse el retorno voluntario a la normalidad. Este no siempre resulta fácil, debido a esa parte dentro de la psique del practicante que, encontrándose a gusto en cualquier otra parte, no desea volver a la vida terrena.

Tiphareth, por encima de cualquier otra Sephirah, es la Puerta entre los Mundos. Esta Sephirah es la gran Puerta por la que el Poder desciende, no sólo del Kether de cada mundo a sus Sephiroth inferiores, sino también de los Mundos Superiores a los inferiores, por ello, todo Ser Divino encarnado en el Malkuth de Assiah aparece como un héroe solar. Por medio de Tiphareth gana el Adepto el acceso a Briah: y la llave de la Puerta en el camino ascendente —el Sacramento de Tiphareth, por así decir, que el Adepto consume— es la muerte entendida como una muerte sacrificial. Aunque representada ritualmente, la validez de la forma ritual deriva de la realidad espiritual que la subyace y está vincular da a ella. Nótese que la muerte física no resulta automáticamente en la conciencia del nivel Briático; dicha conciencia depende del estado de evolución del individuo. A

partir de la iniciación de Tiphareth, el Adepto «asciende» al Mundo de Briah.. Y entonces las siguientes Sephiroth de Geburah y Chesed la esperan desde sus escarpadas cumbres.

No es para nosotros en absoluto el continuar más allá de Briah, ya que Atziluth es el plano de la Divinidad misma. No hay, de hecho, más Puertas en el Árbol de la vida (con excepción de la última, Kether), puesto que Daath nunca se muestra regularmente como una Sefirah. Debe observarse, sin embargo, que Daath también está en la Columna del Equilibrio, y se dice que Daath está en otra dimensión diferente a las de las Sephiroth (es decir, que representa un estado de ser de un orden diferente). Daath es la «Puerta oculta» que conduce al Adepto a través del Abismo y más allá de los límites de los modos humanos ordinarios de conocimiento. Pero esta Puerta está bien guardada y el que antes de tiempo osa intentar la «Aventura del Abismo» (como el Maestro Therion la llama), encontrará la Puerta Secreta sellada con un sello de Poder que todo su arte no puede romper. Tal individuo será arrojado desde la confusión del Abismo de vuelta a su verdadero nivel. Las consecuencias ulteriores que de su presunción puedan seguir-se son algo imposible de determinar. Por tanto, para impedir graves malentendidos, Daath no se muestra en nuestro diagrama de la Serpiente.

HIMNO A TODOS LOS DIOSES

Oídme, ¡oh Dioses!, que guiáis los caminos de la Sabiduría Sagrada. Vosotros que encendéis en las almas humanas la llama del retorno, para conducir las de vuelta a su morada entre los Inmortales, que vertéis en las canciones de vuestras fiestas, en verdad secretas iniciaciones, el poder de ganar la libertad afuera de la oscura caverna de la ignorancia: ¡oídme! grandes Señores de la Libertad.

Dadme, por el conocimiento de las escrituras sagradas, y dispersando la noche que me rodea, una verdadera y elevada percepción: para que pueda en verdad conocer al incorruptible Dios y al hombre que yo soy.

Y que nunca, cual supremo infortunio, en olvido vuelva mi rostro de vosotros; que nunca una pavorosa retribución

me ate a la vida terrena, o a mi alma a sus heladas profundidades: pues mi deseo no es morar en ellas. ¡Oídme!, pues, ¡oh Dioses!, Soberano de la Sabiduría Radiante y revelad a éste que se esfuerza por ascender por el Sendero de Retorno, los éxtasis e iniciaciones encerrados en las palabras divinas.

Proclus (trad. por O. P. y M. D.)

Hay otros aspectos de las Sephiroth en el Árbol que deben también mencionarse. Uno de ellos es el de su aplicación microcósmica en términos de la psique humana. Sobre esta manifestación microcósmica de las fuerzas sephiróticas se tratará en profundidad en el Libro Segundo, que es un estudio de magia y psicología.

Después hay otro aspecto cuya consideración sí pertenece a este capítulo, pero que de hecho es imposible de explicar totalmente. Lo que sigue debe tomarse, por consiguiente, como un tema de meditación más que como una exposición literal.

A veces se encuentra uno con un diagrama en el que las Sephiroth aparecen como en un Árbol cuatro veces repetidas, con cada serie debajo de la anterior, de forma que el Malkuth de un Mundo se convierte a su vez en el Kether del siguiente. En este diagrama se traza el descenso del Poder como en nuestra ilustración de la Espada, primero a través de las Sephiroth en Atziluth; a continuación, y en una línea continua, a través de las Sephiroth de Briah, y así sucesivamente. Cuando se llega al Malkuth de Assiah, suele haber alguna indicación de que la fuerza se transmite a su través hacia las Qliphoth. Este diagrama ilumina muy claramente algunos aspectos de la cuestión, si bien a expensas de otros. En él se muestran claramente cómo florecen los mundos unos tras otro, viniendo cada uno a la existencia en su propio nivel tras la compleción del precedente. Así, las emanaciones causales primarias se desenvuelven en el Mundo de Atziluth. De cada una procede la siguiente hasta llegar al Malkuth de Atziluth, que completa ese Mundo. Empieza entonces el despliegue del Mundo de Briah, según la pauta arquetípica establecida en Atziluth. Inicialmente, todo el potencial de Briah está comprendido en el Kether de Briah, que es la fase que sigue de forma inmediata a la compleción de Atziluth. El diagrama falla, sin embargo, en que, a primera vista, sugiere la existencia de cuatro series de Sephiroth, y en cualquier caso no indica ningún tipo de conexión particular entre, digamos, Hod de Assiah y Hod de Yetzirah. Parece como si al intentar representar a los Cuatro Mundos en un diagrama bidimensional se

presentara inevitablemente la misma dificultad con la que se encuentran los cartógrafos que intentan dibujar un mapa bidimensional del mundo: al tratar de expresar una verdad nos encontramos con que otra ha sido completamente falsificada.

Hay que tener en cuenta que el principal valor de tales diagramas es su utilidad como ayuda mnemotécnica para aquellos que ya han captado algo de las cualidades representadas. Podemos estudiar las diversas presentaciones del Árbol y reflexionar sobre ellas, ganando con ello una imagen mental compuesta de las verdades presentadas por cada uno, pero lo más importante ahora es considerar la realidad de los Mundos y de las Sephiroth, de forma que dichos símbolos vitales adquieran para nosotros un significado nuevo. Una escena característica, una figura humana o representación, una cualidad emocional o intelectual, deben surgir en nuestra imaginación, y lo harán con la práctica; pero incluso tales impresiones corren el riesgo de convertirse en etiquetas» muertas y estereotipadas, a menos que sean revitalizadas con el uso meditativo y mágico. *Toda Sephirah procede de la fase anterior como una modalidad nueva, pero sin separación espacial.* Cuando por experiencia propia se conoce a las Sephiroth como realidades, los diagramas no muestran problema alguno.

La Sephirah Hod tiene en Assiah como principal símbolo un soberbio planeta que, tanto por su brillo como por su posición en los cielos, es frecuentemente confundido con Venus. No se considera, sin embargo, que el planeta Mercurio represente, como Venus, a las fuerzas de la Naturaleza triunfante sino a la mente formativa que recibe y adapta la iluminación espiritual —una potencia masculina con ciertas características femeninas—. (Es notable cómo una Sephirah se interpreta espontáneamente en términos de su relación con otra.) También son símbolos materiales de Hod las hierbas de virtud medicinal, una cierta gama traslúcida con fuego en su interior y un líquido frío, que en realidad es un metal: en todos los casos se trata de un poder en latencia, indicativo de nuevo de fuerza intelectual. En el nivel astral, a su vez, Hod viene tipificado por lo biforme, por lo andrógino, por lo misterioso: el Centauro, la Esfinge y el alado Pegaso, los tres con connotaciones propias en el dominio del intelecto, representando, respectivamente, el Aprendizaje, el Enigma y la Inspiración. (En la mitología griega, los Centauros eran considerados como particularmente dotados en medicina, en matemáticas y en la música de la lira. Esta última, a su vez, era considerada clásicamente como afín a las

matemáticas y como una invención de Hermes.) En el mundo de Briah, las formas divinas de Hod incluyen a Thoth y a Hermes. No hay, pues, dificultad de identificar las manifestaciones de Hod en los distintos mundos como interrelacionadas entre sí. Y lo mismo es cierto de cada Sefirah. Se podría añadir a los diagramas tradicionales del Arbol otro que representara a cada Sefirah como una inmensa columna cilíndrica con su base en Assiah, con su fusta elevándose a través de las nieblas de Yetzirah y de las formas estrelladas de Briah y con su capital en Atziluth. Sin embargo, esta imagen, mientras que muestra claramente algunos aspectos de la cuestión, es seguro que oscurece otros.

La consideración de una Sefirah como un modo de ser, en vez de como un círculo sobre un diagrama, arroja algo más de luz sobre la afinidad que existe entre las Qliphoth de una Sefirah y la Sefirah misma. Este es un punto que se presta a frecuentes confusiones. Se supone a menudo, por ejemplo, que si las fuerzas sephiróticas de Chesed inducen a la generosidad (como así es), entonces las fuerzas qliphóticas de Chesed inducirán a la miserabilidad. Esto es un error. La cualidad qliphótica que corresponde a la generosidad de Chesed es la prodigalidad extravagante. El Arquetipo, es ex-çtamei te eLmi-rio tanto en la virtud como en el vicio. Así, poniendo otro ejemplo con Hodëü-äi características son intelecto y análisis, el aspecto qliphótico correspondiente no es la estupidez, sino una curiosidad hipercrítica y sin corazón. Los aspectos qliphóticos existen en Briah, Yetzirah y Assiah, variando sus manifestaciones según el nivel correspondiente. No hay, sin embargo, Qliphoth en el Mundo de la Mente Divina, la cual es infinita, y no puede haber dos Mentes Infinitas. Tampoco hay sitio en la Mente Divina para los Arquetipos Qliphóticos.

Hay un aspecto concreto de desequilibrio en el nivel material que requiere especialmente nuestra atención en el momento presente. Cada vez es más claro que toda mente seria y, por supuesto, todo aspirante a la sabiduría oculta, debe preocuparse de este planeta. La Tierra, en cuya esfera trabajamos, ha sido para nuestros predecesores, a través de las edades, una fuente tanto de inspiración y de fortaleza espiritual como de nutrición física. Es parte de la trágica crisis de nuestro tiempo el que a menos que se aleje el presente hado, toda la bondad y la belleza naturales de un mundo que hemos considerado como nuestra herencia, pero que durante demasiado tiempo ha sido la presa de una explotación ignorante y ambiciosa, se habrá perdido para siempre. Para todos los habitantes

de la Tierra tal estado de cosas es una calamidad; para aquellos que trabajan con las fuerzas naturales, y que como una condición esencial del trabajo deben amar a dichas fuerzas, la amenaza combina en gran escala algo así como el derrumbe de los cimientos de su propia casa con la enfermedad fatal de un~ hermana. Nos corresponde el dedicar nuestra más urgente atención a este problema.

CAPÍTULO IV

LAS EMANACIONES

De lo que antecede resultará evidente que todo Poder o todo Ser, no importa de qué tipo,~ que se desee contactar en el trabajo mágico, podrá considerarse dentro del rango de alguna de las Sephiroth en uno de los Cuatro Mundos. Un examen más profundo de las Sephiroth desde este punto de vista enfatizará el valor de dichas categorías.

En sentido estricto, las tres Sephiroth Supremas están por en-, cima del dominio de las operaciones mágicas. Sin embargo, su presencia nunca debe olvidarse o desconsiderarse. Kether es siempre la verdadera fuente de Poder, y en ciertas operaciones es necesario hacer descender la energía a través del centro kethérico de encima de la cabeza del individuo. De Chokmah y Binah, las Fuerzas Paterna y Materna primordiales, se hablará después. Si bien es cierto que los Supremos no se involucran directamente en el trabajo mágico, su importancia mística, y de ahí su influencia indirecta en el dominio práctico, es inmensa. Binah, además de su característica maternal como Supremo, entra también en nuestro esquema como la Esfera de Saturno, con sus seres e influencias: la austeridad y las tendencias limitadoras de Binah se reflejan fuertemente en las características Saturninas, pero esta esfera es de vital importancia para aquellos que aceptan las limitaciones de la materia y trabajan con ella como un medio para su aspiración a las alturas, es decir, para los artistas y magos ceremoniales. En cuanto al resto, puede indicarse que los siglos en los que la limitación de Saturno era desestimada como «maléfica» han terminado. En la era presente, las posibilidades de realización se han ensanchado tanto que no se puede esperar de nadie que lo abarque

todo. Mientras que la especialización debe ser evitada, se necesita como nunca cierto grado de selección. En cualquier empresa, el éxito se alcanza por una sabia elección de limitaciones voluntarias. Estar «cualificado» es, como la misma palabra indica, estar convenientemente «limitado». Deben, por tanto, los poderes de Saturno ser considerados con la reverencia debida a los poderes de una Sefirah Suprema, pero en absoluto deben ser ignorados o rehuidos por un cobarde miedo.

La situación se clarifica al llegar a las Sephiroth de los Poderes Manifestados, estando asociada la naturaleza de cada Sefirah a un tipo de trabajo mágico. Chesed, la esfera de Júpiter, es, en particular, la Sefirah del Rey misericordioso y pacífico, Sacerdote y Legislador. Con los ritos de esta Sefirah celebramos a los poderes deíficos de la paternidad y de los cielos: a Zeus, o su hermano Poseidón. o al Tinia Etrusco. Todas las operaciones que tengan que ver con misericordia o prosperidad, con los intereses del defendido en asuntos legales, con las responsabilidades de cualquier liderazgo cívico, etc., ponen de manifiesto alguna característica de esta esfera. Todo lo que use en sus ritos debe reflejar la majestad y las cualidades místicas de Chesed, de tales nombres reales como Meichisedek y Salomón, del tipo particular de autoridad y sublimidad que De Quincey encontró en las palabras *Consul Romanus*.

Geburah, la Esfera de Marte, es la Sefirah del Rey Guerrero, de la fuerza, de la justicia divina, de Ares, Ate, Marte, Oghma y Elohim Gebor en sus respectivas cosmogonías. Podemos preparar un camino para el poderoso Kamael, podemos acudir a los ardientes Seraphim que tocaron los labios de Isaías con carbones ardientes. Porque esta es la esfera de aquellos que lucharon contra todo lo que está mal: el cirujano tanto como el caballero errante, el fiscal o el denunciante en asuntos legales, los responsables de la iniciativa en cualquier campaña civil o militar contra la injusticia. Podemos recordar llamativas elaboraciones del Templo de Marte en «Knight's Tale» de Chaucer, que son demasiado imaginativas para mantenerse en el verdadero espíritu de Geburah, pero cuyo marco de puro acero y color escarlata resulta correcto, así como todo lo que contribuye a la austeridad espartana, a la simplicidad y al poder disciplinado.

Tiphareth es la esfera del Sol. Desde el punto de vista mágico es la esfera de la transmutación y metamorfosis, de ese gran bien que se ve desde el exterior como la privación del sacrificio. Los

tres grandes conceptos deíficos de Tiphareth son el niño, el rey coronado y el dios sacrificado que no son sino tres fases de la misma realidad: porque el rey es un rey divino que es en su momento sacrificado para renacer como un niño. Las tres fases conforman en conjunto el ciclo solar y a su vez constituyen el Comienzo del Adeptado. A esta Sefirah se atribuyen, por tanto, los dioses triunfantes y los afligidos, los dioses niños y los dioses adultos de la encarnación y del renacimiento, Dionisos, Osiris, Adonis, Mithras, Jesús, Horus niño, también Harpócrates en el Egipto tardío y Krishna en el Oriente. El Dios hebreo de esta Sefirah es Yahveh Eloaj V'Daath, nombre interpretado de formas diversas, pero que evidentemente significa «el Dios de los Cuatro Elementos en la Manifestación y el Conocimiento». El título resulta apropiado por la posición de Tiphareth, no sólo en línea recta de kether a Malkuth, sino en general en el centro de todo el Arbol. Tiphareth es el corazón del Árbol, el gran punto de encuentro entre las fuerzas que trabajan *a través de* la materia y las que lo haen *sobre* ella.

El nombre mismo de la Sefirah, Tiphareth, significa Belleza, la cual, correctamente entendida, nos da una clave sobre su naturaleza. De forma característica, era en realidad al Dios de Tiphareth al que se dirigía San Agustín cuando escribió: «~Demasiado tarde te he amado, oh belleza, antigua pero siempre nueva!... y he aquí que tú estabas dentro y yo fuera...» Toda la gran sección 27 del décimo libro de las *Confesiones* es una percepción inspirada sobre la naturaleza de Tiphareth.

¿Qué es, entonces, la Belleza para que tenga este lugar central en el plan de nuestra filosofía? Se ha dicho que en toda verdadera belleza hay una cierta rareza en la proporción

—una afirmación que debe implicar que el principal componente de la belleza no es esta rareza, sino la esperada predicibilidad de la proporción—. Ambas cualidades son necesarias. Las palabras de San Agustín expresan algo de esto cuando dice: «antigua pero siempre nueva». Catullus, para quien belleza quería decir la belleza de la mujer, contribuye a su modo a nuestro veredicto en ese poema en el que niega a la perfectamente proporcionada Quintia el apelativo de «bella»: «Admito que es rubia, alta y derecha... pero carece de encanto, y no hay un solo grano de sal en toda su estatura.» Gerald Manley Hopkins señala, en su macabro ensayo sobre la naturaleza de la belleza, que es precisamente la combinación de la proporción perfecta y del «grano de sal» lo

que constituye la belleza de la hoja del castaño de Indias. Esta hoja tiene cinco o siete folíolos salientes que, salvo el central, son de forma ovalada y van aumentando progresivamente de tamaño desde los folículos exteriores hasta el central, el cual no sólo es el mayor sino que además se adorna con una atrevida terminación en punta. El aumento regular de tamaño de los folículos parejos, junto con la originalidad del central, proporcionan un buen ejemplo de belleza formal, la cual se echaría a perder, como Hopkins señala, si faltaran la armonía o el contraste. Aunque él nunca terminó su ensayo, no es difícil completar su línea de pensamiento estudiando sus poemas. «Pied Beauty» y «The Sea and the Skylark» rotundamente lo establecen de la forma más clara, pero en forma sumergida corre cual hebra púrpura por todo el tapiz de este devoto discípulo de Duns Scotus. El diría que lo conocido, lo de siempre sabido, se combina con la fresca singularidad y sorpresa del momento presente para que la Belleza, que es además Divina Belleza, se manifieste. Podemos añadir que esta Divina Belleza es Tiphareth, porque en esta Sefirah lo eterno y lo temporal relampaguean simultáneamente y se funden en una unidad.

Tiphareth es, así, la Sefirah de la consagración, sea de personas o de cosas. Es tanto la Sefirah a través de la cual la vida se hunde en la materia como Aquella que la reclama de nuevo.

Al movernos de Tiphareth a Netzach, entramos en el grupo de Sephiroth que representan lo que podría llamarse las «fuerzas puramente naturales». A menudo se presenta alguna confusión respecto a la diferencia exacta entre las fuerzas sephiróticas de encima y de debajo de Tiphareth, sobre todo porque la diferencia ha de ser establecida en términos que se apliquen por igual a todos los Mundos. Pues bien, lo que resulta válido tanto en Assiah como en Yetzirah, en Briah o en Atziluth, es que en lo que respecta a Tiphareth y a las fuerzas por encima de Tiphareth siempre puede contemplarse un tipo u otro de valor moral, pero que por debajo de Tiphareth tales consideraciones serían incongruentes. Sin duda que ésta es la razón por la que MacGregor Mathers llama a la triada de Chesed, Geburah y Tiphareth «el Mundo Moral», y Dion Fortune la llama «el Triángulo Ético»; pero parece menos necesario el enfatizar positivamente ese aspecto de la cuestión que el señalar que por debajo de Tiphareth los conceptos de obligación moral no se aplican.

Netzaches la esfera de Venus. El Nombre Divino hebreo de esta Sefirah es Yahveh Tzabaoth, Dios de, los Ejércitos, y el' nom

bre mismo de la Sephirah 'significa Victoria. A esta esfera se atribuyen formas divinas gozosas y amables, como Afrodita y Hathor, Bast y la Siréne, y también las bellas y terribles, como Maeve, Astarté y la coronada de torreones, Cibeles. He aquí las deidades de los grandes poderes sustentadores de la naturaleza y, aunque benéficas y dadoras de vida, su aspecto «terrible» procede del hecho de que no presentan en ningún nivel una predisposición moral y humana. Esta verdad apenas necesita ser ampliada: el trabajo mágico es potente en dicha esfera, pero, categóricamente, el pensamiento bien intencionado no lo es. Sucede que las formas de vida menos evolucionadas suelen estar mejor equipadas para la supervivencia, y los poderes, incluso los poderes délficos, de las Sephiroth de debajo de Tiphareth, no cambiarán espontáneamente el curso de la naturaleza sólo para nuestro beneficio. Los que trabajan en armonía con dichos poderes triunfan en sus empresas, aunque no pueda decirse que la moralidad de sus acciones esté por encima de toda duda. La primera parte del Antiguo Testamento nos da un buen número de ejemplos de ello. Un entendimiento de las fuerzas de Netzach nos da también la clave de tales palabras, como: «Los pecados de los padres se visitarán sobre los hijos.» La amoralidad de esta afirmación escandaliza innecesariamente a no poca gente: tenemos aquí una frase muy perceptiva respecto de las fuerzas que afectan a la vida y felicidad humanas, y si se desea criticarla lo menos apropiado es decir: ¡un Dios justo no permitiría tal cosa! Basta considerar las condiciones de enfermedad, polución, pobreza y neurosis en las que a menudo los niños nacen como resultado de las malas acciones de generaciones pasadas, y percibir que si se hace caso omiso de la Mente Divina en lo que respecta a las Sephiroth inferiores, no se puede luego ser invocada en las superiores. Este es un principio capital en el trabajo mágico. Sin embargo, la prueba es demasiado grande para muchos de los descontentos: habiendo fracasado en comprender o dominar a Netzach, se refugian en el escepticismo de Hod.

De todo lo anterior no debe concluirse que la Sephirah Hod carece de magia: en cierto sentido es la más verdaderamente mágica de todas las Sephiroth, pero sólo en conjunción con la vitalidad y la fuerza de Netzach. Siguiendo el curso de la Espada, trazamos el flujo de poder de Netzach en la Columna de la Misericordia a Hod en la Columna de la Severidad; podemos decir que el poder transmitido por Netzach es formulado intelectualmente para los propósitos de Hod. El intelecto masculino es, así, recep

tivo al principio femenino transmisor de vida de Netzach, y esto es la clave de un buen número de representaciones andróginas de Mercurio, principalmente halladas en documentos alquímicos. En consonancia con esta idea, tenemos que el Nombre Divino de Yahveh Tzabaoth, asociado con Netzach, es equilibrado en Hod por Elohim Tabaoth: si el primero es el Dios-de-los-elementos de los Ejércitos, el segundo es la Diosa-Dios de los Ejércitos. Las formas Divinás de Hod son las asociadas con el aspecto científico de la mente: ejemplos principales son Mercurio, Hermes y Thoth. Hod significa Esplendor: y el Esplendor de Hod consiste en la percepción mental de la plenitud de vida y de las fuerzas vitales que vienen de Tiphareth a través de Netzach, que ahora ha cristalizado en inteligibilidad e inunda la conciencia, no con un éxtasis indefinido, sino con apiñadas ideas y aladas inspiraciones. Netzach trabaja con las fuerzas de la naturaleza; Hod, con las fuerzas de la mente.

Las operaciones de Hod no deben contemplarse sólo en relación con Netzach, sino también en relación con la siguiente Sefirah en orden descendente que es Yesod —la Sefirah en la que se resuelven las fuerzas de, Netzach y de Hod antes de su proyección a Malkuth—. Y si el Intelecto debe dominar esta fusión de Mente e Instinto, debe ser un intelecto entusiásticamente respaldado por la Emoción. El mago no sólo debe saber, sino también sentir que su trabajo es esencialmente correcto; correcto en el mismo sentido que una pieza de música debe ser «correcta». En ambos ejemplos la estructura subyacente es matemática, pero la propia corrección matemática es insuficiente a menos que alguien sensible en esas áreas pueda «sentir» que lo es. En caso contrario, el resultado sería lo que el lenguaje popular, en uno de sus relámpagos de inspiración, llama un ejercicio intelectual *estéril*. Y no es asunto de la magia el ser estéril. Para justificar su existencia, la magia ha de ser siempre fructífera en resultados.

Y para que los resultados se manifiesten en Malkuth, deben ser antes cobrar realidad en Yesod. Yesod, el Fundamento, es la gran Sefirah-Puerta de Yetzirah, el Mundo astral. La identificación es tan exacta que los autores cábalistas hablan frecuentemente de Yesod como equivalente a Yetzirah, y viceversa. Los nombres divinos hebreos de esta Sefirah son El Shaddai y el Chai:

Dios Omnipotente y Dios Vivo,—los nombres más potentes para expresar el Arquetipo Divino de esta esfera mágicamente potente—. Las Formas Divinas son también de la máxima potencia: la Diosa

de Triple forma (Diana la cazadora, Selene del Disco Plateado, Hécate de la Luna Menguante) y el Dios de la Fertilidad, a menudo con cuernos: Minos el Toro, o Cern-Owain (Cernunnos) el de Astas de Ciervo. En el trabajo mágico, la Luna' es de importancia capital a causa de la gran vía de ascenso desde el Malkuth de Assiah a través del Yesod de Yetzirah. El Malkuth de Yetzirah es, primariamente, el substrato substancial de este mundo tal como es, pero su naturaleza es estática. Los poderes de Malkuth resuelven y establecen las influencias que reciben, y para poder efectuar un cambio que haya de manifestarse en Malkuth debemos trabajar con el poder de Yesod, que es dinámico. No es una buena política aporrear con la voluntad en las puertas de las cosas que ya son. Aunque trabajemos dentro de Malkuth y la acción de nuestro rito se realice en el plano físico, éste ha de tener de necesidad su contraparte astral, lo que no implica que toda operación sea de naturaleza lunar, sino simplemente que nuestra magia debe ser elevada al Mundo Astral a través de esa gran Puerta Sefirótica. El concurso de fuerza despertadas y requeridas por nuestro rito es proyectado desde Yesod «la Casa del Tesoro de las Imágenes», de vuelta al Malkuth de Yetzirah, y desde allí, si es que nuestra magia merece ese nombre, al Malkuth de Assiah. Esta es precisamente la razón por la cual se recomienda a todos los estudiantes de magia que no realicen ninguna operación «en la fase oscura de la Luna». Y es porque en los pocos días del ciclo lunar que hay entre la desaparición de la luna menguante y la reaparición de la luna nueva, falta el ímpetu necesario para llevar el trabajo a la esfera de Yesod: los componentes e intenciones del rito recaen de vuelta sobre sí mismos y todo puede terminar en un caos*.

Yesod es, por consiguiente, un factor muy poderoso en el trabajo mágico, pero hay dos razones por las que mucha gente tiene miedo a esta Sefirah. La primera es la gran cantidad de ilusión que se presenta asociada con el Yesod de Yetzirah y con la cual es natural que se encuentre todo estudiante tan pronto como empieza a progresar en serio en el trabajo. El único método seguro para contrarrestar sus efectos es, en primer lugar, el proporcionar un canal, tan pronto como sea posible, para las fuerzas superiores de Yesod, y, en segundo lugar, el trabajar con esa verdadera humildad que no consiste en subestimarse, sino en proseguir con el trabajo entre manos no dejando a la atención ociosa hueco para

· -CAVE CANEM!

la fantasía o para la autocongratulación. La segunda dificultad con Yesod es la naturaleza predominantemente sexual de muchas de sus connotaciones.. Esto es, de nuevo, un factor que con toda probabilidad perturbará a muchos en su primera aventura afuera de los confines de la experiencia cotidiana, y cualquiera que se haya enfrentado con los amplios dominios de salvaje imaginación que rodea a todo el asunto del sexo, simpatizarán en seguida con los que se alarman por ello. Sin embargo, no se empuja al estudiante a que se arroje a la deriva en dicho mar turbulento; en todo caso, nadie debe embarcarse sobre él sin un claro sentido de dirección y propósito. En las necesarias etapas del trabajo hay que poner salvaguardias contra los distintos tipos de fuerza desequilibrada con las que uno puede irse encontrando. Pero el principal peligro es la fuerza desequilibrada de dentro de uno mismo; y todos aquellos fascinados por algún elemento en particular, o por algún tema concreto, o que son afectados más de lo corriente por la Luna Llena o por la Nueva, deben cuidar de cómo se sitúan al alcance del poder de eso que les va a dominar. .

Sin embargo, para aquellos que tienen los pies en la tierra, la Luna es la maravillosa amiga que abre la Puerta del Encanto y que susurra: «~Ven conmigo al Carnaval de Máscaras que p~ecede al ascenso a las estrellas! La Vida es mucho más de lo que sospechas: danza y gira en las alturas para ser capturada en el floreciente del tiempo —capturada, sí, pero para renacer en una mirlada de chispas, una mirlada de brillos de luz cristalina—. Y hasta el más pequeño de esos brillos, el más evanescente, es la Vida de nuevo. ¡Ven conmigo!»

Malkuth es la Sefirah de la Conclusión: es la Décima, la que hace el número perfecto. Malkuth es el R~ei~o, la Esposa, la Madre Inferior. El Dios hebreo asociado con ella es Adonai Melek o Adonai Ha-Aretz, que significa simplemente el Señor Rey o el Señor de la Tierra. El Arcángel de Malkuth, Sandalphon, es el único de entre los Poderes Arcangélicos a representar como un ser femenino. Las principales formas Divinas de Malkuth son Ceres y Demeter, así como las diosas Madre-Tierra correspondientes que se encuentran en toda cosmología*: son todas ellas diosas generosas y llenas de gracia, y además de una gran dignidad, porque participan de ese misterio que la tradición cabalística expresa con las

* Ver también Cap. VII para una ampliación sobre la naturaleza de las fuerzas de Malkuth en el trabajo mágico.

palabras «Malkuth se sienta en el Trono de Binah». Así, la Esposa se convierte en la Madre Suprema: Demeter, la Madre del Cereal, se convierte en la Madre de los Misterios.

En el Mundo de Yetzirah, Malkuth es especialmente la casa de los Espíritus Elementales. Verdad es que el mago, en su ascenso, no toca de ordinario sus moradas; como hemos indicado, el sendero de su aspiración es de Malkuth de Assiah a Yesod de Yetzirah. Puede que, sin embargo, por medios clarividentes o por cualquier otro medio, quiera hacer incursiones particulares en el Mundo de los Elementales, para gozar de la gran belleza e interés de ese mundo y de sus habitantes, o bien para pedir que ayuden a conseguir un fin determinado. Es una práctica mágica corriente el acudir a los Elementales para que, siempre que «se hace descender» una fuerza, estén presentes y tomen parte en el rito. El propósito es para que ayuden a completar el ~proceso de «llevar a tierra» y estabilizar la fuerza en el Malkuth de Yetzirah; y ellos, por su parte, acuden de buena gana, ya que es para ellos una gran alegría el contactar con una fuerza afín. Los Elementales de Fuego tienen una afinidad natural con las fuerzas de Geburah y de Netzach, los Elementales de Agua con las de Chesed y Hod, los Elementales de Aire con las fuerzas de Tiphareth y de Yesod, y los de Tierra con las de Malkuth y las Saturninas de Binah*.

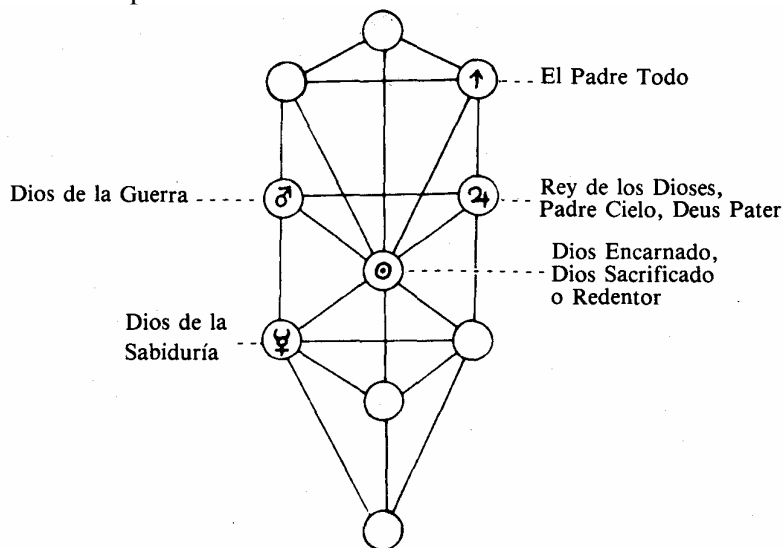
Que, por tanto, se regocijen y exulten a su propio modo al dar la bienvenida a la potencia invocada, y una vez concluido el rito, que sean despedidos con gracias y bendiciones para que continúen en su propio modo de existencia.

El hombre tiene un talento considerable, y a menudo inconsciente, para desarrollar una individualidad (en términos de referencia humanos) en cualquier criatura a la que dedica su atención. Los que han cuidado a algún animal, especialmente si no es uno de los tipos domésticos corrientes, se suelen quedar sorprendidos por la extensión de ese, desarrollo. Lo mismo pasa con los seres humanos, cuando, por ejemplo, un niño o un adulto que han pasado desapercibidos en un gran grupo son, por alguna razón, sin-

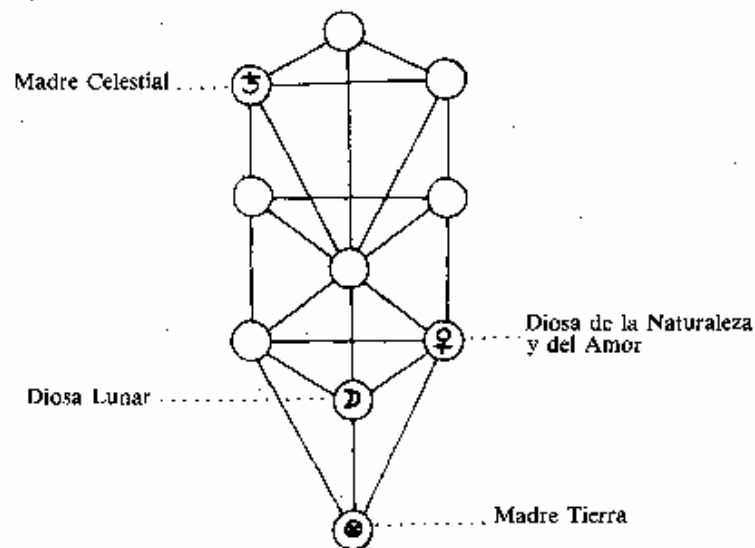
* Se reconoce aquí que los Supremos son las «Raíces de los Elementos»: Kether, la Raíz del Aire; Chokmah, la Raíz del Fuego; Binah, la Raíz del Agua. Para el trabajo práctico, sin embargo, es un *sine qua non* el reconocimiento de la afinidad del Elemento Tierra con Saturno. Se hace evidente que, en muchos aspectos del Arbol, hay que hacer una diferencia entre Binah como una Sefirah Suprema y Binah como una Sefirah Planetaria: las atribuciones de Hera, la Reina Celeste, son muy distintas de las de Cronos.

gularizados: a menudo, y de una forma sorprendente que no es reversible, la personalidad florece en autoconciencia, tanto que sería una crueldad el devolver al sujeto al mismo medio ambiente en el que él o ella estaba antes tan contento. El mismo principio se aplica a los Elementales que ayudan al mago. Puede suceder, a veces, que algunos lleguen a ser conocidos como seres individualés; cuando esto suceda, puede asumirse en general que la conversión a los términos de referencia humanos ya ha comenzado, pero depende en gran medida del mago lo lejos que se llegará en el proceso. No pueden darse aquí reglas absolutas, pero, además, de la cuestión de la responsabilidad que el mago asume sobre el Elemental, también corresponde a aquél el examinar cuidadosamente si el elemento en cuestión está desequilibrado o no en su propio carácter. Tanto una preponderancia como una deficiencia pueden ser peligrosos. No obstante, y habiendo considerado debidamente todas esas cuestiones, la verdad es que la inocencia, felicidad y raro conocimiento demostrado por los seres Elementales es una fuente de refresco y deleite para el mago que ha llegado a conocerlos.

Después de haber examinado los aspectos mágicos de las Sephiroth podemos observar que las fuerzas deíficas asociadas con cinco de ellas se representan principalmente por formas masculinas y las de otras cuatro por femeninas.



Además de estar inmanifestada, Kether es la fuente de todo, y es, por tanto, considerada como de naturaleza universal. El Padre Todo, que representa el Arquetipo Divino de Chokmah, está también inmanifestado. La idea que la mayor parte de la gente suele tener de dicho Arquetipo está representada por la Sefirah de debajo de Chokmah en el Pilar de la Misericordia: por Chesed, que en todas las cosmogonías es conocido como el Padre Cielo y el Rey de los Dioses. Zeus (cuyo nombre es afín a Theos y Deus) y Júpiter (cuyo nombre significa Deus-Pater) son manifestaciones características del Padre-Cielo, que todo lo ve, patriarcal y benigno. El Dios de la Guerra, que representa el Arquetipo de Geburah, proporciona las cualidades equilibradoras de coraje y de resuelto propósito que las fieras cualidades de Geburah, combinadas con la benignidad y la responsabilidad paterna de Chesed, se combinan para producir el autosacrificante valor de Tiphareth. Lo cual completaría las atribuciones masculinas de las Sephiroth si no hubiera una función más que realizar: la de maestro y mensajero. Esta función la satisface Hod, la reflexión de Chesed a través de Tiphareth, porque el trabajo de Hod es misericordioso por naturaleza, aunque por necesidad llevado a la forma y a la disciplina bajo la influencia de Binah y de Geburah.



El estudio de las Diosas sigue otra pauta bien diferente. La Gran Diosa, la Madre Celeste, cuando es reflejada a través del «prisma de Tiphareth», nos da, por así decir, tres semejanzas parciales: la Diosa de la Naturaleza en Netzach, la Diosa Lunar en Yesod y la Madre Tierra en Malkuth. Al igual que Hod contiene una reflexión de Chesed por Tiphareth, los aspectos dominantes, e incluso fieros, que hemos observado en Netzach son reflexiones de Gebur-ah por Tiphareth. Sin embargo, puede decirse que todas las manifestaciones de la Diosa son esencialmente una, y por ello resulta que el estudioso de la mitología a veces encuentra muy difícil el decidir si ciertos aspectos pertenecen a una u otra de las Sefiroth en cuestión. De la máxima importancia es la reflexión de la Diosa Saturnina hasta Malkuth. Aquí se esconde un gran misterio: ciertamente, uno cuya incomprensión ha causado en el mundo Occidental siglos de contiendas y de angustias de corazón. El descenso de la Fuerza Divina de la Tercera a la Décima Sefirah fue presentado en las cosmologías Greco-Judaicas como el descenso de la Sophia, la Santa Sabiduría, al mundo material. Lo que se hacía de hecho era declararla como el principio formativo del mundo material, de forma que esta involución debería haber sido considerada como una parte esencial del proceso cósmico. Desafortunadamente, y por una confusión de ideas no rara, los primitivos Gnósticos Cristianos consideraron el mundo material como una condición corrupta y preexistente a la que la Sophia descendió, y en consecuencia, lo que todavía fue más desafortunado, declararon que su descenso era un pecado.

Esta interpretación no era sólo falsa, sino también perniciosa. Llevada a sus últimas consecuencias lógicas, supondría el cierre del Sendero de Retorno para todos los seres encarnados. El resto del mundo griego rechazó la interpretación, pero como carecía de un punto focal, la tormenta no llegó a estallar. Aunque el marco filosófico inicial se tomó borroso, la certidumbre popular mantuvo que el concepto perfecto de la Mente Divina por el que toda la materia fue elaborada, no había nunca caído en pecado. (Del mismo modo, y como un hecho establecido, la *materia prima* misma no puede corromperse nunca, en ningún sentido de la palabra, ya que es la energía pura que subyace a todos los fenómenos.)

No es éste el lugar para retrazar las amargas controversias y contiendas que se desatan durante siglos sobre el mito que evolucionó posteriormente como la Inmaculada Concepción de la Virgen María cuando durante las cruzadas se importó del Oriente es-

ta doctrina; pero al menos, para entender toda la carga emocional puesta en ello, resulta iluminador el conocer la confusión de ideas •que en primer lugar se propuso combatir. También nos da la clave de la razón subyacente al desarrollo del mito correspondiente a la Asunción. Porque, como sabemos, la Esposa ha de ser llevada de nuevo al Mundo de los Supremos y restituida al Trono de Binah. Lo anterior es un examen general de los poderes sephiróticos y de algunas de sus aplicaciones en el trabajo mágico. Contiene muchos puntos dignos de seria atención para el lector, pero en su misma abundancia presenta lo que bien podría parecer una mezcolanza de nombres de diferentes cosmologías junto con datos que atañen a distintos niveles de existencia. Conviene tener presente todos estos nombres y datos, porque ahora debemos extender el marco sobre el que descansa nuestra filosofía.

CAPITULO V

LAS EMANACIONES

Lucís et caliginis potestates

Esencialmente, para trabajar un sistema mágico debe ser posible el concentrar sus fuerzas en el punto focal de la intención mágica de una forma apropiada y poderosa. A partir de una consideración de los Cuatro Mundos en sus manifestaciones sephiróticas, puede verse que para hacer descender una fuerza desde el Mundo Divino hasta el mundo material (expresando este aspecto de la magia de una forma general), se necesitan al menos cuatro Palabras de Poder: un Nombre Divino para el nivel Atzilutico, un nombre Angelico en Yetzirah, y el nombre del Palacio de Assiah que sea el simbolo principal Assiatico correspondiente a esa fuerza. Es obvio que en este planteamiento existirán vacaciones adaptadas a propósitos concretos, pero lo que nos interesa en este momento es la estructura del procedimiento general. En este sentido, consideraremos en primer y principal lugar a las Sephiroth, que son las grandes fuerzas cósmicas del universo.

Empecemos, por consiguiente, con los Nombres Divinos que son las Palabras de Poder correspondiente a los Sephiroth en Atziluth. Los nombres hebreos de la tabla pueden traducirse de la siguiente forma:

1. *EHEIEH*. Este nombre se suele traducir al castellano como «Yo soy el que soy». Es una expresión de Ser puro, es decir, de Existencia Positiva sin cualificar, ni por el pasado, ni por el futuro, ni por limitación conceptual o moral. Es la Divinidad en su plena Realidad.
2. *YAH*. Este nombre, atribuido a la Sephirah de la Paternidad Suprema, es una de las formas más antiguas y simples de esos misteriosos nombres vocálicos que usaban los caldeos y pueblos derivados: podemos compararlo con el babilónico EA. Después se hablará más sobre este tipo de Nombre Divino. Por el momento será suficiente el decir que el Nombre que ahora nos ocupa es de gran potencia y se pronuncia mágicamente y con la reverencia debida.
3. *YHVH ELOHIM**. La primera de las dos componentes de este Nombre, *YHVH*, consiste en otro de los nombres vocálicos antes aludidos. Para fines mágicos se pronuncia como *YAHVEH*, como *YOD HEH VAV HEH*, o expresándolo mediante la palabra mágica *TETRAGRAMMATON*, que simplemente quie

* Algunas autoridades consideran para Binah simplemente el nombre de ALHIM, adscribiendo *YHVH ALHIM* a Daath.

re decir «Palabra de Cuatro Silabas». Así, en este caso, es una cuestión de decisión personal el pronunciar el Nombre como YAHVEH ELOHIM, como YOD HE YAV HE ELOHIM, o como TETRAGRAMMATON ELOHIM. La palabra TETRAGRAMMATON fue muy venerada en la magia medieval y nos proporciona un ejemplo interesante del modo en que una palabra que en un principio se pretendía que sustituyera a un Nombre de Poder se convirtió ella misma en un Nombre de Poder. El segundo componente del Nombre Divino de Binah, ELOHIM, es una forma plural masculina de un nombre femenino, ELOAH, que significa Majestad Divina. Se observará que esta palabra, ELOHIM, aparece en todos los nombres Divinos de la Columna de la Severidad que es la Columna «femenina» del Arbol.

4. **EL.** Significa simplemente Dios, pero tiene la fuerza de un Nombre propio, como se puede ver claramente por el uso dado a la forma árabe correspondiente ALLAH; y el hecho de que el nombre EL gobierne Chesed, la esfera de Júpiter, hace interesante el recordar que, en su origen, Zeus y Júpiter tampoco son nombres personales, significando simplemente Dios y Dios-Padre. Esto refleja exactamente el carácter de Chesed: normalmente los niños no se dirigen a su padre por su nombre, ni los súbditos a su rey, y las excepciones indican un abandono de la pauta arquetípica.

5. **ELOHIM GEBOR.** La segunda componente de este Nombre está claramente relacionada con el título de la Sefirah GEBURAH, que significa Fuerza; el Nombre puede traducirse entonces como «Elohim el Guerrero».

6. **YHVHELOAH V'DAATH.** Este Nombre se interpreta de distintas formas. Podemos traducirlo como «Dios de Majestad y Conocimiento», pero el hecho más obviamente significativo respecto a él es que reúne en el centro del Arbol palabras características relativas a las tres Columnas: los Nombres YHVH y ELOAH y el de la «Sefirah Invisible» de la Columna Central, DAATH. En Kether tenemos Fuerza Divina incondicionada; en Tiphareth tenemos esa misma Fuerza Divina que ha asumido ya el carácter de cada una de las Sephiroth superiores, y que son reunidas ahora de nuevo para ser transmitidas y manifestadas a los Sephiroth inferiores.

7. **YHVH TZABAOTH.** Dios de los Ejércitos. Este nombre Divino se atribuye a Netzach, la Sefirah cuyo nombre quiere de-

cir Victoria. Si significado ya ha sido discutido en el capítulo anterior.

8. **ELOHIM TZAB, AOTH.** Poder Divino de dominio en latencia; las fuerzas de Orden en las esferas manifestadas.

9. **SHADDAI, EL CHAI.** El Omnipotente, el Dios Vivo. El Nombre de Shaddai es de gran antigüedad; se trata de uno de los epítetos hebreos más antiguos de la Divinidad, de forma que, aunque se traduzca como «Omnipotente», su verdadero significado se ha perdido en las nieblas del tiempo. Sin embargo, debido a sus venerables asociaciones, se trata de un Nombre de Poder de la máxima potencia. Aquí se vincula a otro gran título de Dios, EL CHAI, el Dios Viviente, lo que implica no sólo la presencia viva de esta fuerza Divina, sino también el carácter de esta Sephirah como transmisora e impartidora de vida.

10. **ADONAI MELEK o ADONAI HA-ARETZ.** La primera palabra de estos Nombres Divinos, ADONAI, constituye otro ejemplo de desarrollo de un Nombre de Poder. Su significado original es Señor, y puede incluso usarse como un nombre secular. Y en estos dos Nombres Divinos asociados como Malkuth, el significado es simplemente el de los títulos de «El Señor Rey» en el primer caso, y el «Señor de la Tierra» en el segundo. Sin embargo, como es bien sabido, ADONAI ha adquirido la fuerza de un Nombre Divino por derecho propio: excepto en la oración, la costumbre judía moderna evita el uso de esta palabra, la cual se empleaba originalmente como sustituto de la palabra, impronunciable YHVH; en la mitología del Mediterráneo Oriental el título aparece como un nombre propio divino en la forma griega Adonis; en la magia medieval judeocristiana, a la forma ADONAY correspondían asociaciones de gran potencia.

En el uso de los Nombres no nos sentimos obligados por las exactitudes de la teología judía. Por supuesto que hay que tratar de entender lo más profundamente posible a las fuerzas arquetípicas que los Nombres representan, pero es más que dudoso que la mente occidental moderna saque partido de los senderos tortuosos de la metáfora rabínica y de la palabra velada de los viejos textos místicos poco en consonancia con el uso de entendimiento que se necesita en la actividad mágica. Por consiguiente, para nosotros un Nombre Divino Sephirótico es una *Fórmula, una expresión de algo de! concepto esencial de esa Sephirah que es mantenida en la existencia en la Mente Divina.* A él no se liga imagen alguna, sino sólo la pronunciación más desnuda posible. Sabiendo

internamente lo que queremos significar con el Nombre *no debemos* en el momento de la invocación susurrar mentalmente interpretación alguna, ni siquiera en la parte más íntima de la conciencia. El Nombre debe serlo todo. Hemos sido llevados a su pronunciación por la forma y el propósito del ritual, por el simbolismo del incienso y del color y por todo lo que ha sido reunido y que confluye para señalar el camino. Esta invocación de la realidad Atzilística de la Fuerza lleva directamente al siguiente pasó, al nivel Briático, que en la cosmogonía hebrea toma una forma característica. En realidad, la diferencia teológica es sólo cuestión de énfasis. Una entidad Briática, aunque en lo que respecta a la forma se origina en la representación mental humana de un verdadero Arquetipo vislumbrado en la Mente Divina, es, sin embargo, mucho más que una creación Yetzirática: el carácter de la entidad Briática se corresponde tan exactamente con el carácter del Arquetipo como para convertirse en el canal o vehículo de la Fuga Divina correspondiente. En las teologías judía, pagana y cristiana no se menciona expresamente el elemento humano en la construcción de la forma. En el sistema judío, sin embargo, en contraste con los sistemas paganos, se ha distinguido claramente entre los niveles Atzilúuticos y Briáticos. El nivel Atzilúutico, en sí mismo incomprendible para la mente humana, se representa por los Nombres Divinos que revelan a los Arquetipos; el nivel Briático, consecuentemente, se convierte en el «mensajero» de la fuerza Atzilúutica. Por el contrario, en los sistemas paganos no se hace diferencia alguna entre la forma Briática y la fuerza arquetípica que lo informa. Sin embargo, el exoterismo judío y las tradiciones monásticas del Oriente Medio y del Bizancio han entendido siempre, y así lo han transmitido, que las referencias a seres arcangélicos del Antiguo Testamento son una alusión velada a la Presencia Divina misma. (Son ejemplos notables el cuarto compañero del horno de fuego y los tres Angeles agasajados por Abraham.)

Estos son los nombres de los grandes Arcángeles:

- | | |
|--------------|-----------|
| 1. Kether | Metatrón |
| 2. Chokmah | Ratzel |
| 3. Binah | Tzaphqiel |
| 4. Chesed | Tzadqiel |
| 5. Geburah | Kamael |
| 6. Tiphareth | Raphael |

7. Netzach	Haniel
8. Hod	Míkael
9. Yesod	Gebriel
10. Malkuth	Sandalphon

Si procedemos a estudiar las fuerzas sephiróticas en Yetzirah, nos encontramos con que la cosmogonía hebrea nos presenta una imagen diferente; en Yetzirah, el Mundo Astral, tenemos primariamente Coros de congregaciones de seres antes que entidades sephiroticas individuales: las Chaioth ha Qadesh, las Santas Criaturas Vivientes de Kether, y los Auphanim de Chokma o sea, las Ruedas, con su forma sugiriendo esa gran rueda del zodiaco que rodeando a las órbitas concéntricas de nuestro Sistema Solar, constituye el principal símbolo Assiático de esa Sephirah... En el primer capítulo de Ezekiel vemos que su visión le conduce hasta las Sephiroth Supremas de Yetzirah, es decir, hasta los niveles más altos del Mundo Astral. Allí contempla a las Chaioth ha-Qadesh acompañadas de los Auphanim, y por encima de sus cabezas la apariencia de un «firmamento,> como hielo, como si hubiera una separación entre Yetzirah y el Mundo de Briah, Mundo en el que su visión peiletra a continuación. Porque entonces tenemos «la semejanza de un trono» de lapislázuli (traducido como «zafiro» en la mayoría de las versiones) y sobre el trono «la semejanza de la apariencia de un hombre». En verdad que ésta es una de las pocas veces en las que en los escritos religiosos judíos se interpreta una manifestación Briática como una figura que representa a la Divinidad misma y no a uno de sus mensajeros. Podemos ver el cuidadoso esmero con que Ezekiel enfatiza que esta figura Briática no es sino «la semejanza de la apariencia de un hombre», y a continuación «la apariencia y la semejanza de la gloria del Señor», pero él no duda ni por un instante que la voz que le llega de la figura da una orden divina.

Los seres de los Coros de Binah en Yetzirah reciben el nombre de Aralim, los «Tronos» ya que, en consonancia con la naturaleza de su Sephirah, son primariamente los recipientes pasivos de la fuerza transmitida desde los niveles superiores. Los Coros de Chesed son los Chasmalin, «los Brillantes». También manifiestan el carácter de su Sephirah, el esplendor del Rey-Sacerdote. Los Coros de Geburah reciben el nombre de los Seraphim, es decir, « Los Ardientes». Los de Tiphareth son los Malekim o «Reyes». Son Reyes, en verdad, pues su dominio abarca a «todo lo que hay bajo el sol» junto con la armonía de ese reino. (La dedicación en tiempos clásicos de tantos templos de curación o de adivinación a Apolo constituye una reflexión de su

dominio.) El coro de Netzach es el de los Elohim, los Dioses; no resulta extraña tal atribución, ya que ellos son activos en el dominio de las fuerzas vitales y en su triunfo. Hod- tiene por Coros a los Tarshishim. Algunas autoridades asocian a Hod los Beni-Elohim, los «Hijos de los Dioses», lo cual es una atribución correcta, ya que las llamadas «Leyes de la Naturaleza», así como las distintas formas en las que las mismas pueden tomar cuerpo, todas las cuales son obra de Hod, se derivan de las Iuerzas naturales mismas. Nosotros preferimos, sin embargo, usar para dichos seres al igualmente venerable nombre de Tarshishim, que significa «los Mares», porque las grandes aguas con sus mareas y corrientes representan espléndidamente a los ritmos que miden y dividen a la fuerza natural*.

Los Coros de Yesod, los Kerubin, son los «Fuertes», y en el contexto de Yesod, «fuerza» implica virilidad, no sólo por la relevancia concreta de esta Sefirah en las cuestiones del sexo, sino también porque es la función de Yesod la de traer a Malkuth a la existencia mediante la «proyección» (en el sentido alquímico) de las influencias sephiróticas combinadas, así como la fecundación y renovación de Malkuth por la transmisión continua de dichas influencias. Hay quizá en las escrituras bíblicas una deliberada evasión de detalle en cuanto a la forma kerúbica, la cual es la de un toro alado de cabeza humana, no muy distinta de las grandes formas representadas en la escultura Asiria. Así habrían sido concebidos los guardianes puestos para impedir la reentrada de Adam en el Edén, y es significativo el que se diga que entre ellos había una espada llameante que se volvía a cada lado para impedir el camino del Arbol de la Vida. «Adam» es, entonces, el hombre proyectado al inundo material, allí donde concluye el Sendero de la Espada. Debe contemplar el proceso involutivo antes de que se le permita el reascenso, tal como los místicos tienen frecuentemente que decir a la persona inmadura que aspira a ser un discípulo: que la huida del mundo no es para él hasta que no hayan sido aprendidas las lecciones de la vida. Porque el Adam formado

* Las opiniones varían en cuanto a la atribución de los Tarshishim: Rabbi Ishmael los considera en Tiphareth, el maestro Therion prefiere Geburah, y S.R.M.D. los pone en Netzach. Nuestra atribución a Hod tiene la autoridad del Targum.

del polvo de la Tierra en la historia bíblica no constituye sino un episodio en la existencia del Hombre Cósmico, cuyo nombre en la Cábala hebrea es Adam Kadmon (אָדָם קַדְמוֹן) y cuyo ser comprende a la totalidad de la manifestación en involución y retorno. El Adam Celeste de la mitología judía tiene una notable contrapartida en la persona del Phanes órfico, según un relieve del siglo II.

Los Coros de Malkuth se componen de los Ashim o «Llamas». Respecto a este nombre, ha habido una cierta tradición confusa. Eliphaz Levi los llama *Ischim*, y esto indica una confusión entre AISH (hombre) y ASH (fuego) lo que le lleva a suponer que son espíritus humanos; Dion Fortune da el nombre de *Ashim*, pero lo traduce como «Almas de Fuego»; Mac Gregor Mathers, en su libro *Kabbalah Unveiled*, usa tanto *Ishim* como *A shim*. El verdadero nombre es ASHIM. Belleza y brillantez, rapidez y energía son las características de los fuertes y gozosos seres de este Coro que, de entre todas las huestes angélicas, es la más próxima al fuego creativo en el que la fuerza astral cruza al nivel material.

Los nombres sephiróticos del Cuarto Mundo completan la serie principal de Palabras de Poder. Se trata de los «Palacios de Assiah», es decir, de los nombres de los cuerpos celestes que son los símbolos principales que actúan como puntos focales de las fuerzas sephiróticas.

Para trabajos sephiróticos generales será suficiente hacer descender el poder sólo hasta el Coro angélico correspondiente. Sin embargo, hay otros seres Yetziráticos que se invocan en operaciones particulares. En el caso de las Sephiroth Planetarias, el Ángel Planetario o regente es de la máxima importancia. Al hacer descender una fuerza mágica a través de Yetzirah, el método más efectivo no resulta ser el más obvio de dirigirse primero al Ángel Planetario y luego al Coro. El hacerlo así tendería a refundir la fuerza después de haber sido concentrada. Por tanto, es aconsejable el invocár primero al Coro para recibir la fuerza desde Briah y para que ésta se equilibre, y luego enfocarla (por así decir) invocando al Ángel Planetario. Con cada uno de dichos Angeles se asocia un sigilo tradicional que aparece mostrado en la próxima página.

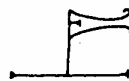
Otros tipos de operaciones necesitan series más complejas de nombres en Yetzirah: los nombres de las Inteligencias, y a veces los de aquellos seres que se describen simplemente como Espíritus. En el caso de las Sephiroth, tal como hasta aquí hemos estado considerando, se tienen las Inteligencias y los Espíritus Plane-

tarios. Las Inteligencias tienen menos poder que los Ángeles Regentes, pero se encuentran entre los seres superiores de Yetzirah; los Espíritus son, de entre los mencionados, los que más cerca se encuentran del mundo material.

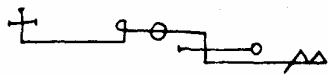
3. KASSIEL



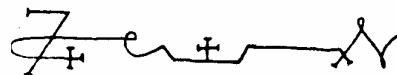
4. SACHIEL



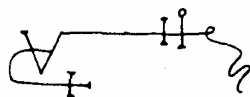
5. ZAMAEI



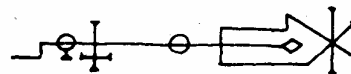
6. MIKAEI*



7. ANAEI



8. RAPHAEL*



9. GEBRIEL*



* No debe confundirse a dichos Ángeles con los Arcángeles del mismo nombre.

Inteligencia	Espíritu
3. Agiel	Zazel
4. Yophiel	Hismael
5. Graphiel	Bartzabel
6. Nakiel	Sorath
7. Hagiél	Qedemel
8. Tiriél	Tapthartharath
9. Malkah b'Tarshishim	Chasmodai

Las Inteligencias y los Espíritus representan, de diferentes modos, los caracteres esenciales de sus esferas. Así, Agiel se muestra distante, silencioso y remoto, y Zazel es profundamente perspicaz en cuestiones de prosperidad material, Yophiel y Hismael perciben directamente las necesidades de una situación moral, pero Yophiel, con su semblante regio, enfatiza la interpretación filosófica o religiosa, mientras que Hismael cuida cordialmente del aspecto social. Respecto a la Inteligencia y Espíritu de Marte, Graphiel es justo y severo, mientras que Bartzabel es fogoso y entusiasta. Similarmente, Nakiel irradia la luz efulgente y la generosidad espiritual de la esfera solar; Sorath es todo gozo y calidez. Hagiél es la elevada e inspiradora señora de la Belleza; Qedemel es la traductora de la belleza a sus connotaciones más terrenales. Tiriél es la Inteligencia de la profecía y de la interpretación de los oráculos; Tapthartharath es el espíritu de toda comunicación. Finalmente, Malkah b'Tarshishim, la Reina sobre las Aguas, que brilla con la serena radiación de la Luna sobre el mar, es la Inteligencia controladora de la Esfera del cambio, del nacimiento, de la renovación; Chasmodai mora dentro de esa Esfera de cambio, y es el verdadero Espíritu de la fluctuación.

Los Elementos Aire, Agua, Fuego y Tierra corresponden a los Senderos 11, 23, 31 y 32 bis, respectivamente. Mirando en nuestras Tablas frente a dichos números se obtienen de las columnas correspondientes los Nombres Divinos, Arcángeles, Ángeles, Regentes y Ángeles Menores de los Elementos; Son los siguientes:

Cla	N. Divino	Arcángel	Ángel	Ángel Menor
ve				
11	Yhvh	Ruachiel	Ariel	Chassan
23	El	Miel	Tharshis	Taliahad
31	Elohim	Ashiel	Seraph	Aral

YHVH	⚔	VHYH	♌
YHHV	♋	VHHY	♍
YVHH	♌	VYHH	♎
HVHY	♍	HYHV	♏
HVYH	♎	HYVH	♐
HHVY	♏	HHYV	♑

Se piensa, sin embargo, que la mejor práctica respecto a la presidencia de los signos zodiacales es poner cada uno bajo su fuerza planetaria regente:

Signo	Regido por	Signo	Regido por
⚔	♂	♌	♀
♋	♀	♍	♂
♌	♁	♎	♃
♍	♁	♏	♃
♎	♁	♐	♃

También puede ponerse un signo bajo la presidencia del Nombre Elemental asociado con la Triplicidad a la que pertenece:

△	ALHIM (Elohim)	⚔	♎	♎
▽	AL (El)	♍	♍	♑
△	YHVH (Yahveh)	♌	♌	♑
▽	ADNI (Adonai)	♋	♏	♏

Pasamos ahora a la sección de las Tablas que trata de las Qliphoth. Ya se ha explicado algo acerca de la naturaleza de éstas las Qliphoth son el exceso desequilibrado de sus fuerzas sephiróticas correspondientes y, por consiguiente, representan grados excesivos o extremados de las mismas. No seguimos aquí el plan Aristotélico que tanto a deficiencia como el exceso de una cualidad con la cualidad misma. Desde el punto de vista mágico sería, por ejemplo, absurdo el contemplar a la Irascibilidad como una manifestación del mismo Arquetipo que la Paciencia, mientras que

la Debilidad sí que debe claramente ser reconocida como una manifestación de esa virtud en desequilibrio; la Irascibilidad está en la misma relación con las cualidades de Fuerza y de Valor. Se enfatiza este punto porque varios escritores han confundido la cuestión.

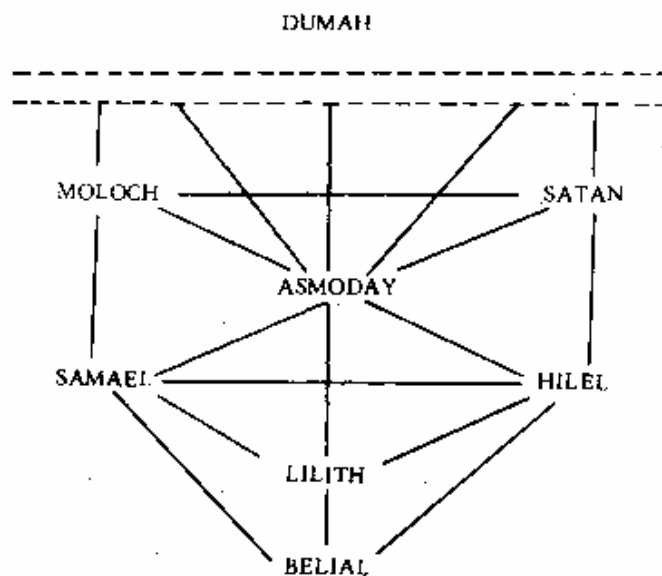
Al igual que las Sephiroth no son en absoluto meros conceptos filosóficos vacíos de contenido, lo mismo ocurre con las Qliphoth. Donde quiera que haya fuerzas y energías, ya se trate de niveles superiores o inferiores, se encuentran seres vivos cuya existencia es una participación en dichas energías. Esto, naturalmente, se aplica tanto a las fuerzas desequilibradas de las Qliphoth como a las fuerzas sephiróticas.

No se sigue aquí el orden acostumbrado de las Sephiroth a través de los Mundos. La jerarquía qliphótica asume el aspecto de una imagen especular de la jerarquía sephirótica. Sobre este punto se tiene una buena imagen en el *Inferno* de Dante, el cual retrata a las regiones inferiores como un inmenso agujero en la tierra, con los pequeños transgresores cerca de la superficie y los grandes Príncipes del Infierno en las profundidades. La imagen-especular no es completa. No hay Arquetipos Infernales independientes por la razón ya dada: los Arquetipos Divinos establecen el patrón de todo, incluso de los Poderes Infernales,. (El estudiante que mire en los Grimorios medievales encontrará repetidamente que se manda a los Espíritus Malignos con los Nombres Divinos.) Sin embargo, hay que advertir en relación con esto que un progreso desde Malkuth hacia el Kether del Arbol Qliphótico, el cual es realmente un descenso, *no* lleva al practicante de vuelta a los Arquetipos Divinos, tal y como lo haría un progreso ascendente desde el Malkuth del árbol sephirótico. Lleva, eso sí, al Abismo, porque el desarrollo normal o maligno de las facultades no altera su naturaleza, y el límite de las influencias que son propias de la vida terrena está claramente definido tanto en sus manifestaciones qliphóticas como en las sephiróticas. Aquellos que entran en el Abismo amparados en el poder de las Fuerzas qliphóticas no pasan a Arziluth a través de Daath, sino que son asimilados al Reino de Caos, el dominio de Dumah, y su destino es una desintegración lenta pero total: la disolución completa del individuo. El horror que esto supone no resulta totalmente pensable para la mente humana, que está absolutamente acostumbrada a la idea de su propia cohesión; pero aquellos que han sido testigos del fracaso

del cerebro humano, o que se han dado cuenta de las implicaciones de parte de las pinturas de Goya y de Van Gogh, vislumbrarán algo de lo que significa esta descomposición espiritual.

Pero al final hay esperanza, porque aunque se hayan desperdiciado los esfuerzos de varios milenios, la vida indestructible en el centro de la psique creará de nuevo el concurso de las fuerzas:

un nuevo yo inferior será desarrollado, el cual recorrerá el Sendero desde el principio.



Hay varias versiones de los nombres qliphóticos, no tanto porque haya dudas en cuanto a su naturaleza, sino por la antigua y lamentable costumbre judía de dar atribuciones qliphóticas a los dioses de otros pueblos. Aunque esta costumbre ha enraizado tanto en la tradición Occidental como para haber sido seguida sin cuestionamiento por Dante y Milton, va en realidad contra el sentido de todo mago moderno iluminado. Hay casos, sin embargo, en los que, como el Moloch de nuestra tabla, no hay alternativa razonable. Esto se justifica porque aunque se usa como nombre propio, Moloch es en realidad un título que puede entonces emplearse para significar una manifestación extrema de la fuerza implicada. Por otro lado, Lilith empezó su existencia entre los Sumerios

corno un «monstruo de la noche»; pasó de la cosmogonía Babilónica a la judía en una fecha temprana, y ha llegado a ser parte auténtica de la tradición qliphótica. El esquema de la Aurum So-lis de los príncipes de las Qliphoth y de sus Cohortes es obra de Rabbí Morris Greenberg.

Dumah es el Príncipe de Caos: no hacemos en nuestro esquema~ intento alguno de distinguir entre partes en la regencia infernal Suprema de más allá del Abismo. Moloch rige el exceso violento y cruel de la Qliphah de Marte: «Mi sentencia es declarar la guerra», he aquí el pronunciamiento que Milton pone muy perceptivamente en su boca. Satán es claramente Júpiter en exceso, un aspecto que Byron detecta al representarle ofreciendo sus bondades a todo aquel que parece que va a seguirle, sin pararse a considerar si luego le va a engañar o no. Asmoday, famoso en los conjuros medievales, es la implacable y orgullosa fuerza destructiva simbolizada por el sol tropical del mediodía. Hilel es el nombre hebreo de Lucifer, la «Estrella de la Mañana» venusina; enfrente de él está Samael, el tentador del Edén, Mercurial en el simbolismo de la serpiente y también en su promesa de conocimiento. Lilith, el demonio de la noche, es atribuido a la Luna. Belial corresponde a la Tierra: tiene un significado de inercia e inutilidad, las dos mortíferas influencias de la esfera de la Tierra.

En el Arco Celeste, las Qliphoth consisten en aspectos demoníacos de las fuerzas zodiacales. Son los seres (incluidos en nuestra tabla) que los magos han conocido a través de las edades como los espíritus del Lemegeton, la Clavícula Menor de Salomón. Hay otros nombres atribuidos también al Zodíaco qliphótico, pero no los incluimos aquí no siendo de relevancia práctica en nuestro trabajo.

Además, al igual que se tienen los Coros de Espíritus Sefiróticos, están las Cohortes de las Qliphoth: representan también, como los demás poderes qliphóticos, aspectos exagerados o distorsionados de la correspondiente Sefirah.

Las Cohortes de las Qliphoth de más allá del Abismo se conocen colectivamente como las Sataroth, o Encubridores. Ni ellos ni sus habitáculos tienen forma conocida, pero han sido comparadas a enormes y horribles pájaros voraces anidando en las fanegas pendientes cubiertas de niebla de inestables precipicios.

Por contraste, los Rephaim son Qliphoth de las profundidades, del aspecto marino de Chesed: seres que por su corrupta y casi total falta de volición deben ser descritos como Puertos. Como cadáveres ha largo tiempo ahogados, van a la deriva por las corrientes del ser; sin embargo, poseen una cierta conciencia tenue y una malevolencia opaca.

Las Qliphoth de Geburah son los Qetebim o Destruidores: «la pestilencia que avanza en la oscuridad» como compuesta por huestes de seres malignos..

La Cohorte Qliphótica que corresponde a Tiphareth está constituida por los Taga'arim: los Reprendedores. Ver y saber es el privilegio invariable de la fuerza solar; el usar dicho conocimiento para proclamar los defectos humanos y para reprenderlos es qliphótico.

Los Seirim son los Qliphoth que corresponden a Netzach. «Y ellos no ofrecerán más sacrificios a los diablos...» «Y le ordenó sacerdotes para los sitios altos, y para los diablos.» En ambos pasajes bíblicos, Levítico 17:7 y 2 Crónicas 11:15, la Versión Autorizada traduce la palabra hebrea *Seirim* (literalmente Sátiros) como «diablos».

Las fuerzas Qliphóticas de Hod son los Teraphim; esta palabra también se usa para designar a los ídolos dedicados a dichos seres. En un caso (que los escritores conocen) el experimento con estas fuerzas concretas condujo a una serie de horribles infortunios culminando en la locura.

«Y sucedió que cuando los hombres empezaron a multiplicarse sobre la superficie de la tierra, y les nacieron hijas, y vieron los Hijos de Dios que las hijas de los hombres eran hermosas; y tomaron esposas entre ellas según les plació» (Génesis 6: 1-2). La tradición sostiene que los seres eróticos que aquí se mencionan son los Oirim, los Vigilantes malignos. Entre ellos están Shemchozai, A'azel y A'aza.

La Cohorte qliphótica de Malkuth, los Na'aimoth, está compuesta de espíritus de pereza e indolencia; su nombre significa «los Agradables» y su tendencia es a acentuar la inercia natural de la esfera de la Tierra.

*

Hemos nombrado a los Poderes de la Oscuridad, pero esto deben saber los hijos de Caos: nuestro Camino pasa por entre viento y viento y también nosotros caminamos por entre las sombras si ésta es nuestra Voluntad; pero os hemos visto adorando entre los truenos de los Seres

Terribles, adorando y haciendo que el Dragón se despierte y se enfurezca.

Aquí está la diferencia: porque nosotros no adoramos al Dragón, sino que, cabalgando sobre su espalda, nos lanzamos veloces hacia las estrellas. Tened cuidado, pues nuestra bandera ondea contra vosotros.

*

El sistema jerárquico hebreo tiene tradición y les resulta potente a todos aquellos que tienen, o son capaces de inducir en sí mismos, el temperamento adecuado; no conlleva además ninguna dificultad más allá de la necesidad de un conocimiento exacto del mismo. Por consiguiente, todos los aprendices de magia tienen que estudiar esta jerarquía hebrea de nombres Atzilúuticos, Briáticos, Yetziráticos y Assiáticos, la cual constituyen el entramado básico de nuestro método, proporcionando un sistema de invocación que no precisa de añadido foráneo. Sin embargo, y por diversas razones, no todo mago Occidental desea trabajar con un sistema exclusivamente hebreo; hay que decir, además, que ese sistema deja afuera a mucho de lo que se conoce y debe poder usarse.

Hay una serie importante de conceptos clave que en el sistema anterior de invocación se omite, aunque no siempre, y que consiste en las llamadas Imágenes Mágicas. Estas Imágenes son realmente lo que podrían llamarse «Las Formas Divinas originales de la estructura Cabalística» y su importancia no puede ser minimizada, ya que los Arquetipos Divinos encuentran expresión directa en ellas. Kether no tiene imagen porque ninguna llegaría a ser totalmente adecuada para la naturaleza de esa Sefirah: no hay ningún ritual que requiera tal imagen y tan sólo hay una semejanza mediante la cual la Fuerza de Kether puede ser adecuadamente visualizada. Estas son, pues, las Imágenes Mágicas de las Sephiroth:

1. Kether Brillantez blanca
2. Chokmah Patriarca Barbado
3. Binah Reina Celestial
4. Chesed Rey-Sacerdote en su trono
5. Geburah Rey-Guerrero armado para el combate
6. Tiphareth Niño Divino, Rey Solar, Dios Sacrificado
7. Netzach Amazona desnuda
8. Hod Hermafrodita
9. Yesod Joven Icífálico
10. Malkuth Doncella con el rostro velado

Estas formas Briáticas abren canales de fuerza muy potentes y, por consiguiente, su uso debe ir siempre acompañado del cuidado y la solemnidad debidos. Pueden emplearse con los Nombres Divinos hebreos, invocando, por ejemplo, el poder de EL a través de la forma del Rey~Sacerdote*.

Los Arquetipos de la Mente Divina se pueden invocar, sin embargo, con otros Nombres diferentes de los Nombres Divinos hebreos. Se puede trabajar una esfera sin referencia a ningún sistema religioso concreto: se puede, por ejemplo, hacer una invocación Atzilútica usando alguna de las Fórmulas del Capítulo I y construir la Imagen Mágica correspondiente como el canal para la Fuerza Divina. Así, por ejemplo, al trabajar con la esfera de Marte, se puede hacer la siguiente invocación:

(El Rey Guerrero está de pie en su carroza: su mirada es de coraje y de poder. Sobre el coselete de acero bruñido lleva una gran capa roja bordeada de ámbar y brillante como la llama. Lleva puesto un casco rodeado por una corona de estrellas pentagramáticas. En la mano derecha sostiene una espada de acero con pomo de cristal y con la izquierda un gran escudo. Su carroza es de un color rojo dorado adornado con verdes. En el collar de la armadura, y en los brazaletes, brillan las esmeraldas. Su aspecto general es como de un fuego terrible, un fuego cuyas llamas escarlatas chispean con puntos de verde.)

«¡Oh Fuerza Valerosa!, oye la voz de mi justicia. En este día y en esta hora de tu Esfera acudo a Ti. he cubierto de escarlata este altar y en tu Nombre he quemado opoponax con áloes. A ti te invoco, con la Espada de acero golpeando una y mil veces... »

Obien, para la Esfera de Júpiter:

(El Rey-Sacerdote está sentado en un trono de lapislázuli: viste una túnica de azul brillante estampada con cuadra

* Se pueden usar las Imágenes Mágicas en el mero de la cosmogonía hebrea, o bien los Nombres Divinos hebreos se pueden considerar simplemente como palabras clave en conexión con las Imágenes; pero aunque las Imágenes se puedan válidamente usar con la cosmogonía hebrea, no son esenciales a ella, siendo las formas de los Arcángeles el canal Briático ordinario en ese sistema. No estamos aquí para dictar reglas, sino simplemente para revisar opciones.

dos y rombos de lila y oro. Lleva puesta una corona s-bre una toca azul de protección. Sobre el respaldo del trono, que sobresale por encima de su cabeza, hay una gran águila con las alas extendidas. El rostro del rey respira calma y benignidad. En la mano derecha tiene Un cetro que termina en un fénix, y en la izquierda un orbe de oro coronado por una cruz de brazos iguales.)

«~ Te saludo, oh Majestuosa Beneficencia! En este día .y hora de tu Esfera me pongo bajo tu protección. En tu honor este altar está cubierto de! azul de ¡a ancha bóveda de! cielo, en tu honor asciende este humo de cedro y olivo. A Ti te invoco como a mi defensor, derramando esta cudruple libación de ¡a Copa de ¡a abundancia...»

El inmenso potencial de la Cábala para el trabajo mágico no se actualiza plenamente considerando a ésta como un sistema cerrado de nombres .hebreos y de conceptos judaicos: hay que entenderla como una subestructura universal que comprende a las fuerzas primarias del Cosmos y del Micro-cosmos. Sobre el entramado de esta subestructura podemos disponer, en el orden debido, los nombres de cualquier panteón conocido. De este modo, la magia, según el sistema de la Cábala, nos permite invocar a cualquier deidad de cualquier panteón, o identificamos con su poder, siempre que nos atengamos a las correspondencias correctas y seamos consistentes en nuestro trabajo. El conocimiento completo de las correspondencias no autoriza ni la mezcla de panteones ni la confusión de imágenes arquetípicas. No funcionaría el invocar a Raphael en el poder de Toth, aunque ambos se atribuyan a la Sefirah Hod. Si se usa la cosmogonía jerárquica hebrea, hay que usarla en su totalidad. Así, para evocar a apariencia visible al Espíritu de Marte, se debe empezar con el Nombre de Dios ALHIM GBVR, acudir al Arcángel KMAL, luego al Coro de ShRPIM y al Angel ZMAL, y luego a la Inteligencia de la Esfera, GRAPIAL: todas estas invocaciones culminando en una presión para que el Espíritu BRTzBAL se manifieste a sí mismo. (Por supuesto que esto no es má que una exposición simplificada.) Uno no podría, como variación, ordenar la aparición visible de Bartzabel mediante un conjuro en el nombre de Ogoun, el Loa Vudú que corresponde a Geburah. Lo que se prohíbe aquí no es el uso del panteón Vudú, sino la mezcla de cosmogonías. Esto no es otra cosa que sentido común, porque el pan y el vino cristianos no pueden ser transus

tanciados en el poder del Celta Lugh; igualmente, la curación de Bran no se hace mediante la lanza mística, sino pasando por el Caldero. Por otra parte, ese mismo Caldero, que era un recipiente de curación de la máxima potencia bajo el poder de Ceriddwyn, se convirtió ciertamente en otra cosa cuando Medea engañó al Rey Pelias para hacerle convertirse en cordero servido como *agneau a I 'hyperborée*.

La cuestión de una presidencia correcta es el aspecto más importante a tener de momento en cuenta para un trabajo efectivo. Es obvio que en nuestra invocación sólo pueden incluirse nombres arcangélicos y angélicos si se ponen bajo la presidencia de un Nombre Divino hebreo.

Pero si el mago quiere trabajar con los dioses de otros panteones, ¿cómo poner todo el trabajo bajo una unidad central?, ¿cómo mantener en su trabajo una uniformidad en el nivel supremo?

Hay que tener presente que todo dios que llegue a corresponderse tanto con un Arquetipo como para hacerse un canal de su fuerza, aunque haya nacido de la percepción de la mente humana de dicho Arquetipo, constituye una verdadera función de la Mente Divina. La forma del Dios es Briática (y Yetzirática, por supuesto), pero la esencia del dios, la vida del dios, es verdadera y poderosamente Atzilútica. Considerando así a un dios cualquiera, será obvio que el nombre de ese ser es una Palabra de Poder que expresa algo del Arquetipo discernido; y en el contexto de su propio culto no se necesita de ninguna otra palabra. Hay, en verdad, ciertas operaciones mágicas que necesitan operar sobre esa misma base, pero es en general deseable que el mago mantenga una cierta uniformidad en su trabajo, y es muy posible que la deidad en cuestión no sea parte del culto de la devoción del propio mago. Es un hecho que, por ejemplo, Ogoun, Ares, Marte, Tiw, y así sucesivamente, son, cada uno para su propio culto, una manifestación universal del Arquetipo de Geburah, pero los distintos Nombres no pueden usarse indiscriminadamente. Se precisa aquí, para centrar todo el trabajo, de una fórmula mágica a usar con los nombres de las deidades, y, de hecho, para identificar a la esencia arquetípica del dios como una realidad primordial*. Estas Fórmulas pue

* Por supuesto que presidencia, en este contexto, no implica superioridad, porque la esencia que es la verdadera «vida de un dios», es precisamente la misma fuerza que es revelada por la Fórmula, sólo que en este caso se halla «despersonalizada» por así decir, y por tanto universalizada.

den ser los Nombres Divinos hebreos u otros nombres de naturaleza apropiada*.

Sean cuales sean los nombres Atzilúuticos elegidos como Fórmulas, y esto en cualquier lengua, hay que tener el más exquisito cuidado para tratar de conseguir una completa armonía en todos los materiales, instrumentos y modos de trabajo: no se ofrece agua al Dionysos, ni se toca la campana para Allah. Hay Nombres de Poder que deben ser dichos no sólo con la pronunciación correcta, sino en los tonos adecuados: tales son algunos de los nombres Egipcios o del Oriente Medio, especialmente aquellos que están totalmente, o casi totalmente, compuestos por vocales: Ea, lao, love, Iah. Y donde el nombre mismo de la deidad no es de esa naturaleza, hay a veces una fórmula de invocación consagrada, tal como Jo, Evoe, u otras «llamadas», con tonos rituales prefijados. (Esta idea básica se encuentra en todas partes.) El escritor griego Demetrios establece, en un pasaje que se ha hecho famoso de su tratado *Peri Hermeneias*, que los antiguos egipcios cantaban himnos a sus dioses mediante las siete vocales. Esto sugiere un tono distinto para cada vocal: una teoría que se corresponde con hechos conocidos de la práctica religiosa y mágica.

En nuestra tradición, éste es el verdadero secreto de ese Nombre hebreo Supremo de Poder que traducimos como Yahveh o como Yod Heh Vau Heh, o como Tetragrammaton —la Palabra de Cuatro Sílabas, el nombre propio de! Diosde Israel—. E! misterio de dicho Nombre no estaba, como se suele dar por supuesto, en que *no debía* ser pronunciado por seglares en la conversación ordinaria; de hecho esto era imposible porque los tonos musicales de su~solemne pronunciación eran parte integral del Nombre mismo. Así, cuando se dice en la Misnah que alguien era capaz de escribir el Nombre Divino, no se implicaba en absoluto que por ello fuera también capaz de pronunciarlo. Sin los tonos musicales correctos, el Nombre no es verdaderamente el Nombre. Es verdad que el mero hecho de pronunciar la secuencia de vocales de tal Nombre de Poder, con la solemnidad y la seriedad de intención debidas, tiene mucha potencia; pero la potencia completa de la pronunciación es sólo posible para aquellos que conocen los tonos. Y aunque un hombre conozca tanto las sílabas como los to-

* Las Fórmulas de la Aurum Solis se darán en el Tercer Libro de esta obra. Nuestra primera intención es presentar tan completamente como sea posible los aspectos esenciales del trabajo mágico.


nos, sin una gran osadía, y sin una plena dedicación al trabajo hebreo, no se atreverá a pronunciarlo ni una sola vez en su vida.

Hay nombres de sentido más general que pueden usarse con gran poder por aquellos que no quieren ligarse a lo hebraico. Como siempre, lo fundamental para la fuerza de nuestro trabajo es la consistencia en el método. Ya se ha hecho mención del ~ipo de Fórmulas como las que se proponen en el Capítulo I; nombres de otro tipo se pueden sacar del *Tratado sobre los Nombres Divinos* de Dionisio el Pseudo Aeropagita, quien, a pesar de escribir dentro del contexto cristiano, no era un discípulo de San Pablo (como se pensaba en los primeros siglos), sino un neoplatónico que introdujo muchas de las doctrinas de Proclus en las tradiciones de la Iglesia medieval. O bien, el investigador más profundo puede ir al mismo Proclus en busca de la fuente de esos nombres que, de hecho, son los más augustos nombres griegos de los Atributos Divinos: ΠΡΟΩΝ, Ser Primordial; ΑΙΩΝΙΟΣ ΖΩΗ, Vida Eterna; ΚΡΥΦΙΑ ΓΝΩΣΙΣ, Fuente de Sabiduría. El trascendente Aleister Crowley desarrolló su propio sistema original: su magia es una fuga por diez mil mundos y debe ser estudiada como una cosmología completa. Aquellos interesados en la Ley de Theléma deben dirigirse en busca de guía a los escritos de Crowley. Ciertos nombres Gnósticos son profundamente potentes; esto no resulta sorprendente, ya que una buena cantidad de pensamiento griego y judío bien informado fue dirigido hacia la formulación de la Gnosis. Son ejemplos: Iao, Abraxas, Agathodaemon, Sophia, todos gloriosos nombres de Poder cuyo uso estén consonancia con la libertad mágica.

Si para estabilizar a las influencias invocadas se desea acudir a seres particulares en Yetzirah se tienen a propósito a los Espíritus Elementales, a los que, como ya hemos dicho, se llama a participar en muchos rituales mágicos con este propósito. Su lugar es Malkuth de Yetzirah. También es importante a este respecto el sistema de magia Isabelina de Dee y Kelly, el cual, sin embargo, trasciende el nivel puramente Yetzirático (véase *De Rebus Enochianis en el Libro Tercero*).


Hay otros Espíritus de las Esferas Planetarias de Yetzirah que pueden formar un vínculo efectivo en la cadena de invocación. Se pueden usar con cualquier cosmogonía, o bien con ninguna, no manifestando predisposición a este respecto. En general, se sabe

poco de ellos, salvo sus nombres y atribuciones. Trabajando con ellos, los autores los han encontrado poderosos y benéficos. Se les conoce como Espíritus Planetarios Olímpicos.

3 ARATRON 

4 BETHOR 

5 PHALEGH 

6 OCH 

7 HAGITH 

8 OPHIEL 

9 PHUL 

Pero el universo está lleno de Espíritus de todo tipo; los escritos mágicos abundan en nombres dados por uno u otro mago; nombres de seres para él conocidos y que en algunos casos han llegado a ser sus ayudantes especiales. El estudiante sincero encontrará los suyos a su debido tiempo.

De todas las consideraciones anteriores resultará claro el que una invocación pueda ser profundamente cabalística sin que el mago se vea obligado, en modo alguno, a aceptar los conceptos deíficos judíos o judeo-cristianos. Cada cual es libre de buscar las Fórmulas que mejor se adaptan a su propio carácter y al sentido de su propio proyecto vital.

CAPÍTULO VI

ALGUNAS REFLEXIONES DE TIPO DISCURSIVO

SOBRE LOS SENDEROS*

En el diagrama de la serpiente (véase págs. en color) se exponen los Senderos de! Arbol de la Vida. Los senderos unen a las Sephiroth, entre sí, no indiscriminadamente, sino de acuerdo con una pauta definida, derivándose su existencia de la de las Sephiroth: es decir, pueden concebirse las Sephiroth como existiendo sin los Senderos, pero no a la inversa.

De los factores que componen la experiencia de un Sendero, los más obvios son las influencias de las Sephiroth de sus extremos. Estas, en verdad, deben ser siempre tenidas en cuenta, pero no agotan el tema en absoluto. Así, en distintos puntos de! Arbol se encuentran reflejadas las fuerzas planetarias de una forma extraña y asimétrica, aunque tras un cierto análisis siempre se encuentran buenas razones para tal distribución. La esfera de Saturno es Binah: Saturno se refleja en el Sendero 320**, entre Malkuth y Yesod. La esfera de Júpiter es Chesed: su reflexión se hace en el Sendero 210 y éste es el único caso en el que una fuerza planetaria se refleja en un sendero que es adyacente a su propia esfera, en este caso el que une Chesed y Netzach. La esfera de Marte

* Aunque muchas de las consideraciones que aquí se encontrarán son pertinentes para el trabajo práctico y para el esfuerzo espiritual, y también se hacen necesariamente algunas alusiones al Sendero del Retorno de la Serpiente, tanto desde el punto de vista iniciático como desde el de la evolución natural, este capítulo tiene la intención de ser un examen *general* de algunos aspectos de los Senderos como tales. *Pars non est major tota*: cf. cap. III, respecto al Sendero del Retorno, y el Addendum al presente capítulo respecto a los niveles de iniciación.

** Se recuerda que la numeración de los 22 Senderos empieza en el 11, ya que los números del 1 al 10 se asocian a las Sephiroth.

es Geburah y su reflexión es sobre el Sendero 27°, entre Netzach y Hod. La esfera del Sol es Tiphareth, pero la fuerza del Sol se refleja en el Sendero 300, entre Yesod y Hod. La esfera de Venus es Netzach, pero los Senderos inferiores no reciben su reflexión directa, la cual sólo se halla en plenitud en el Sendero que une al Padre Supremo y a la Madre Suprema: Chokmah y Binah. Igualmente, la esfera de Mercurio es Hod, pero el sendero en el que se refleja el poder de ese viajero es el 12.°, entre Binah y Kether. La esfera de la Luna es Yesod, e igual que la fuerza de Saturno se refleja hacia abajo al Sendero que va unido a la Esfera lunar, la fuerza de la Luna se refleja hacia arriba, al Sendero del Tiphareth a Kether.

Kether y Chokmah no se reflejan directamente en ninguno de los senderos, porque en la experiencia humana sus fuerzas características se traducen a los términos de otras Sephiroth, respectivamente Tiphareth y Chesed. Malkuth se representa como no emana fuerza, sino sólo recibiendo influencias, y por ello no hay Sendero que refleje la Esfera de la Tierra*.

La situación es más compleja respecto a los Senderos a los que se atribuye una fuerza zodiacal, porque todo signo zodiacal conlleva el carácter implícito de su planeta regente, aunque de una forma modificada: el Venus de Tauro es distinto del Venus de Libra, por ejemplo. Las atribuciones de estos senderos arrojan más luz sobre las relaciones entre las Sephiroth. Para considerar unos pocos ejemplos, la polaridad especial entre Marte y Venus se muestra en la reflexión cruzada de Escorpio en el Sendero 24.0 y de Libra en el 22.°. Por otra parte, el principio de compensación y armonía aparece con frecuencia: el frío intelectualismo de Virgo se interpone entre Júpiter y el Sol, al igual que Libra lo hace entre Marte y el Sol; pero entre Marte y Júpiter, el Rey Guerrero y el Rey Sacerdote, el Sendero refleja la cualidad regia del Leo Solar.

Los senderos atribuidos a los Elementos son: el 11.0 a Aire, el 23.° a Aguay el 31.° a Fuego; de nuevo, la ausencia de Tierra se explica por la misma razón dada antes en conexión con Malkuth.

Menos aparente resulta, al principio, la atribución tradicional a los Senderos de las 22 letras del alfabeto hebreo. Esto nos resul

* Las líneas 32.° bis y 31.° bis de nuestra tabla representan meras convenciones útiles que no corresponden a Senderos nuevos, sino que sólo proporcionan espacio para otros aspectos de los mismos Senderos 31 y 32.

ta primariamente extraño, porque nosotros hemos heredado un alfabeto —el romano— de uno de los pueblos menos imaginativos que el mundo ha conocido. Muchas razas antiguas unieron a sus alfabetos grandes significados. En el alfabeto de Arboles de los Celtas se ocultaba toda una mitología; el alfabeto Rúnico de los escandinavos, aunque común de origen, se convirtió en un vehículo muy potente de magia; los jeroglíficos egipcios, que por su misma naturaleza se reservaban para uso solemne, se consideraban también sagrados por el poder de los glifos para actualizar su significado; lo mismo con las letras Sánscritas; y los Ideogramas chinos son estudios de filosofía en miniatura.

El alfabeto hebreo no es una excepción. Es cierto que en su origen las 22 letras eran pictogramas convenientes: el camello, la aguijada del buey, el anzuelo, etc. Sin embargo, siglos y siglos de meditación han profundizado en las asociaciones de las letras, de forma que éstas han llegado a alcanzar una significación mística muy intensa. La fuente de inspiración para ello debe buscarse en el hecho de que, para la gente que hablaba esa lengua, toda alocución era expresada mediante las 22 letras. Además, siendo la palabra producida mediante el aliento, y siendo éste la manifestación del espíritu, se convierte así en un símbolo mayor de la manifestación de Dios —son aquí relevantes los diversos significados de la palabra *Ruach*— y, por una elaboración posterior del pensamiento, cada uno de los elementos de la palabra, es decir, cada una de las letras del alfabeto, se convierte en el símbolo de un aspecto de la Deidad. Es, pues, razonable el asignar las letras a los Senderos del Arbol, puesto que lo que ahora se discute no son los Diez Arquetipos Divinos que subsisten en la Mente Divina, sino los 22 modos en los que sus connotaciones entrelazadas (alternativamente: sus connotaciones latentes) son reveladas al entendimiento y a la experiencia humanas: cada modo es simbolizado por un sonido emitido. Así, por ejemplo, la letra Aleph (א) que representa la voz incondicionada que pasa a través de la boca abierta, es atribuida al Sendero Undécimo, que simboliza el Primer Aliento simple de la Emanación y cuya atribución yetzirática es la del elemento Aire. Por otra parte, la letra Beth (ב), tanto por su nombre como por su forma, representa una «casa»; encuentra, pues, su lugar en el sendero duodécimo, porque Binah~ y en verdad toda la columna de la Severidad,

constituye una «casa» o forma externa para las energías de la Columna de la Misericordia, tal como cierto número de representaciones medievales indican claramente. Y lo mismo en los demás casos: ya por el sonido, ya por la forma, o por ambas cosas a la vez, las letras representan los significados más profundos de los Senderos a los que están ligadas. Otra tradición que enriquece el simbolismo de los Senderos es la que les atribuye los 22 Arcanos mayores del Tarot. En este caso, la pauta de atribuciones aceptada generalmente no presenta dificultad, pues sigue el significado directo de los Arcanos de acuerdo con sus interpretaciones corrientes.

CANTICO DE ALABANZAS

ת XXXII ה

Tuyo es el Signo del Fin, Ser realizado,
Suma de existencias:
Tuya es la puerta final que se abre
al indecible misterio de la Noche:
Tuyo, el primer dubitativo paso en la oscuridad
de los que acaban de nacer al Laberinto.

ש XXXI Δ

Eres brillante en tu fuerza, ¡oh Fuego!, y riendo entre llamas
asciendes al cielo;
Con tu afilado diente devoras todo en la tierra,
todo lo que es trasmutable,
Ganándolo para tu propia fuerza incorrupta,
ocultamente retornándolo
de vuelta a sus principios

ך XXX ◉

Surge, ¡oh Rey!, en tu esplendor —rostro glorioso,
mira sobre tus dominios
y alegra a los que te contemplan. Elevándote como un canto
rige e ilumina.
Con tu corona que brilla acrisolada, surge e inspira,
¡ León dorado, halcón volador!,
gozoso y ambrosíaco.

פ XXIX ✠

Bajo la Luna quietamente se aleja
la encomiada autonomía del Día:
Suavemente las voces de la Noche suenan en nuestras puertas,
surgiendo del olvido,
¡pidiendo sacrificio! He aquí que todos somos
hijos de un mismo linaje:
¡Con agradecimiento avanzamos!

♣ XXVIII ♣

¡Oh Tzaphqiel, Brillante Ser de más allá de los velos de la
noche! El enviado y el rostro mismo
de la Madre, ¡Te saludamos! Tuya es la lejana
fortaleza resplandeciente
que ilumina la sequía de nuestro camino: fuente de esperanza,
agua celestial
¡que nunca cese nuestra sed de ella!

♣ XXVII ♣

El juego del Aliento y la Palabra, de la Vida y de la Ley,
en intrincado intercambio
teje el suelo de nuestros días: ésta es nuestra fuerza
y el peligro que corremos.
Dinos, ¡oh espíritu oracular!: el conocimiento y el amor,
¿se mantendrán unidos,
o en su oposición nos destruirán?

♣ XXVI ♣

De la fuente de las formas, que llena las anchurosas
esferas con sus creaciones,
mirfadas de imágenes surgen, salvajes o serenas,
encarnadas o etéreas:
¡Saludos, oh Ojo que ha visto todas las cosas que son,
conocimiento que las contempla,
y bendice su bondad!

♣ XXV ♣

Piedra del sueño del Patr-rca, austera almohada
que acomoda al caminante
mientras que por entre el cielo y la tierra Formas gloriosas
suben y bajan sin cesar.
¡Te saludamos, Puerta entre los mundos, columna en bruto
como memorial erigida
para señalar el Sendero de la Flecha!

♣ XXIV ♣

Muy cerca del corazón de los mares vigila el Pez,
tremulante, anacarado,
Moviéndose con el pulso de las mareas, deslizándose muy
profundo bajo su turbulencia
Cruzando las insondables cuevas, entrando en los
cascarones de los viejos navíos
¡sombra inescrutable!

Ⓜ XXIII ▽

¡Oh Madre de las aguas profundas!, oscuras son tus moradas,
amargas tus fragancias:
Voces de amor y temor te llaman: ¡levántate
y abandona tu dolor!
vístete con el tejido de tus olas, Madre de la Vida,
vístete de luz radiante:
¡el signo de tus Misterios!

Ⓛ XXII ⚡

El azote de los Vientos es tu nombre, despertando a la tormenta,
agitando al huracán,
sacudiendo a los bosques, a las llanuras, arrancando
las hojas muertas de antaño,
barriendo el declive del verano. Baila y exulta,
belleza invisible,
¡Terrible inocencia!

Ⓤ XXI ✨

copa que recibe y otorga, generosa mano
que reúne y distribuye:
Tuyas son las benefactoras lluvias, tuya la fuente purpúrea y
peligrosa:
Tuya es la autoridad para arrojar a la sima,
o para dar santuario
Sí, ¡para dar libertad!

Ⓢ XX Ⓜ

Tú eres la perpetua juventud, intemporal como la luz
que avanza silenciosa,
Príncipe del grano maduro, mano que crea,
cambia y fecunda,
Tocando a las estrellas que relucen, tocando a los enormes
remolinos de las nebulosas,
¡engendrando galaxias!

Ⓛ XIX Ⓜ

Doce son los signos frontera que enmarcan al brillante
dragón celestial,
Thelí o Ouroborós, rodeando el mundo,
serpentino, leonino:
Tú a quien el Tonante se esfuerza vanamente en mover, poderoso,
brillante,
¡A ti toda reverencia!

⌘ XVIII Ⓞ

El caos acecha nuestras puertas: ¡seguro sea el muro,
fuerte la ciudadela!,
Forjado para resistir por el fuego de la adversidad, ¡sé tú nuestro
campeón!
Sé nuestro escudo de defensa hasta que al fin
el tumulto comprenda
y la Armonía se manifieste.

⌠ XVII ⌘

El Céfiro o el salvaje Bóreas: ¿cuál es tu Aliento
cuál tu propósito?
la tormenta de relámpagos o la clara madrugada, ¿bajo qué guisa
saludaremos tu rostro?
Dos son las serpientes de poder, dos los augustos Tummin de la
profecía:
¡Doble sea tu alabanza!

⌠ XVI ⌘

Adorador perenne cual piedra, ardiente como la llama,
puntal de la unidad,
emparentado con ese espíritu divino fijado en el Sol, que se da a sí
mismo, todo bondad:
la vida de los mundos adoptivos... Así tú apareces,
pontífice sacrificio,
¡incambiable fidelidad!

⌠ XV ⌠

¡Salve, oh elevado y victorioso! De cortinajes escarlatas vestidaas
las ventanas se atestan por ti,
para mirarte a ti, que no miras sino para conseguir, ¡Oh
victorioso!, que no conquistas
sino para completar, para realizar: ¡juez que ve la verdad!
¡Salve a ti, cuyo estandarte
dirige la procesión del año!

⌠ XIV Ⓞ

Puerta de la visión satisfecha, productora de sueños
que incitan a la aventura,
Sagrados para ti son tos rojizos portales del alba, sagradas las
puertas esmeraldas
de la jubilosa primavera, Madre de hechos
manifiestos, multiformes,
¡Madre del destino!

ג XIII ט

Gracia de la tremulosa noche, bello y pálido
camello que viaja
adornado con bridas de perlas, ensillado con la más bella
montura de plata:
recorriendo las moradas sin sendas, sabiendo de todos los tiempos
conociendo las innumerables
¡ semillas del firmamento!

ב XII ד

Con la verdad en tu corazón, con ópalo de fuego sellada,
profunda e inviolada,
por el puente de siete colores pasas a los mundos,
y participas en su diversidad.
¡Salve a la voz de tu poder, que habla todas las lenguas,
múltiple de propósitos,
Una en su divinidad!

א XI א

Aliado del aire sin refugio, niño de amarillenta claridad,
señor de las sombras azul celeste,
haciendo girar el molino de las esferas, siguiendo su
circunferencia,
trazando sus vértices,
brillante como calcedonia, con velocidad centelleas,
ferviente como el gálbanum,
¡Salve!, aliento primordial.

Estos versos, basados en las letras del alfabeto hebreo, se presentan en el orden inverso que sigue el ascenso por los senderos, de modo que el sendero final, el 32.0 —de Malkuth a Yesod— es el primer sendero Sefirah Binah, este Sendero está a la sombra de la influencia de Saturno, la puerta que se abre sobre el vacío de la noche, el primer paso dubitativo. Sin embargo, Saturno es esencialmente la fuerza del Renacimiento, así como Yesod lo es del Nacimiento; este Sendero, por consiguiente, es el del recién nacido que ha venido (o que ha vuelto, como algunos dirían) para hollar el Camino.

Antes de seguir adelante, es necesario explicar el principio en el que se basan un buen número de las alusiones que se hacen en los versos: nos referimos al sistema conocido como Gematria. Las letras hebreas tienen asignados valores numéricos para propósitos tanto profanos como místicos. De ahí la costumbre de discernir algunas de las afinidades de una palabra mediante su valor numé

rico. A veces se descubre una afinidad entre palabras o letras con exactamente la misma numeración; como cuando en nuestros versos sobre la Samekh hay una alusión al sueño o visión del Patriarca: el valor numérico de la letra ס es 60, pero también la palabra hebrea MChZB, que significa «una visión», tiene el valor numérico de $40+8+7+5 = 60$. Otras veces la afinidad entre palabras se descubre por un método más elaborado, como en el caso de la Kaph, que como letra aislada tiene el valor numérico de 20, pero que extendida, es decir escrita con todas sus letras, כף suma 820, número que se reduce a 10 sumando sus cifras. Concordando en numeración con el 10, podemos decir que la palabra hebrea para «viña» es KRM, lo que de nuevo suma 820, y de ahí 10. Para concordar con la numeración 500, el valor de la Kaph final, encontramos que la palabra MY, que significa «agua», tiene el valor de 50, mientras que la palabra ShLCh, que significa «enviar» o «dejar ir», suma 338, que se reduce a 14, y de ahí a 5. La Gematria incluye ejercicios de numeración mucho más complejos. Por supuesto que si una palabra tiene un significado totalmente irrelevante, no se introducirá sólo en razón de una coincidencia de numeración, aunque ésta, si es exacta, servirá de alimento al pensamiento cuidadoso. Por otra parte, los ejemplos armónicos de Gematria se suelen mezclar tan completamente con el resto de los símbolos del Sendero que no necesitan mención especial. Por esta razón se ha considerado innecesario el explicar la mayor parte de los ejemplos de Gematria que se dan en la construcción de los versos. Por su interés, sin embargo, se incluirán algunos ejemplos en las explicaciones que siguen sobre los Senderos.

Así, en la estrofa de la ט , es digno de mención el que el nombre hebreo de la letra Tau deletreada, TV, suma 406, que se reduce a 10, el «Número Perfecto» Pitagórico y la suma de todas las cosas; por otra parte, el símbolo del Tarot que corresponde a ese Sendero es «el Mundo» o «el Universo», ט , como letra en solitario, tiene el valor de 100, y la palabra para «rescate» o «salvación», YShVOH, uno de los atributos de Saturno, suma 391, lo que también se reduce a 4. La tradición dice que el Signo a grabar con sangre en la frente del primogénito para salvarle del Angel de la Muerte (Exodo 12), era la Cruz Tau, que es otra forma de la misma letra. Hay que añadir que el número 4 pertenece a la Daleth, la cuarta letra del alfabeto hebreo, y el significado de la palabra Daleth ד «una puerta». De ahí que a la ט 400, se le atribuya «la Puerta última». Para terminar tenemos la signi

ficativa línea de «Nacidos en el Laberinto». El Laberinto era un lugar de prueba subterráneo (y por ello Saturnino), en el que tras haber recorrido un incierto sendero oscuro se llega al final a estar cara a cara frente al Minotauro. El nombre de Minotauro significa «toro de Minos», es decir, Toro de la Luna.

Como hemos señalado en el capítulo anterior, los Kerubim de Yesod son los Toros de la Luna: fascinantes, pero de terrible poder.

Podemos así comprender la causa de algunos de los miedos e incertidumbres que aguardan al aspirante en este su primer paso hacia el mundo invisible por el Sendero 32.º. Se trata, sin embargo, de un paso esencial: hay que hallar necesariamente este Sendero. Una vez logrado, se le abrirá al aspirante el Sendero del Fuego, el Sendero 31.º, que en otras circunstancias le habría disuelto en los elementos de su ser, tal como el fuego hace por naturaleza.


La estrofa sobre la **W** nos da el significado mágico de su sendero.

Este, llevando de **M** Malkuth a Hod, está íntimamente conectado con el Arte Hermético, es decir, con la Alquimia. El Fuego bajo control transmuta, pero si no, «devora» todas las cosas y las gana para su propia «fuerza incorrupta», es decir, para la ener-^gía primordial y para aquellos principios que las dieron el ser. El nombre de la letra, ShYN, significa «diente», y deletreada (sin tener en cuenta la forma final de la **W**), puesto que en Gematria uno tiene en opción), la palabra tiene el valor numérico de 360, el número de grados de la circunferencia. Lo cual se emplea como ilustración de! poder de! fuego para llevar a los distintos materiales «por todo el círculo», de vuelta a sus componentes. El símbolo del Tarot de «El juicio Final» conlleva el mismo significado; pero para aquellos preparados para recorrer el Sendero, el significado debe ser más bien de renovación. Así, en este sendero se manifiestan cualidades de todos los Signos Zodiacales de la Triplicidad de Fuego: la renovación de Aries, la cualidad devoradora de Leo y la aspiración transformadora de Sagitario.

Sigue ahora el Sendero 30.º, de Yesod a Hod. Este Sendero, desde la esfera Lunar al Hod de Yetzirah, debería ser frío y de una pálida luz —un enfriamiento de la imaginación creativa por la fuerza del intelecto—, pero toda la fuerza del Sol brilla a través suyo. Sucede a menudo que al considerar un Sendero como condicionado por las Sephiroth en las que empieza y termina, nos encontramos con que algún factor que falta, o que sería desequilibrado por dichas Sephiroth, ha sido compensado por una influencia

reflejada de otra Sefirah. El «Esplendor» es una cualidad apropiada tanto para el Sol como para la Sefirah Hod, que es la meta del Sendero. La Crisolita, el León y el Halcón son símbolos del Sol. Entre las alusiones Gemátricas, la palabra RYSh, que significa «cabeza», invertida se convierte en ShYR, que significa «Canción», sumando ambas 510; por otra parte, HVD (Esplendor) suma 15. Todas las palabras se reducen en última instancia a 6, el número de Tiphareth, cuya imagen real es, por consiguiente, fuerte en el Sendero.

El Sendero 29.º es otro de los que amenazan al viajero con el peligro de desintegración, caso de no haber accedido ya a las fuerzas de Yetzirah. En este caso se trata de una desintegración psíquica, porque este Sendero conduce a Netzach, la esfera que gobierna a las emociones y a los poderes de la Naturaleza. La atribución del Sendero al signo Zodiacal de Piscis no hace sino enfatizar este peligro. Regido por Júpiter, dicho signo representa más su aspecto fluídico que el celestial: él es el padre de Venus, la Diosa del mundo natural, y «todos somos hijos del mismo linaje». Aquellos que en su horóscopo tengan un Piscis dominante, al igual que aquellos de naturaleza psíquica sensitiva, con, quizá una afinidad natural para con los animales o los mundos Elementales, deben tener un especial cuidado al asumir la renuncia a la individualidad que aquí se indica. El símbolo del Tarot de «la Luna» retrata una extraña escena de este tipo: un cangrejo de río se mueve por las profundidades de un estanque a la luz de la luna; en la distancia se ve a un perro doméstico que ha salido a aullar en compañía de un lobo, mientras que a través de un espacio guardado por torres hay una carretera a la que se ve alejarse hacia el horizonte. ¿Hacia dónde?

Tras este punto cambia el énfasis. El Sendero 28.º, que lleva la letra Tzaddi, se atribuye al Signo Zodiacal de Acuario, y está infundido de una aspiración Acuariana característica. Este Sendero, que corre desde Yesod (cuya afinidad elemental es Aire) hasta Netzach (cuya afinidad elemental es Fuego), debería ser un sendero abrasador y seco de no ser por la influencia de Binah, la Gran Madre, cuyo símbolo es el Océano Primordial. Así, aunque Acuario sea un signo de Aire, es también «el Aguador». La estrofa del Sendero apela a Tzaphkiel, el Arcángel de Binah: «rostro» de la Madre, por ser ésta una de sus imágenes Briáticas. La letra  tiene el valor numérico de 90; el verbo hebreo que significa «dar de beber»; ShQH, suma 405, que se reduce a 9. El símbolo del

Tarot para este Sendero es «La Estrella», cuyo significado es Esperanza. En la imagen, la Doncella de la Estrella aparece vertiendo chorros de agua fresca de dos cántaros. A lo lejos brilla la Esfera de Saturno por encima del Abismo; pero la esperanza y el anhelo del aspirante permanecen constantes. «Tzaddi» significa «anzuelo»: es un símbolo de la atracción de los Supremos por medio de la esperanza y de la aspiración, las cuales pueden apartar al que las experimenta de su sentimiento de parentesco con el mundo material. Jung advierte contra el lanzarse a la empresa de la integración completa de la personalidad antes de haber satisfecho los requerimientos ordinarios de la vida terrena. Esta advertencia podrá no ser escuchada por una cierta minoría con un sentido especial de vocación, pero para la mayoría de los hombres debe ser como para el cabeza de familia hindú, que deben diferir «el tiempo de su peregrinaje» hasta que su familia y sus compromisos económicos ya no requieran de su presencia.

En el sendero 27.º, que refleja las energías de Marte desde la Sefirah Geburah, se toma conocimiento del intercambio de fuerzas entre Hod y Netzach. La influencia de Marte tiende a dar una gran fuerza a la relación entre las dos Sefirot, pero no la da estabilidad. El peligro de antagonismo entre ellas siempre está presente, y tal antagonismo destruiría el tejido de nuestro trabajo. Por ello, en este sendero se previene tanto contra las emociones violentas como contra la impaciencia intelectual. La letra correspondiente del alfabeto hebreo es la Peh, palabra que quiere decir «Boca». De la Boca surgen tanto el Aliento (que representa la fuerza vital de Netzach) como la Palabra (que representa a las leyes MÓdicas que gobiernan a la fuerza vital). También representa a Hod el Conocimiento, mientras que el Amor, en el sentido del afecto natural, representa a Netzach. Los oráculos, asimismo, son una combinación de palabra natural con conocimiento inspirado, y ésta es otra manifestación de la Peh. Entre los muchos ejemplos gemátricos conectados con dicha letra, teniendo en cuenta que el valor de es 80, podemos considerar los siguientes: «Aliento» - NShMH - 395 - 17 ó 8; «Preceptos, Leyes» - PKVDYH - 125=8; y «Profetizar»=NBA=53=8. El símbolo del Tarot de este Sendero es el de la Torre golpeada por el Rayo, cuyo primer significado está claro: la amenaza de ruina para nuestros proyectos. Puede ser aquí significativo el ver que la Espada de las Emanaciones aparece a menudo como un rayo relampagueante que surge de la boca de una figura venerable (ver Apocalipsis 1:16). La

implicación con respecto a la Torre es que si no se consiguen un verdadero equilibrio y una armonía auténtica, el poder que debería consagrar sólo podrá destruir.

Llegamos así a la serie de Senderos que conducen a la Sephiroh Tiphareth, o bien que entran en ella. Y he aquí un misterio:


hasta ahora, el iniciado había seguido los Senderos en el orden alfabético inverso, pero tenemos ahora una excepción debida al hecho de que se debe entrar a Tiphareth por el Sendero de la Flecha, el camino directo desde Yesod. Sin embargo, en esta obra consideraremos los Senderos tal y como se presentan. El próximo, por tanto, será el 26.º, desde Hod a Tiphareth.




Podría anticiparse que el Sendero desde el Esplendor a la Belleza constituiría una experiencia extática, pero, de hecho, en este Sendero hallamos la terrestre y fría influencia de Capricornio, el Signo Saturnino de Tierra. Aquí tenemos cálculo, conocimiento, y el aspecto material de las cosas, que si se desarrolla con exclusión del amor se torna pernicioso. Debe recordarse que en su aspecto qliphótico, es decir, excesivo, Hod se convierte en la esfera de Samael, el Tentador del Edén según el Talmud; y la tentación ofrecida fue la de un camino de realización solamente por el Conocimiento. Pero el deseo de conocimiento y de cosas materiales no necesita ser excesivo o exclusivo. La letra del Sendero es la Ayin, que significa «Ojo». Podemos recordar las palabras de la primera Epístola de Juan: «La lujuria de la carne, *la lujuria del ojo* y el orgullo de la vida» (I Juan 2:16), pero contra esta frase nuestros versos contraponen el primer capítulo del Berashith: «y Dios *vio* todo lo que había hecho y he aquí que era *muy bueno*». Sobre este Sendero se refleja desde Binah la preocupación por las formas creadas. Binah es, en verdad, «el Manantial de las Formas». Lo cual se enfatiza mediante una gran correspondencia gemátrica: la palabra OYN, que es el nombre de la letra, significa ojo, pero hay otra palabra en hebreo con idénticas consonantes que significa «manantial». (Esto es común al árabe y al hebreo, la palabra puede rastrearse en el nombre de muchos lugares palestinos como «Am Kerim», «Am es Sih», etc.) Con cualquiera de los dos significados, OYN suma 780 que por segunda adición se reduce a 15 y luego a 6. El verbo OShH, «hacer», tiene la numeración 375, que también se reduce a 15 y luego a 6. El símbolo del Tarot para este Sendero es el del «Diablo», que en general se relaciona con la prosperidad material. Esta idea se liga con algo de lo ya discutido: el énfasis en la trampa del materialismo es correcto, porque por este

Sendero el viajero no se eleva por encima de Yetzirah, con sus peligros de ilusión y de obsesión.

El Signo de Sagitario es atribuido al Sendero 25.º, el de la Samekh. Es éste el «Sendero místico de la Flecha», la vía directa de la verdadera visión que Londece de Yesod a Tiphareth —y también del Mundo de Yetzirah al de Briah—. Se suele considerar que la forma de la letra (**ס**) representa una piedra sin tallar puesta de pie; la palabra samekh en hebreo significa «soporte» y el valor numérico de la letra es 60. Por Gematria vemos algunas conexiones: la palabra MChZH significa «visión» y también tiene el valor de 60; la palabra ZKRVN significa «memorial» y suma $933 - 15 = 6$. El símbolo del Tarot del Sendero es llamado «La Templanza», lo cual puede interpretarse a la luz de la posición intermedia del Sendero en el Arbol y también a la luz de la regencia del benigno Júpiter sobre Sagitario. La carta de la Templanza representa a una forma angélica alada con el Símbolo del Sol en la frente y decantando agua de un recipiente a otro. Este hecho parece aludir a una modificación en la naturaleza interna del iniciado. Es notable observar que en los diseños tradicionales del Tarot, el líquido vertido se mueve en contra de la ley de la gravedad, lo cual no puede ser desestimado como un accidente del dibujo, porque llama la atención sobre el cambio místico de plano que tiene lugar cuando se alcanza Tiphareth por el Sendero 25.º. El símbolo del Arquero, a menudo representado como un Centauro, sugiere la misma cosa: el caballo es uno de los principales animales simbólicos de la Luna, lo cual da cuenta de la mitad inferior del emblema, mientras que la mitad superior, que se halla bajo el poder transformador de Tiphareth, es completamente humana, y, mirando hacia lo alto, dispara flechas de aspiración hacia el Sol. De nuevo aquí, pero ahora con mucha más fuerza, vemos en acción a la fuerza transmutadora de Sagitario, que ya fuera prefigurada por el Sendero 31.º.

El Sendero 24.º equilibra al 26.º. Tenemos aquí al Signo zodiacal de Escorpio, regido por Marte; de acuerdo con ello, se da en el Sendero una reflexión modificada de la Quinta Sefirah, que se intercala así entre Netzach y Tiphareth. Pero Escorpio es un signo de la Triplicidad acuática, no de la de Fuego; se trata, por tanto, de una extraña interposición entre las esferas de Venus y del Sol. La letra hebrea es la Nun, que como palabra significa «pez»; el símbolo del Tarot es «La Muerte». Podría haberse pensado *a priori* que el Sendero de Netzach a la esfera del Sol supon-

dria una experiencia de cambio armonioso, pero aquí tiene lugar la más abrupta modificación de todas; porque el Sol es señor de tiempos y estaciones y a la cosecha le ha de llegar el tiempo de la siega: de ahí que la imagen de la Muerte que presenta el símbolo del Tarot es la del esqueleto blandiendo una hoz de labranza. El Pez, como se dice en nuestros versos, representa el Poder que vive en el corazón de las aguas, que conoce el pulso de sus corrientes vitales, que vigila los Tesoros ocultos de los fondos marinos. Igual que el Sendero 26.º puede sumergir al iniciado en los peligros del materialismo, el 24.º puede someterle al peligro de la muerte, porque el mayor de los peligros mortales es la voluntad de morir (representada por el Escorpión), y este Sendero no le llevará a trascenderlo, porque no le conducirá más allá de Yetzirah. Dos correspondencias gemátricas de este Sendero son especialmente interesantes: el valor numérico de la es 50; «Muerte»=MVT=446= 14=5. El nombre completo de la letra Nun,  suma 756, que se reduce a 18, y de ahí a 9. «Vida»= Chy= 18, también se reduce a 9.

Viendo en conjunto los Senderos 26.º, 25.º y 24.º, podemos darnos cuenta de que sólo el Sendero de la Flecha, el 25.º, llevará al iniciado hasta el Adeptado, es decir, a la conciencia de Tiphareth en Briah. Ello arroja más luz sobre las tres imágenes Briáticas de Tiphareth: el Rey, el Dios Sacrificado y el Niño. Las tres son válidas y verdaderas y el que prevalezca realizará las tres; pero no son iguales desde el punto de vista de la aspiración: el que quiera ser Rey, incurre en los peligros de la , el que quiereseer Dios en los peligros de la  y sólo por el Sendero de la  se alcanza la meta. Pero el Niño recién nacido será tanto Dios como Rey.

Pasamos a continuación a considerar a los Senderos que conducen a las Sefirath superiores. De entre ellos, el primero que la Serpiente toca en su ascenso es el 23.º, que lleva de Hod a Geburah. Este Sendero está gobernado por el Elemento Agua y su letra hebrea es Mem, o sea, «las Aguas», los Mares. Así, entre el Esplendor y la Fuerza se interpone lo apagado, la fluctuación, la aflicción de las grandes aguas. Pero el concepto de Agua como Elemento no puede ser oscurecido totalmente por la Saturnina Binah, incluso aunque aparezca en la Columna preside esa Esfera. Deben aparecer también algunos aspectos característicos de toda la Triplicidad de Agua —Piscis, Cáncer y Escorpio—, al igual que en el Sendero 31aparecían los de la Triplicidad de Fuego. Se tie-

nen, pues, el desprendimiento de Piscis, la cualidad maternal de Cáncer y la brillantez y el fuego reflejado de Escorpio. Estas cualidades aparecen en el Símbolo del Tarot del «Colgado», esa figura extrañamente contenta que está suspendida cabeza abajo sobre un hoyo o barranco. Según la tradición, sufre por una falta que no es la suya. Pero él es más que paciente; se diría incluso que está en su propio elemento. He aquí la adaptabilidad, la chispa, y además la resistencia conquistadora del Agua.

La letra ל y el signo Zodiacal de Libra se atribuyen al Sendero 22.º. Libra es el signo aéreo regido por Venus; se tiene, por consiguiente, una influencia temperante y mediadora entre la radiante Tiphareth y la Fiera Geburah. La palabra Lamed significa «La agujada del buey». Si se tiene en mente que el Buey es el símbolo del Aire (no hay que confundirlo con el signo zodiacal de Tauro, que es de Tierra), se sigue que la Lamed no sólo está vinculada al aéreo Libra, sino que presenta en sí misma un propósito aéreo. De ahí que «Azote de los Vientos» sea un título apropiado para esta letra. Debe de haber belleza, tanto por Venus como por Tiphareth, aunque se trate de una belleza aérea, invisible; pero también debe de estar presente la poderosa fuerza de Geburah. Y por encima de todo, debe haber equilibrio y renovación; encontramos ésta en la limpieza de las hojas secas del invierno, del polvo y las hierbas secas del verano, y también en los remolinos del huracán. El símbolo del Tarot de este Sendero se denomina «Justicia». El Sendero 21.º lleva de Netzach a Chesed y refleja directamente la fuerza de Júpiter. Como uno de los aspectos característicos de Venus es de Diosa de la Fortuna, y puesto que Júpiter es el Rey Benefactor, no resulta sorprendente el que el Símbolo del Tarot del Sendero sea el de la Rueda de la Fortuna. La atribución alfabética es la de la letra Kaph, que en su forma ordinaria (כ) representa una mano con la palma cóncava en actitud de recibir, mientras que en su forma final (ך) es una mano con los dedos extendidos en actitud de soltar. El simbolismo es, pues, acorde con los alternativos subir y bajar de la Rueda de la Fortuna; es también acorde con la atribución A Júpiter del símbolo de la Copa. No debe confundirse a esta copa con la de Binah: la Copa Jupiteriana no representa atributo sephirótico alguno, sino que es algo puramente personal de Zeus o Júpiter. Los distintos aspectos de la Kaph dan muchas correspondencias gemátricas interesantes.

Entre ellas: כך = 820 = 10,




☞ Viña=KRM=820= 10, ב Sangre=rDM=604= 10; o
Т bien,
 =20, «abrir, liberar» =PThCh =488 =20; o también,
 =500, «enviar, dejar ir»=ShLCh=338=5.

Al Sendero 20.º corresponde un signo de Tierra como equilibrio del signo de Aire del 22.º. En este caso se trata del mercurio de Tierra, es decir, de Virgo. El sendero que nos ocupa lleva de Tiphareth a Chesed, y las características de ambas, combinadas con la regencia de Mercurio, enfatizan el carácter activo y práctico de Virgo, así como el de reclusión, lo que parece casi contradictorio.

La letra que se atribuye a este Sendero es la Yod, la cual tiene también algunos aspectos activos y latentes casi contradictorios entre sí. Parte del misterio se explica por el hecho de que esta simple pincelada, Yod (י), que proverbialmente es la letra más pequeña del alfabeto hebreo (como la correspondiente Iota en el griego), tiene el valor numérico de 10; por consiguiente, tanto en el razonamiento cabalístico como en el Pitagórico, contiene en sí misma la suma de todas las cosas. En términos humanos esto resulta sólo inteligible si se entiende la presencia de todas las cosas como seminal. La palabra «Yod» significa «mano» y de ahí se convierte en la mano creativa de Chokmah: la misma Sephirath Chokmah lleva el título de «Yod del Tetragrammaton». Tenemos así un símbolo que es masculino en potencia sin ser abiertamente fálico: el de la mano creativa del Padi'e. El símbolo (correspondiente) del Tarot es el del Ermitaño, ese caminante silencioso, tan enigmático como el Arcángel de la Anunciación, haciendo una abundante realidad de todas las potencialidades del universo. Una figura tal, aunque silenciosa y de paso rápido, no necesita aparecer triste ni ocultarse tras una edad avanzada; resulta más apropiado el que se la retrate como fuerte, alegre y principesca, tal y como se hace en nuestros versos.

La letra Teth (ט) representa una serpiente enroscada formando un círculo, la cual se identifica con la gran serpiente que rodea el mundo a la que la tradición hebraica llama Theli; para la tradición griega se trata de Ouroborós, porque éste se representa con la cola en la boca, como si la estuviera mordiendo. En el Sepher Yetzirah se describe a Theli como el Dragón de las Estreilas, puesto sobre el Universo como un rey en su trono; lo que se quiere significar es la eclíptica solar y de ahí que el dragón celestial se defina mediante las doce casas del Zodíaco. La letra Teth se atribuye al Sendero 19.º, que atraviesa el Arbol del Geburah

a Chesed, y el Signo del Zodíaco correspondiente es el de Leo. El hecho de igualar a Leo con la Serpiente del Zodíaco es interesante en conexión con el hecho de que para ciertos desarrollos ocultistas es necesario considerar el Zodíaco como empezando por Saturno en Leo y no por Marte en Aries. Es también interesante el notar que Leo en hebreo se dice ARYH, lo que suma 216, que se reduce a 9; el valor numérico de . Una permutación de ARYH en YRAH, «temor o reverencia», que por supuesto tiene la misma numeración.

La insistente identificación del León con la Serpiente hace recordar irresistiblemente el mito Nórdico en el que los Gigantes desafían a Thor a levantar un gran gato y éste fracasa; después se le revela que el aparente gato no es sino la Serpiente Midgard, «la gran serpiente que rodea a la tierra». Es típico de los cielos Nórdicos el que el gato sea considerado como un gran ser gris y neblinoso — comprensiblemente diferente del león dorado del mito Mediterráneo—. En algunos aspectos, las leyendas Nórdicas son una confusa amalgama de cosas oídas por aquí y por allá, y en otro lugar se presenta a la Serpiente Midgard como la originadora del mal del mundo —un tipo de serpiente del Edén—, no presenta, pues, dificultad el identificar a la Serpiente Midgard como representativa del bajo Astral, mientras que Theli es categóricamente representativa del Astral Superior. Otra correspondencia interesante es la letra etrusca , equivalente a la griega:  en los textos tardíos, la letra etrusca aparece como , que es un claro símbolo solar. El símbolo del Tarot para el Sendero es llamado Fortaleza, virtud que mezcla la fuerza y el coraje de Geburah con la clemencia y la paciencia de Chesed; es también una virtud apropiada a la consideración de toda la extensión zodiacal, porque nadie puede elegir el éxito y el bienestar perpetuos para sí mismo, y el verdadero Adepto no lo intentará ciertamente. El Sendero es de una dignidad regia y los niveles superiores que estamos aquí contemplando dejan fuera de lugar a cualquier espíritu de trueque.

Nuestra limitación de partida, al proponernos en este capítulo el indicar sólo un poco de la naturaleza de los Senderos en sí mismos, queda rotundamente reforzada en el caso de los Senderos que quedan por discutir. Aquellos de mente aguda se darán cuenta de por qué esto es así.

La letra  se atribuye al Sendero 18.º, que une Geburah a Binah. Comenzando en Geburah, el Sendero es conce

bido con un espíritu robusto y belicoso, pero la influencia maternal Saturnina de Binah sugiere precaución y defensa. Estos factores se combinan en la imagen del Signo Zodiacal, Cáncer, la criatura acuática —el Cangrejo— que astrológicamente es un signo femenino y materno regido por la Luna y cuya coraza defensiva o caparazón tiene forma tanto de escudo como de disco Lunar. El nombre de la letra, Cheth, significa «valla» o «cercado». El símbolo del Tarot correspondiente es la Carroza, la cual es hasta cierto punto comparable con la imagen del caparazón del Cangrejo; pero mucho más significantes resultan las alusiones al mito de Phaeton y a la famosa metáfora del auriga de Platón en el «Fedro».

El Sendero Decimoséptimo es el de la letra Zain, la Espada, y del Signo Zodiacal de Géminis. Puesto que se trata de un Sendero de Tiphareth a Binah, es decir, de la luz brillante y la belleza solares a la sombra acuosa saturnina, la dualidad y cambiabilidad de Géminis resultan apropiadas. Mercurio, el mensajero divino, rige Géminis y por este Sendero, las intuiciones de las Esferas de los Supremos acceden a Tiphareth. Dos eran las Serpientes enroscadas en el Caduceo o cayado alado de Mercurio. Dos, también, por tradición, los «Thummim», a los que el Antiguo Testamento refiere como objetos adivinatorios: su origen debe buscarse en las dos pequeñas imágenes de Thmaa (rectitud u orden universal) con que ciertas dignidades jurídicas se vestían en Egipto desde los primeros tiempos. El símbolo del Tarot de! Sendero es llamado «Los Enamorados». Su imagen nos muestra a un hombre entre dos figuras femeninas con la implicación de que su elección recaerá en una de ellas; dichas figuras, que se han interpretado de diversas formas, sugieren la tradición arriba mencionada, y se suele decir que el símbolo representa la necesidad de una gran prudencia al tomar una decisión importante.

El Sendero Decimosexto es el de la letra Vau, el Clavo. Corresponde a Tauro y se trata del Sendero entre Chesed y Chokmah. El signo de Tauro, que tradicionalmente representa al verdadero poder sacerdotal, resulta así congruente con él. En nuestros versos se usa el término Pontífice para dar cuenta de este hecho, ya que dicha palabra denota al Sacerdote como «Constructor del puente» entre los mundos. Se suele representar al símbolo del Tarot del Sendero —el Hierofante— como un Papa, pero el título de Pontífice es mucho más antiguo que la propia Iglesia romana; ya era usado por los romanos paganos, que a su vez lo to-

maron del Sistema mágico-religioso etrusco, uno de los sistemas auténticos más respetados de la antigüedad. La figura sacerdotal tiene inevitablemente vínculos con Tiphareth, y con ello se nos presenta un nudo de asociaciones a todas luces importante. El Pontífice como constructor del Puente es llamado «puntal de la unidad», lo que se asocia, en primer lugar, en la firmeza de la Vau como clavo o pivote y, en segundo lugar, con la correspondencia que Tauro tiene con el cuello en el cuerpo humano.

El número de la Vau es el 6, que es también el número de Tiphareth. Ello introduce el aspecto del Pontífice como sacrificio tanto como sacrificador, y trae al Toro de nuevo a colación, esta vez por sus asociaciones Mithraicas. En el mito Mithraico, el héroe solar Mithras es tanto el Asesino del Toro como el Toro mismo. Pero además hay que considerar el aspecto femenino, «la vida de los Mundos adoptivos». El regente de Tauro es Venus, mas la imagen bovina en Netzach es la de Hathor, el concepto Egipcio de la Madre Naturaleza como Vaca Divina que alimenta a todos los seres. Finalmente, debe hacerse notar que Tauro es, de hecho, un signo de Tierra, lo que de nuevo enfatiza la inmovilidad de la Vau. Por Gematria, descubrimos que el verbo hebreo «ser firme, derecho, establecido», KVN, representa al número 726, que suma 15 y luego 6. .

El Sendero Decimoquinto es el del Signo Aries y de la letra \aleph cuyo nombre significa «ventana». Es el Sendero de Tiphareth a Chokmak. El símbolo del Tarot es «El Emperador» y el simbolismo de nuestra estrofa es congruente con esta serie de ideas:

para la mayoría de propósitos el signo de Aries se toma como el primero en la sucesión de los signos del zodiaco, la cual es vislumbrada en nuestra estrofa como una procesión del tipo de las de los antiguos festivales religiosos romanos, en los que todas las imágenes de los templos de la ciudad se llevaban en hombros con honores. Así, con la procesión del Zodiaco, que representa doce aspectos principales del poder divino blasonados a través del cielo. Hay una complicación, y es la de la bien establecida tradición respecto al carácter femenino de la letra Heh: una gran cantidad de la teoría rabínica acerca del nombre YHVH gira sobre este punto. Podemos, por consiguiente, visualizar en algunos casos al Victorioso de nuestras líneas como una figura femenina, la Hija del Padre; pero en este lugar tan sólo una mención sobre el tema será suficiente.

El sendero Decimocuarto es el que vincula a Chokmah con Bi

nah. Está gobernado por la Venus Celestial y el símbolo correspondiente del Tarot es La Emperatriz. La letra que se atribuye a este Sendero es la Daleth, la Puerta: es por la Puerta de este Sendero por donde las potencialidades, cuya primera energía e ímpetu brota de Chokmah, viene a ser formuladas en conceptos inteligibles en Binah. Probablemente esto es todo lo que necesita decirse sobre este Sendero. Las connotaciones de la Emperatriz son completamente armoniosas con ello.

El Sendero Decimotercero es la Gime!, el Camello. Y e! Camello es el creciente Lunar. Este Sendero corre desde Tiphareth hasta Kether a través del Abismo, de donde que e! símbolo de! Tarot de la Suma Sacerdotisa, cuya ubicación entre los dos Pilares la identifica con e! camino del medio, tenga abierto ante ella un libro con la palabra SCIENTIA: Conocimiento.

El Sendero Duodécimo lleva de Binah a Kether. Este Sendero es el Punte Arco Iris entre la Unidad primordial y la Fuente de las Formas, la fuente de toda la diversidad del universo. Se dice que los mortales pasan por debajo del Arco Iris; tan sólo los Inmortales pueden pasar sobre él. Está dedicado a Mercurio, e! divino Mensajero Alado; la letra de! alfabeto es Beth, בית, que deletreada representa a! número 412, que suma 7; es digno de notar que e! nombre BAB-EL que en babilónico significa «Puerta de Dios», pero que es asociado en hebreo con «confusión de lenguas», suma גבול = 34, que también se reduce a 7. El símbolo del Tarot de! Sendero es «el Mago» y el aspirante debe reflexionar sobre ello sin importar cuál es su grado o posición relativa respecto al Arbol. El trabajo del Mago es e! de poner la Fuerza en Forma, y su arte está bajo la presidencia de Mercurio; y alguna idea de este sendero, aunque remota, todo aspirante debe tener:

e! Opalo de Fuego de su corazón.

Finalmente, el Sendero Undécimo de la letra Aleph y del Buey, del Aire, se relaciona con lo que es todo potencia pero no tiene forma. El símbolo del Tarot es el Loco, que da un paso en el aire porque

para él no hay otro camino que hollar.
El resto es silencio.

Addendum

En relación con todo lo anterior es necesario ahora pasar a considerar el plan de iniciación ritual cabalística. Se asigna un grado mágico a cada Sefirah, y dichos grados se designan tradicionalmente por los siguientes títulos:

⚡	Ipsissimus	10° = 1 ^{da}
↑	Magus	9° = 2 ^{da}
⚔	Magister Templi	8° = 3 ^{da}
♃	Adeptus Exemptus	7° = 4 ^{ta}
♂	Adeptus Major	6° = 5 ^{ta}
☉	Adeptus Minor	5° = 6 ^{ta}
♀	Philosophus	4° = 7 ^{ta} (Sacerdote de la Estrella de la Mañana)
♃	Practicus	3° = 8 ^{ta} (Mensajero de los Dioses)
☾	Theoricus	2° = 9 ^{ta} (Hijo de la Luna)
⊗	Zelator	1° = 10 ^{ta} (Novicio de los Elementos)

El primer Grado, Zelator, suele ir precedido por una iniciación preliminar, o por un período de prueba llamado ∞ -On. El grado de Zelator corresponde a la Sefirah Malkuth y la afinidad elemental de su iniciación es Tierra.

El Grado de Theoricus corresponde a Yesod. La afinidad elemental es Aire. La ceremonia se construye sobre el simbolismo del Sendero 32.°, que culmina en la iniciación de la Luna.

El Grado de Practicus corresponde a Hod. Agua es la afinidad elemental del Grado. La ceremonia se construye sobre el simbolismo de los Senderos 31.° y 30.°, y el ritual culmina en el simbolismo de Mercurio.

El Grado de Philosophus corresponde a Netzach. La afinidad es Fuego. La ceremonia tiene el simbolismo de los Senderos 29.°, 28.° y 27.°, seguidos del simbolismo de Venus.

En este punto se establece un «grado-eslabón» llamado, a veces, el Portal. Representa éste el estado de transición de la Orden Externa a la Orden Interna. La afinidad \otimes es el 5.° elemento. Los Senderos son el 26.°, el 24.° y el 25.°.

El Adeptus Minor corresponde a Tiphareth. Esta ceremonia

es la del rito Solar de muerte y resurrección. Se suele admitir que éste es el máximo nivel alcanzable en la vida terrena; es ciertamente el máximo Grado *reconocido*, ya que cualquier progreso ulterior del Adepto es por medio de su propio trabajo personal. Además, los Grados 6.º=5.º y 7.º=4. representan tales niveles de logro espiritual, y el sentido de responsabilidad que los acompaña es tan grande, que los Exaltados individuos que los ostentan no tienen el más mínimo deseo de ser conocidos ni proclamados.

Sin embargo, la Aurum SolAs ha diseñado un plan formal más simple de sólo tres Grados. Las tres iniciaciones se hacen sobre la Columna Central del Arbol. Se evita un desarrollo desequilibrado mediante una serie de trabajos sobre los senderos cuidadosamente dirigidos. Los ritos en sí mismos no conllevan simbolismo de Sendero alguno, sino sólo de la esfera de operación. El siguiente plan simplificado clasificará la cuestión:

Primera Sala

Un período preliminar
Iniciación de (Neófito)
(Primer nivel de entrenamiento:
desarrollo de facultades, etc.
Se introduce al Neófito en las
Técnicas de Trabajo sobre los Senderos, insistiendo particularmente
en el
Sendero 32.º.)

Segunda Sala

(Segundo nivel de entrenamiento:
Se establece el contacto con las Fuerzas Superiores, así como con la
Corriente de Poder, por medio de los Trabajos de Sendero y de
Esfera del Arbol de la Vida, así como mediante los Rituales de
Grupo y otras técnicas diversas. Es éste un período de fuerte
desarrollo psíquico.) Sendero 32.º:
Iniciación de (Acólito) Senderos 31.º y 30.º:
Senderos 24.º, 28.º y 27.º.

Tercera Sala

Senderos* 26.º, 24.º y 25.º:
Iniciación de Sol (Adeptus Minor)
Operaciones de la Alta Magia.

CAPÍTULO VII

CANALES DE FUERZA

Proclus, en sus *Elementos de Teología*, proposición CXXVI, hace una afirmación interesante respecto a los Dioses: «Lo más próximo a lo universal produce aquello de naturaleza más limitada, no por partición, no por cambio, no por copulación, sino por una autogeneración de emanaciones debida a un desbordamiento de energía Divina.» Se puede reconocer aquí una descripción de la Emanación de las Sephiroth. Ello no explica por completo el origen de los Dioses tal como nosotros los conocemos; sin embargo, la Emanación de las Sephiroth es el principio de la historia. La siguiente fase es el desarrollo del hombre con su imaginación creativa peculiarmente fértil. Igual que el hombre cubrió las paredes de sus cuevas con imágenes y empezó a esculpir figuritas en fragmentos de hueso o roca, empezó también a llenar el delicado mundo Astral que le rodeaba con form~'s de fuerzas dominantes:

el Gran Bisonte que mandaba sobre los bisontes, los Grandes Osos que mandaban sobre los osos, Hombres para ayudarle o para dar órdenes en su nombre y la Mujer que era madre, esposa e hija. El entendimiento humano se hizo más profundo; la deducción fortificó a la intuición. Imaginó dioses para sí mismo y dichas imágenes también recorrieron el Astral.

No cabe duda de que la cualidad fundamental que el hombre siempre ha deseado de sus dioses es que le escuchen y le sean propicios. Ningún culto podría haber durado mucho tiempo si este requerimiento no se hubiera satisfecho, al menos en apariencia; y si el culto no duraba, la forma divina decaía. Ciertas formas divinas, sin embargo, tenían muchas más probabilidades de mantenerse que otras. Sea porque proporcionaban una respuesta verdadera del mundo espiritual, sea porque fuera una respuesta en la que los devotos creían a través de un sentido profundo de adivinación psicológica, lo cierto es que las formas divinas que triunfaban eran aquellas que más exactamente correspondían a los desconocidos e impercibidos Arquetipos Divinos en Atziluth. La razón de ello es que aquellas formas que el hombre crea y que son de suficiente fuerza y pureza sephirótica, se convierten en verdaderos canales Briáticos de las Fuerzas Divinas correspondientes. La fuerza iflicial de la imagen procede del sentido de adecuación psicológica antes aludido; después, el hecho de haber llegado también a una adecuación cósmica explica el resto del proceso.

Junto a las grandes manifestaciones Briáticas, siempre existen las manifestaciones astrales (Yetziráticas) de las mismas deidades, las

cuales, en su propio nivel, pueden ser, y deben ser, canales verdaderos de los Arquetipos Divinos correspondientes. Sin embargo, por ser Yetziráticas son mucho más influenciables por las emociones, y más cuanto mayor sea el número de devotos que son psíquicamente activos en ese nivel. Tales manifestaciones Yetziráticas son los egrégores.

Hay también egrégores de un tipo ligeramente diferente, que pueden ser contruidos por un mago individual, o por la conciencia de grupo de un número mayor de individuos, sin referencia concreta a ningún tipo de contraparte Atzilútica. Tales egrégores están animados sólo por la voluntad consciente o inconsciente de sus creadores y no son aquí de nuestro interés; se reconoce tan sólo su existencia para evitar confusiones.

De entre los egrégores Deíficos, aquellos que poseen máxima fuerza y mínima tendencia a desviarse de su plan arquetípico son, naturalmente, los contruidos en santuarios consagrados y en centros específicos de culto. En tales lugares, cuanto mayor el número de creyentes, mayor será la fuerza del egrégor (y más efectivamente también se equilibrarán entre sí las idiosincrasias personales introducidas por algunos de los visitantes). La tendencia humana a construir altares, o lugares de reunión en los que encontrarse con los Dioses, está así más que justificada; pero si a esto se añade el que algunos lugares concretos son en sí mismos lugares de encuentro entre los planos, se torna posible la construcción de santuarios de indecible misterio, tal y como sucede en ciertos lugares de la Tierra. Estos lugares son símbolos materiales de las «Sephiroth Puerta» que hemos discutido con anterioridad: el via-

jero que a ellos accede y que se sintoniza al lugar, encuentra que no sólo se le abre un templo, sino todo un nuevo nivel de existencia. El templo no necesita estar limitado a una construcción: puede incluso no haber construcción alguna; o bien ser toda un área terreno sagrado, como así ha sucedido con muchos montes. Cuando ha habido una sucesión de cultos, a menudo los mismos lugares han sido sagrados para todos ellos. A veces, la nueva manifestación asume rasgos distintivos que conjugan extrañamente con alguno del culto anterior. La cueva de Lourdes, por ejemplo, que fue el lugar de las notables series de visiones de Bernardette, había sido en siglos anteriores el centro de culto de una Diosa, de la cual la niña del siglo XIX es de lo más improbable que hubiera oído hablar. Sería quizá imposible el obtener datos precisos en el momento presente, pero se sabe que la hierba que crecía en la cueva, y que ella comía en el curso de sus guiadas* acciones, era una planta sagrada del culto extinguido.

Tenemos un ejemplo aún más significativo en la historia de Moisés. Cuando éste descendía del Sinaí con las Tablas de la Ley, «su cara brillaba» (Exodo 34:29), la tradición rabínica asume que la luz desu rostro surgía en dos rayos, como cuernos; de ahí que Miguel Angel representara, en su estatua del Moisés, al profeta con cuernos de toro. Antes de la llegada de los israelitas, el desierto y el monte Sinaí eran sagrados para el Dios Lunar Babilónico Sin; de ahí el nombre de la región. El creciente de cuernos de luz del Moisés transfigurado era, pues, el propio de Sin. Más habría que considerar aquí respecto del Dios de la Luna en relación con el legislador; Thoth con su pico en forma de creciente, era el legislador de Egipto, y Minos, cuyo nombre le vincula también a la Luna, fue igualmente un legislador de renombre y en otro aspecto Juez del Mundo de Ultratumba. En términos de las Sephiroth, Ye-

· Guiadas, diríamos, por una Visitante versada en la tradición cabalística. Los puntos sobresalientes de las Visiones son los siguientes:

1. El Aliento Inspirador: el viento en la boca de la Cueva.
2. El Cuerpo: se participa de la hierba.
3. Juicio: la llamada al arrepentimiento.
4. Misericordia: se descubre el Manantial curativo.
5. Gloria: la Vela encendida que se deja en la Cueva. Esto liga con el hecho de que en esa ocasión final, la Visitante se había declarado a sí misma como idéntica con un cierto Concepto de Perfección en la Mente Divina. Considerando el significado iniciático (bautismal) de los actos rituales arriba mencionados, el Cabalista debe concluir sinceramente que la Visitante *no* pretendía con ello jactarse de un privilegio exclusivamente personal.

sod es la Sephirah más próxima a Malkuth, combinando la autoridad de la Columna de la Misericordia con la naturaleza restrictiva de la Columna de la Severidad. No podemos, sin embargo, extendernos sobre estos puntos; debemos volver a nuestro tema principal haciendo notar que es muy probable que Moisés hubiera conocido y practicado la fórmula Egipcia de Evocación de la Forma Divina. Esto no significaría necesariamente que hubiera sido consciente de la persistencia de su manifestación al descender del monte; «y Moisés no sabía que su rostro brillaba».

Además de la historia de un *temenos*, hay otros factores que pueden afectar al carácter de un egrégor hasta el punto de llegar a crear manifestaciones de una misma deidad claramente diferenciadas. El Vudú, por ejemplo, presenta como sistema algunas notables variantes raciales y geográficas que constituyen una estructura de gran complejidad; sin embargo, y a pesar del solapamiento de funciones que siempre se presenta en los sistemas vivos, podemos afirmar sin lugar a dudas que el Vudú es uno de los grandes sistemas Occidentales. Tanto por su realidad como por su completitud arquetípica, es susceptible de ser introducido en el entramado de la Cábala, y ello sin distorsión alguna. Los Arquetipos fundamentales de Vudú se disciernen en unas imágenes tan verdaderas unas respecto de sus Sephiroth, que las principales Loas (deidades Vudú) se corresponden muy exactamente con los conceptos asociados a los panteones Occidentales mejor conocidos.

Podemos fácilmente entender la rivalidad sin fin entre Ogoun el Guerrero y Agané de los Mares por la mano de la exquisita~Erzulie Fréda, la más alta y delicadamente bella manifestación de Netzach, seductoramente femenina, deleitándose en toda manifestación de alegría, y derramando ese amor todo entrega que en su superabundancia se torna patético. Ogoun es una deidad de Geburah y Agoué es un aspecto oceánico de Chesed. Las tres deidades se relacionan más con lo cósmico que con la vida humana en sí; lo mismo sucede con Dambalah.eLPad~-Cielo, que se manifiesta en la forma de una gran serpiente; y con Legba, que es fundamentalmente un Dios solar. Loco, en Hod, es una deidad típicamente Mercurial: él es Loco-Dé (doble o gemelo) y es considerado a veces como el esposo de la poderosa (o incluso andrógina) Ayizan, que representa el aspecto de amazona de Netzach. Loco es el Médico y Sacerdote primordial, que enseña el uso de las hierbas y de los árboles medicinales; puede, asimismo, dictar profecías y es también psicopompo e interlocutor entre Dioses y horn-

bres. Sin embargo, el aspecto puramente mágico de Hod suele ir asociado con Simbi, cuya manifestación es la serpiente acuática. Simbi tiene tanto aspectos de fuego como de agua y parece a veces que se la piensa idéntica a la Gran Serpiente de los Cielos, o al menos una reflexión de la misma.

No hay ninguna duda sobre cuál ha de ser el representante de Yesod en el Vudú: se trata de Guédé. Guédé es la reflexión de Legba; tiene las cualidades de guardián de la vida y de la muerte, el poder solemne y también la sexualidad jocunda, todas ellas en verdad derivadas de la fuerza solar, pero que sabemos características de Yesod. A parte de esto, es también un ilusionista y un astuto embaucador (y conocemos el poder de engañar de Yesod); y además, su poder se extiende por los tres dominios: del cielo (tormentas), de la tierra (agricultura) y del mundo subterráneo, abarcando así lo que en otra cosmología constituye el dominio de la Triple Hécate.

Guédé está también asociado con una manifestación diferente, que, sin embargo, parece originarse de otro Arquetipo bien distinto: el Barón Samedi. A veces incluso se identifica a Guédé con el Barón Samedi, aunque con frecuencia queda claro que son realmente distintos. Uno no bromea con el Barón, ni apela tampoco a su sentido de juego limpio. Representa éste a las fuerzas de la muerte y de la tumba, sin ningún compromiso salvo el de su manifestación. Se ha sugerido que el nombre «Samedi», el cual, considerado como palabra francesa, revela suficientemente su naturaleza Saturnina, podría derivar de la palabra «Zombie», pero hay en su contra serias objeciones. La palabra «Zombie» es esencialmente un término que indica desprecio, y el énfasis no radica en el cuerpo muerto como tal, sino en su uso como un esclavo sin inteligencia. La palabra proviene de un término español de desprecio hacia las personas de sangre mezclada, el cual ha perdurado también en la apelación grotesca de «Sambo». Además, la fabricación de zombies no es una actividad de verdadero Vudú, aunque los ladrones de cadáveres indudablemente invocan al Barón Samedi en sus hechicerías. Así pues, aunque no podamos afirmar que la cuestión del nombre del Barón es tan simple como parece (también se le llama a veces Barón Cimetiére y Barón la Croix), el asociarle con el día de Saturno está tan de acuerdo con su carácter que no necesitamos mirar más allá y podemos aceptar las circunstancias que han podido llevar a dicha designación. El sistema Haitiano, sin embargo, no se ocupa de los Supremos como ta

les, sino más bien de las inmediatas de la vida y de la muerte; Binah, por consiguiente, viene representada por su reflexión en el Sendero 32.º entre Malkuth y Yesod, y así se tienen las asociaciones funerarias de! Barón Samedi, que marca la transición entre el mundo de la vida física y el mundo de las sombras. Se comprende así su confusión con Guédé.

Tras mencionar los Senderos, hay Otro aspecto de lo más interesante a tener en cuenta. La deidad solar Legba y la deidad lunar Guédé se conocen como los guardianes de las Puertas. El dominio de cada uno es esencialmente una puerta entre los mundos: Guédé se convierte en el patrón del nacimiento y de la muerte y Legba es también patrón de lo mismo, pero representando principalmente la iniciación espiritual. Por consiguiente, y a despecho de la parte que las demás Sephiroth juegan, Yesod y Tiphareth siguen siendo más que ninguna otra las Sephiroth Puerta.

Todos estos paralelismos entre los sistemas Haitiano y Cabalístico nos llevan a la cuestión de si también hay una semejanza entre los ritos concretos. La hay si uno mira suficientemente hondo, lo cual parcialmente se explica por el hecho de que cualquier ser humano con una intuición suficientemente fina de los Arquetipos descubrirá con toda probabilidad las mismas verdades y construirá un sistema parecido sobre ellas; pero en el caso del Vudú, el parentesco puede ser algo más estrecho.

Aparte de las muy escasas contribuciones europeas (tales como el nombre escandinavo de Fréda para la Diosa del Amor y el céltico de Brigitte para la consorte del Guardián de las Turmbas), el Vudú es principalmente el retoño de la magia y religión africanas, y en un grado probablemente menor, de la religión y magia caribeñas. En algunos aspectos, los expertos se quedan perplejos al tratar de discernir las influencias de cada una, a causa de la poca disarmonía entre los dos orígenes. Las filosofías africanas y amerindias tienen mucho en común, y cada una posee, además, una extraña afinidad natural con ciertos elementos del cristianismo, particularmente con aquellos que hacen referencia al deseo de «vida más abundante» y a su satisfacción. La armonía que existe entre las creencias Caribeñas y Sudamericanas y las de origen Africano se extiende, sorprendentemente a veces, a los instrumentos mágicos y a los artículos de uso ritual. Al tratar de explicar dichas semejanzas, que han llevado a una fusión tan vital y dinámica de ambas culturas en el Vudú, se nos aparecen tenuemente dibujadas las líneas de una vasta hipótesis.

Maya Deren, en cuyo libro sobre el Vudú *Divine Horsemen* se mezclan notablemente erudición y sensibilidad, da lo que nosotros creemos que es la clave del tema. Al tratar sobre ciertas peculiaridades de las celebraciones estacionales Haitianas, ella señala que esto no es típicamente africano, a menos que se tenga en cuenta a Egipto. Nosotros, por nuestra parte, tenemos en cuenta enfáticamente a Egipto. A través de las seculares idas y venidas de ejércitos de tribus migratorias, de caravanas portando todo tipo de mercancías de una parte a otra del continente africano, la difusión de las ideas egipcias (formuladas, a su vez, por algunos de los grupos étnicos previamente absorbidos en la nación egipcia) es una inferencia justificada, incluso si no hubiera evidencia alguna: si no se hubiesen encontrado vestigios de la tradición mediterránea en cuentos folklóricos africanos, si la historia de Isis y Osiris no se hubiese encontrado dibujada en ¡la pared de una cueva de Rhodesia! Y algunos de los ancestros africanos de los haitianos vinieron de territorios no muy al sur del Sudán.

En cuanto al lado amerindio del problema, tocamos en verdad puras conjeturas. Indicaremos la dirección de las mismas, pero muy someramente; no queremos ser de aquellos que traen el descrédito sobre los hechos al sobrecargarlos con inferencias sin demostrar. Los antiguos egipcios eran una raza de piel roja. Este color con el que se pintaban a sí mismos en sus murales no era elegido por razones puramente estéticas ni por una escasez de pigmentos: en las escenas que representan visitantes extranjeros a Egipto, su color de piel es claramente distintivo. Incluso en la actualidad, los pueblos que se sabe que descienden de los egipcios, tal como los bereberes, tienen un tinte claramente rojizo de color de piel. El arte de construir terrazas y terraplenes, los desarrollos arquitectónicos con él relacionados (el dintel, las estructuras que se estrechan hacia arriba con sus ángulos de inclinación característicos), ciertos rasgos rituales (carraca sagrada incluida), las representaciones estilizadas y frecuentemente de perfil de los Dioses... no afirmamos que todas estas cosas demuestren una relación muy estrecha y tardía entre Egipto y América Central y del Sur. En cada caso las culturas se desarrollaron a lo largo de sus propias líneas y fueron moldeadas por sus climas respectivos a través de edades de separación. Al comparar las arquitecturas se precisa de un cuidado especial, teniendo en cuenta las latitudes semejantes de Egipto y de México, y la tendencia de los arquitectos antiguos de basar sus medidas en las características astronómicas del lugar. Afirma-

mos, sin embargo, que hay un común denominador a identificar por quien pueda. Así, el culto del Vudú parece haber juntado y revivificado una serie de elementos tan afines, pero por tanto tiempo separados, que su poder reunido ha lanzado la flecha.

Con las cosas así, no es de extrañar que los haitianos hayan considerado compatible el poner el sistema del Vudú bajo la presidencia cristiana, tanto por las oraciones con las que las celebraciones rituales suelen abrirse, como por las asociaciones inevitablemente cristianas de las imágenes de los Santos usados como representaciones de las Loas. No afirmamos que esta presidencia sea esencial, ni siquiera totalmente conveniente, pero es, en estricta objetividad, del modo como las cosas se han elaborado en Haití, y, por lo que respecta a los orígenes históricos y geográficos de la religión cristiana, ello no debe sorprendernos. Sin embargo, no debemos aproximarnos al Vudú con un sentido de familiaridad fácil. Los interesados deben primero hacer un estudio cuidadoso de las obras de las autoridades en el tema. Además, no es éste un culto para experimentos. Dejamos de lado los peligros de desastre para el dilettante: lo menos que le puede suceder es la experiencia de uno, conocido por los autores, cuya conciencia, separada a la fuerza del cuerpo, pasó unas pocas felices horas flotando contra el techo y mirando a su propio cuerpo que yacía sobre la mesa de Mambo con los miembros extendidos, hasta que hubo suplicado suficientemente su perdón y el de la Loa ofendida. Por encima de todo esto, en cuanto a significado ético, gravita otra consideración: las grandes Loas son seres espirituales vivos y conscientes. En sus egrégos muestran alegría y pena; valoran, como los Dioses siempre han hecho, la devoción de la humanidad —de la humanidad inconstante, débil y banal—. Siendo en verdad Dioses, ven más allá de las traiciones diarias y saben hasta qué sublimes alturas el hombre es capaz de llegar, con sólo guardar el amor, la lealtad y la perseverancia debidos. Tales seres no son objeto de ociosa curiosidad; son, sin embargo, un tema digno de consideración en nuestro estudio.

En sí mismas, las divinidades mexicanas presentan una estructura compleja de lo más interesante para aquel que quiera hacer sus propias investigaciones, porque en esa región se han superpuesto varios sistemas, y algunos han sido desarrollados hasta un punto de vívida realidad. Vamos a dar, en comparación con Guédé como dios de la esfera lunar, una breve descripción de Tezcatlipoca. Este tiene un espejo ahumado, que tipifica la Luz Astral y en el

que puede mostrar a voluntad tanto verdad como ilusión: el espejo lo usa para causar todo tipo de daños, pero lo hace para divertirse y no por malicia. Tezcatlipoca está fuertemente inclinado hacia el lado material de la existencia; esto hace que esté siempre luchando contra Quetzalcoatl, que representa el espíritu, y cuya manifestación en el mundo material es el viento. Además busca siempre la compañía humana sin hacer diferencias: no pone como condición el que uno sea esencialmente más feliz que otro, ya que la aproximación mental del individuo puede transformar tanto la alegría como la miseria. Se toma gran interés por los amantes, y uno de sus tipos de broma favoritos es el de provocar la sexualidad. Como detalle extraño, en el pecho tiene un par de puertas que pueden abrirse para descubrir su corazón. Un hombre valiente que abra estas puertas puede coger su corazón y pedirle una bendición como rescate, pero un cobarde fracasaría en el intento y perdería su propia vida. La idea de una puerta guardada por un terror ilusorio que debe ser valientemente superado, es típica de la esfera

Lunar:

No te pares ante la puerta esculpida
cuyas formas 'burlonas eclipsan a las estrellas:
La base sólo tiene garras de piedra
la puerta barrotes de sombra.

Puede verse que las manifestaciones Haitianas de la Divinidad no son precisamente ni las de Africa ni las de América, por mucho que tracemos ç~dadosamente sus orígenes. Esto es verdad, pero ello no invalida en absoluto sus derivaciones arquetípicas: tales derivaciones pueden ser mantenidas aun cuando sus manifestaciones puedan variar ampliamente en el tiempo y con el cambio de lugar.

Vamos a estudiar ahora los dioses del mundo Céltico.

Saludamos a Dapu.
¿Hay algún hijo de la Tierra que en sueño,
dormido o despierto,
no haya espiado alguna vez
al resplandor de la belleza de Danu?
Con su pelo ondeando en la luz del crepúsculo,
y su forma dispuesta en cielos azules,
ella es la Madre cuya mínima manifestación
nunca el corazón olvida.
y así perdimos su ayuda

Saludamos a Oenghus Og.

Con risas, oro y llamas danzarinas aletean las sombras de su nombre:

El sol de mediodía ardiendo le rodea, mientras que alrededor de su cabeza, en remolino sin fin, revoloteando, lanzándose en picado —~qué dicha de ver!
Cuatro pájaros de oro vuelan luminosos y libres,
unos con la luz que les baña:

Dador de Amor, tu ayuda pedimos

Saludamos a Mananaan.

Con rostro de perla finamente surcado, su pelo arracimado y barba cual planta de hiedra ante la luna:

En túnica de azul sombrío allí vigila,
en donde el sol encuentra al océano y el alba a la lejana duna,
y las mareas rítmicas suplantán a toda imagen.
Suyo es el silencio, y la sabiduría profunda, llevando el tridente de plata de la respuesta marina.

Ayúdanos, ¡oh Guardián de ¡os Misterios!

Saludamos a Brígida.

¿Quién puede hablar de ese rostro, elevado y calmo —oscuro el cabello entre velos de niebla— con su corona de estrellas y su gracia vislumbrada, envuelta en mantos de nube hasta el pie y la muñeca? ¡Oh, con sus blancos pies seguros sobre la roca Lunar, y la serena belleza de su frente inmutable!
Brígida, ¡oh Hija de la Noche!, danos tu ayuda:

Hija de la Verdad, socórrenos ahora.

Junto a las grandes deidades de la cosmogonía, hay en la tradición Céltica una gran multiplicidad de manifestaciones menores que son, sin embargo, de considerable importancia. Por supuesto que la imagen aparece algo más simplificada en los informes sobre las divinidades célticas dadas por autores clásicos tales como Estrabón y César. Estos tendían inevitablemente a asimilar lo que observaban a lo que ya sabían, pero escribieron con penetrante interés y no estaban ansiosos por esconder o distorsionar lo que para ellos era nuevo. De hecho, fueron notablemente exactos dentro de los límites de su comprensión. Se ha criticado a César en particular por su equiparación, aparentemente demasiado fácil, de las

deidades principales de los Galos al panteón planetario de Roma, pero hay que tener en cuenta que Roma no era en absoluto la primera cultura cosmopolita con la que los Celtas se encontraban:

ellos mismos eran, en verdad, una gran cultura cosmopolita, aunque no centralizada, extendiéndose por amplias áreas que iban desde el Oriente Medio hasta Irlanda. James Joyce, al encontrar su tronco espiritual en la Italia Septentrional, era un Celta entre los Celtas. La lengua Gaélica, incluso en las regiones dispersas en las que todavía sobrevive, posee una unidad que no siempre aparece sobre el papel debido a los diversos métodos de representación de las inflexiones gramaticales; pero en la palabra hablada, que constituye la verdadera realidad del lenguaje, las diferencias desaparecen en el trasfondo.

La segunda lengua de esta extendida cultura era la Griega. Este es un hecho de la máxima importancia para el investigador oculto, porque los niveles astrales están fuertemente impregnados de dicha lengua. Incluso en Gran Bretaña —incluso en Gales, en donde sólo cabría esperar el Gaélico— cuando se investigan psíquicamente los niveles primitivos aparece el Griego. El hecho está ahí, aunque tengamos poca evidencia para impresionar al historiador: tan sólo está la estructura gramatical del mismo lenguaje gaélico, y en particular los verbos, en estrecho paralelismo con los verbos griegos; igualmente, tenemos la similitud en la forma general de la escritura, algunos nombres tales como el de la Diosa Caballo Epona (que es Hippo en griego) y las bien conocidas palabras de Es-trabón describiendo al típico británico urbano de la época vistiendo su tantán y sus largos pantalones (la palabra sugiere una cinta por debajo del empeine), su cinturón con adornos dorados, digno y de fácil trato, y hablando griego con toda fluidez y corrección. El geógrafo griego no expresa sorpresa por el hecho de que los británicos hablaran el griego —probablemente la mayor parte del mundo conocido de la época alcanzó algún tipo de conocimiento de éste; es lo excelentemente que lo hablaban lo que atrae el comentario de Estrabón.

A estos hechos probatorios añadimos dos fragmentos. Los lectores de «Lorna Doone» recordarán un incidente en la rememoración de los días de escuela del protagonista, cuando sus compañeros de clase se ríen de él por usar la palabra dialectal «goyal» para designar a un pequeño valle profundo, y luego interviene un chico mayor para decirles que Homero usa la palabra para designar el hueco de la mano. Junto a este ejemplo del West Country sacamos a colación el hecho de que los lexicógrafos no han sabido encontrar una línea de derivación para la palabra «pixie», que en su verdadera forma como palabra hablada (de nuevo en el West Country) es «pisky» o «pisgy». La palabra denota a un elemental pequeño y juguetón caracterizado por una apariencia infantil que contrasta con una cierta ferocidad, vellosidad y orejas puntiagudas. Contrariamente

con una opinión frecuente, estos y otros elementales no se han ido en absoluto de Inglaterra, aunque los modos de vida artificial han desprovisto a muchos del poder de verlos*. Sucedió que una noche, en los años recientes, un viajero que poseía la visión etérica observó a una tropa de estos pequeños seres jugando y retozando a la luz de la luna en una extensión de hierba cerca de Windsor. Sorprendido de ver lo que parecían niños pequeños fuera de sus casas jugando en la media noche, el observador notó a continuación su silencio; al mirarlos más de cerca la extrañeza de su forma resultaba evidente. «Eran como unos niños conejito», dijo después el observador, sin asociarlos de inmediato con tradición alguna. Sin embargo, estos pequeños elementales del campo son ciertamente lo que en griego se llamaría *HeLvtaxot*, y es esta palabra, «Paniskoi», la que nosotros creemos firmemente que es el origen de nuestra palabra dialectal «pisky».

Volvemos ahora al informe de César sobre los Dioses Celtas, principalmente sobre el panteón de los galos. La crítica, ya mencionada, de que aproxima demasiado los Dioses de los celtas a las deidades planetarias conocidas por los romanos, es exagerada en cualquier caso, como ya hemos hecho notar. Carece de todo significado a la luz del hecho de que ya antes de los tiempos de César los propios celtas habían sin ninguna duda tomado conocimiento de las deidades planetarias del mundo clásico y habían hecho sus propias comparaciones. En particular, Gran Bretaña se había involucrado sobremanera en el culto del «Apolo Hiperbóreo», que

· Debe añadirse aquí que es bien sabido que los seres astrales tienen la capacidad de hacer una partida aparente cuando de hecho sólo se están retirando a un grado menor de visibilidad. Hace no muchos años sucedió que una cierta dama escocesa que visitaba Roma con su hijo, llevó a éste a ver el Coliseo. Mientras que caminaban de un lado para Otro, el niño preguntó varias veces qué eran los pájaros negros que veía. Por su descripción eran como de tres veces el tamaño de una gallina doméstica, y ni la cuarta parte de naturales. Aunque la madre tenía «la visión», no percibió a los pájaros; pero algún tiempo después mencionó el incidente a un amigo, quien le dijo que el Coliseo había sido frecuentado por demonios en forma de cuervos, hasta que San Jerónimo los proscribió ¡alrededor del año 350 d. C.! La moraleja para los magos es evidente.

se centraba en Delos, pero la deidad más honrada por los galos y por los demás pueblos era identificada con Hermes. César claramente establece que la deidad principal de los galos era Mercurio; nosotros preferimos decir Hermes, no sólo por el conocimiento que tenemos de la vinculación griega, sino además porque se han encontrado estatuas en las que Lugh (por dar a este dios el nombre general gaélico, el cual es Llew en Gales) aparece no sólo con el caduceo y otros atributos comunes a Hermes y a Mercurio, sino también con la tortuga, particularmente conectada a la historia griega del origen de la lira; sin embargo, en otras cuestiones, como por ejemplo en las celebraciones del Lughnasadh y en el mito de su muerte y resurrección, Lugh parece más un héroe solar; y además posee aspectos guerreros que casi llegan a usurpar el lugar del Dios de la Guerra Teutates (el Tiw Gótico). Tales atribuciones acumuladas apuntan a una deidad de gran poder y popularidad, como ciertamente la evidencia literaria y arqueológica demuestra que Lugh ha sido. Desde el punto de vista mágico, sin embargo, no es necesario perseguir más lejos un rango de ideas tan complejo. Podemos, en teoría, establecer a Lugh como representante de ambas fuerzas, la mercurial y la solar, ya que el numeroso panteón de los celtas proporciona alternativas en cada caso. La otra deidad claramente solar recibe el nombre de Grannus, nombre que evidentemente es una forma masculina de «Grian», el sol. (La antigüedad de la lengua gaélica queda indicado por el hecho de que el nombre del sol es femenino y el de la luna masculino, en lugar de invertir los géneros como hacen la mayor parte de las lenguas modernas.)

Otra deidad importante es Oghma, de tradición totalmente irlandesa, pero que como Lugh combina los aspectos solar y mercurial. Oghma es el creador nominal de la escritura mágica Ogham; es el campeón de la retórica, y parece, hasta cierto punto, haber sido considerado como conductor de almas; pero junto a estos atributos mercuriales, Oghma es representado con las cualidades físicas de un Hércules, al cual, según Luciano, se identifica. Esta identificación le haría corresponder la esfera solar, puesto que Hércules, con sus doce trabajos, representa el paso del sol por las doce casas zodiacales; y tal identificación además es apoyada por el adjetivo que a veces se aplica a Oghma de «grianainech», que quiere decir «solar». Podemos suponer una diferencia de énfasis de acuerdo con tiempo y lugar, pero el mismo Apolo es un patrón de las artes y, además, se dice a veces que las almas de los muertos

parten en compañía del sol poniente. Teniendo en cuenta todo ello, atribuimos Oghma a la esfera solar.

En este punto, será conveniente tabular los nombres de algunas de las principales divinidades célticas —no con sus «genealogías» completas tal como los arqueólogos las plantean, sino simplemente como los representantes principales de las fuerzas en cuestión—. Lo cual podrá servir de punto de partida para una investigación más completa, y también como una base para el trabajo mágico.

- ☿ Donn, Danu, Modron.
- ♃ Daghda (Sucellus), Taranis, Mananaan (Manawydan).
- ♁ Teutates (Tiw), Goivniu.
- ☉ Oghná, Lugh, Mabon (Maponos, Oenghus), Belen, Grannus.
- ♀ Maeve (Medhbh).
- ♃ Lugh (Llew, Lugus).
- ♁ Cernunnos, Brigida.
Morrigan —Bave (Badhbh)—, Nevain (Nemhain).
- ♁ Anu, Modron.

Donn —«el Oscuro»— o, más literalmente, el Pardo, es esencialmente el Señor de la Muerte, pero es concebido como una figura ancestral benigna que llama de vuelta a casa a sus hijos para descansar. Por ello es a veces un dios de las tormentas y de los naufragios (los marineros pueden haber confundido su nombre con el Nórdico *Donner*), pero también, y más característicamente, es un protector en todo lo relativo a los productos de la tierra, tales como cosechas y rebaños, lo que es una función verdaderamente Saturnina. Danu, la diosa con nombre afín, se ha desarrollado según líneas completamente diferentes: ella es la Reina Celestial y ha llegado a ser una figura de luz y brillantez. Si Donn es el Ancestro de la Humanidad, Danú es la Madre de los Dioses, porque los Tuatha De Danaan son sus hijos, incluyendo al Daghda, que a su vez se convierte en un Dios Padre clemente; pero Danu es siempre una Madre joven, radiante y generosa. El aspecto misterioso y acuático de Binah corresponde, sin embargo, a otro desarrollo del mismo Arquetipo de nombre Modron. Su principal característica es la de ser madre de Mabon, el dios niño de la esfera solar asociado con el Año Nuevo. Modron tiene también un aspecto más terrestre, dando nombre al río Mame.

El Daghda es el dios Padre Jupiteriano y en los relatos irlandeses viene a reflejar el aspecto de la deidad que los franceses de-

signan, con más humor que reverencia, «le bon Dieu». Los atributos simbólicos del Daghdha son el garrote y el caldero: el garrote es, obviamente, un signo primitivo de poder y de autoridad, y el caldero (que no debe confundirse con el caldero del renacimiento) viene a ser un símbolo de abundancia, como la copa de Zeus o la Cornucopia. El Daghdha parece identificarse claramente con el Sucellus continental, que también es una figura benigna, aunque éste en lugar de un garrote lleva un gran mazo. Una manifestación gala de Júpiter como tonante es claramente Taranis; sus atributos son la rueda de los cielos (que a menudo desciende a Chesed como representante de Chokmah) y el rayo en espiral.

Junto a los aspectos celestes de Júpiter se tienen también los acuáticos. ~Hay un indicio de ello en el caso de Sucellus, el cual tiene como consorte a una Diosa de los Ríos, Nantosvelta; pero hay una deidad específicamente marina, Mananaan, cuyo Santuario terrestre y dominio específico es la Isla de Man. Se trata de un personaje distante y misterioso. Mananaan es la forma irlandesa del nombre; en inglés se llama Manawydan, y aunque sus mitos respectivos difieren en algunas cosas, no parece haber duda razonable de que los dos nombres representan al mismo Arquetipo, quizá incluso a la misma imagen arquetípica.

Puede parecer extraño que en una mitología tan rica de un pueblo tan guerrero sólo aparezca un nombre típicamente representativo de la esfera de Marte: el del dios del Martes (Tuesday). E incluso él mismo, Teutatis o Tiw, tiene otras funciones que, en términos generales, aparecen más en evidencia. Así, él es el dios del juramento sagrado y de la asamblea pública, al igual que el Areópago y el Champ-de-Mars están dedicados a las deidades correspondientes en sus propias culturas.

Por otra parte, hay que hacer también corresponder Marte a Goivniu, la deidad de los herreros. Como tahtién en otras culturas, el metalúrgico tiene sus propios poderes mágicos, porque no es sólo el temple natural de la victoria aquello que hay que forjar en espada o escudo, lanza o casco. Por ello, algunos podrían pensar en atribuir Goivniu y similares a Mercurio, pero el poder del hierro pertenece a Marte, aun cuando el arte del herrero se haya extendido a cuestiones no tan guerreras. Muchos herreros han sido médicos; y al menos en algunos casos en Gran Bretaña, como en Gretna y en Cockington, ha correspondido al herrero el poder de solemnizar los matrimonios. No hay que olvidar que Hefaiostos es, el verdadero consorte de Afrodita.

La cosmogonía céltica nos proporciona un buen número de deidades solares, cada una representando un aspecto de la esfera solar. Oghma es el Sol como señor de la vida y de la muerte, como guía de almas y como dador del alfabeto mágico, con el que dichas cualidades naturales pueden ser misteriosamente atadas. Lugh, aun siendo Mercurial por doquier en el mundo céltico, pertenece al Sol por su capacidad iniciática, como representante de la Luz y en virtud de su muerte y renacimiento. Mabon es esencialmente el Niño divino, el renacido Sol del Año Nuevo. Se dice que durante tres días, Mabon se perdió y fue buscado por su madre Modron; después fue restituido. Dichos tres días vienen representados por la celebración céltica del Año Nuevo del Samhuinn, el festival de los muertos (Todos los Santos, día de los Difuntos y el día siguiente). Durante los tres días, en la tradición céltica, permanecen abiertas las puertas entre los mundos: el tiempo no pasa, y sólo cuando se vuelven a cerrar las puertas empieza el Año Nuevo. Mabon se conoce también con el nombre de Oenghus, que (como David) significa Amado. Se le llama con frecuencia Oenghus Og, Joven Amado, o bien, Mac Og, Joven Hijo.

Belen, o Bel, es otra deidad solar asociada con uno de los grandes festivales del fuego. Probablemente, su nombre significa «brillante», lo cual le conecta inmediatamente con el festival de Bealteinne, «el Fuego de Bel». Bel es la deidad que más frecuentemente se identifica con Apolo, y su epíteto *Atepomaros*, que significa «poseedor de grandes caballos», vívidamente recuerda a la Carroza del Sol. También parece que se le atribuía el ámbar y era el patrono de muchas fuentes termales. Finalmente, está Grannus, cuyo nombre parece significar la fuerza solar en su aspecto más simple, comparable con Sol y Helios. Sin embargo, en Roma en el siglo III d. C. era conocido como un dios de la medicina.

De las fuertes diosas célticas, la más verdaderamente Venusina es Maccie. Ella es ante todo una diosa de la guerra y en Irlanda es la heroína de una épica de violencia y derramamiento de sangre. En Inglaterra, sin embargo, sus asociaciones eran más benignas, tras haber llegado a ser la gran diosa nacional de la defensa. Es por ella que el espino (el seto espinoso) fue llamado Mayo, o espino de Mayo, porque ni hombre ni bestia podían forzar su camino a través de las densas espigas y raíces de la barricada de ese matorral. Maeve se convirtió en la diosa de Bealteinne, en cuyo honor era coronada la Reina de Mayo y se tejía alrededor del Palo de Mayo la danza triunfal que en Gran Bretaña se engranaba

a modo de laberinto. Pero al correr de los siglos la gente que hacía tales cosas olvidó su verdadera identidad y grandeza. El último nombre de la diosa en la tradición inglesa es el de Reina Mab de las hadas. Sin embargo, esto no denigra ni anula al noble egrégot de Macye, la victoriosa protectora de los que la invocan correctamente. De Lugh ya se ha dicho bastante. En el relato galés, en el que lleva por nombre Liew, los acontecimientos principales son los mismos que en el relato irlandés, aunque la versión galesa disfraza algo el hecho de su muerte: una vez herido se transforma en águila. Este oscurecimiento del sacrificio parece indicar que Lugh era para la mayoría en Gran Bretaña, como por otra parte en el Continente, una deidad puramente de la esfera de Mercurio. Sólo un cierto «circulo interno» sabría de su culto solar.

En el caso de la esfera de la Luna nos volvemos a encontrar con una multiplicidad de dioses, entre las cuales el principal es ciertamente el más antiguo: Cernunnos, el Astado. Ya hemos hablado antes del dios lunar con cuernos, ésta es precisamente la forma de tal deidad conocida en Gran Bretaña y en la Galia desde los tiempos remotos. Y como corresponde a una deidad lunar, Cernunnos es ante todo un dios de la fertilidad. Por ello, y también por la gran diversidad de formas vivientes en el mundo animal, Cernunnos aparece representado con mucha frecuencia rodeado de animales de diferentes especies. A pesar de su enorme antigüedad, Cernunnos es todavía un dios de gran poder. Las brujas le adoran junto a su consorte a quien llama Aradia, la Diosa del Altar, también llamada Diana. En Inglaterra tenía cultos locales que han persistido con sorprendente tenacidad: en Windsor se le llama «Heme el Cazador», y todavía, de vez en cuando, los que tienen la visión más clara pueden contemplar extraños sucesos en la vecindad del Robledal de Heme. Algo que no es muy conocido pero que es histórico es que en Londres, en la vieja Catedral de San Pablo que fue destruida por el Gran Fuego de 1666, se tenía la costumbre anual de ofrecer en procesión ante el altar mayor el cadáver de un gamo macho en la fiesta de la conmemoración de San Pablo, y el de una hembra en la fiesta de la conversión de San Pablo. La procesión con el cuerpo entraba en la catedral por la puerta occidental, precedida por hombres con cuernos de caza; en las escaleras del altar mayor era recibida por el Deán y el Cabildo totalmente ataviados y con sus cabezas coronadas con guirnaldas de rosas. El cadáver era entonces decapitado y la cabeza se fijaba

a una lanza que se llevaba delante de la cruz a la puerta Occidental, también en procesión. Hay que mencionar que San Pablo se construyó en el emplazamiento de un templo que los romanos dedicaron a Diana —no ha quedado constancia del nombre inglés de la deidad del lugar— y que en la vecindad había uno de tales laberintos que tan persistentemente aparecen en el folklore de este país, y que tan evocadores resultan en su diseño del «laberinto» tradicional y cretense —lo que nos trae de nuevo a la deidad con cuernos masculina—. Y, por último, Cernunnos es la oscura inspiración tras el personaje de «Jack-in-the-Green», el hombre vestido de verde y adornado con tallos y hojas, con una piel de becerro sobre los hombros, y santando y bailando por las calles de los pueblos; no es necesario comentar sobre la significación primitiva de una danza tal para la prosperidad general de una comunidad agrícola.

Sin embargo, Cernunnos tiene además una gran importancia mística. En su forma nativa gaélica su nombre es Cernowain: Owain con cuernos. Tanto si, como algunas autoridades pretenden, el nombre de Owain deriva en última instancia del griego *Eugenes*, que significa «noblemente nacido», como si no, el hecho no es de gran importancia en sí, aunque resultaría pertinente para lo que sigue. Como dios de la fertilidad, Cernunnos o Cernowain tiene que ver con el nacimiento: decimos ahora que tiene que ver 'con el nacimiento iniciático.

En el norte de Irlanda, en las proximidades de Lough Derg, había una gran caverna subterránea que resultaba inaccesible hasta tiempos recientes y que era internacionalmente famosa por las extrañas experiencias que acaecían a los que descendían a sus profundidades. Existe la opinión generalizada de que Dante, familiarizado con una notable cantidad de tradición céltica, estaba hasta cierto punto en deuda para la descripción de su infierno con la reputación de esta caverna, llamada «Purgatorio de San Patricio». Lo cierto es que la experiencia de la caverna era considerada iniciática durante la Edad Media: se consideraba que un hombre en todo lo demás apto para la caballería, se «ganaba las espuelas» al completar el peregrinaje de Lough Derg, tal como se le conocía. (Hoy en día la caverna ya no resulta accesible, habiéndose asustado las autoridades eclesiásticas de ciertos informes escandalosos sobre los peregrinos: la entrada fue cegada y se diseñó una nueva ordalía consistente en una serie de «lechos penitenciales» de pedernal.) Sin embargo, toda forma de iniciación tiene su héroe pro-

totípico cuya historia forma la pauta a seguir por aquellos que vienen después. En el caso de la cueva de Lough Dergh, el héroe era conocido como «*Miles Owain*», quien llegó a la caverna, fue admitido y sufrió una angustiosa prueba en su total oscuridad, dándose totalmente por perdido hasta que al fin reemergió convertido en un hombre nuevo. El adjetivo *miles* es significativo, porque aunque en los tiempos clásicos significaba soldado de infantería, en la Edad Media vino a significar específicamente un hombre de rango caballeresco. El nombre de Owain elegido para el protohéroe de esta iniciación no estaría muy relacionado con Cernunnos sino fuera por la aparentemente leyenda galesa sobre Owain, el señor de los Bosques, quien, con un ciervo como heraldo, llamaba a todas las criaturas de la foresta para que le prestasen homenaje. Además, los animales asociados con Cernunnos poseen asociaciones iniciáticas claramente distintivas: junto al ciervo, está con bastante frecuencia el oso, el cual para los celtas y los pueblos nórdicos es un símbolo de vida renovada; también la rata, un símbolo subterráneo y por tanto ctónico; y, sobre todo, una forma muy poderosa de serpiente con cabeza de carnero, característica de Cernunnos y muy expresiva de la energía creativa en los niveles superiores. Por último, Cernunnos aparece representado con frecuencia con cabeza tipo Jano, lo cual es un medio corriente de indicar una vida cambiada y renovada, de forma que la cara que mira hacia el futuro no es la misma que la que mira hacia el pasado. Concluimos, entonces, y sabemos que esto es así, que en Cernunnos o Cernowain tenemos una deidad muy antigua, bien enraizada en la tierra y apuntando poderosamente hacia el mundo del espíritu.

Brígida es la más patente de las diosas célticas. Su poder es el de la luna nueva, de la primavera y del mar fluyente. De gran fama en Irlanda y Gran Bretaña era la Diosa de la muy extendida tribu de los Brigantes. Desde la antigüedad hasta nuestros días su festival se celebra el segundo día de febrero y es el Festival de Fuego de Imboic. Se ha dado su nombre a una santa y se han construido nuevas historias para acomodarla a la nueva estructura, pero su verdad ha permanecido intacta a la luz durante todo este período. En tiempos paganos, se lavaba en un lago o en el mar su estatua para celebrar su festividad, siendo después llevada ceremonialmente a tierra en una carroza o en una barca; en su asociación con la barca puede compararse a Isis, y en la ablución ceremonial a Anadyomene surgiendo de las aguas. En el calendario cristiano,

el día dos de febrero es la Purificación de la Virgen, siendo Santa Brígida el día anterior. El nombre de Brígida se relaciona también con la Frigga nórdica, quien también es una diosa de los poderes acuáticos y oscuros; y éste es el origen de la vieja costumbre inglesa de referirse a un barco con el apelativo de «ella»*, porque con frecuencia se ha dado a los barcos los nombres de Brig o Frigate**. Se saluda a Brígida siempre con velas y con agua —a ella que es la gran Luna Madre, la patrona de la poesía y de toda «manufactura», así como de las artes curativas.

También se asocia con la luna, además de a Brígida, a la Triple Diosa céltica. La Morrigan, cuyo nombre significa «Gran Reina», aparece a veces en solitario y a veces con sus diosas hermanas u otros yoes: Bave el Cuervo y Nevain el Frensí. En las versiones más primitivas, la ocupación principal de la tríada es la de marcar a los muertos en el combate, ocupación parecida a la de las Walkirias, aunque con el tiempo ampliaron su marco: se sospecha que ellas fueron las (<tres Reinas en la barcaza» que vinieron para llevar a Avalon al Arturo moribundo, siendo, por supuesto, Morrigan mismo el personaje de Morgan le Fay. Si esto es cierto, ella también sería la Fata Morgana de Sicilia. En el folklore francés la tríada aparece como *les levandières de ja nuit*. Sus actividades no se limitan a las horas nocturnas, pero el sitio y la hora son lo suficientemente extraños como para advertir al prudente. En forma triple o aislada las diosas aparecen como mujeres lavando ropa blanca en un río o arroyo. Un hombre que pasa por ahí es atraído a la conversación; en los tiempos antiguos se le mostraba que lo que ellas lavaban era la forma astral de su propio cuerpo, muerto por las heridas todavía por recibir en el combate. A partir de ese momento, tal hombre, se encontraba a salvo si no permitía que las tentadoras le tocaran; si lo hacían, era hombre muerto; pero para el hombre que logra dominarlas y para las mujeres que las invocan, se convierten en poderosas aliadas.

Las Madres Tierra, aunque a menudo aparezcan también como una tríada, son completamente diferentes y totalment~ benéficas. Casi todas las deidades celtas importantes tienen una triple forma, porque el tres era el número fundamental de esta-raza antes de que concretara de la cuadratura de los puntos card~ales y del año —Imboic, Bealteinne, Lughanasadh, Samhuinn. En los

- En lugar de usar el género neutro (it=ello) acostumbrado. (N. del T.)
- ** Bergantín o Fragata, respectivamente; (N. del T.)

cultos de las Diosas Lunares y de las Madres tierra, todos de gran antigüedad, las triples formas siguen siendo especialmente prominentes. Las Madres Tierra representan la octava inferior de Modron, ya que en éste, como en otros sistemas, se tiene implícitamente la identidad de la Madre Celestial con la Madre Tierra. Muchas esculturas antiguas de las Madres las representan llevando cereales y frutos maduros en unos cestos. Podemos decir que, característicamente, ellas recogen y llevan lo que otros poderes han madurado, porque éste es el verdadero papel de las fuerzas de la Tierra en el trabajo mágico. Aquellos que no trabajan según este principio y esperan milagros de las Madres siempre se quejan de que lo que ganan por un ~lado lo pierden por otro. Esto suele ser verdad, pero la culpa es suya y no debe ser atribuida a las fuerzas terrestres.

Igual que las Madres son la octava inferior de Modron, Anu, la Diosa de la Tierra, es la octava inferior de Danu. «Los Pechos de Anu» es el nombre tradicional dado a un par de colinas suavemente redondeadas en County Kerry. A veces se presenta una cierta confusión y se considera a Anu como una Madre Celestial, pero nada de malo hay en ello.

En la leyenda céltica, resulta notable lo a menudo que un túmulo precéltico, originalmente utilizado hasta donde sabemos simplemente como lugar de enterramiento, llega a convertirse en una entrada al Otro Mundo. En la antigua balada escocesa de Tam Lin, el héroe dice:

«Legó un viento del norte,
un cortante viento huracanado,
me sobrevino un sueño mortal
y de mi caballo caí,
y la Reina de las Hadas me llevó
a morar en aquella verde colina.»

Una razón para ello es que el sitio mismo, que consiste en dos piedras rectas con un espacio relativamente estrecho entre ellas, cumple con los requisitos rituales para ser una entrada tal. Hay una técnica ritual para hacer contacto con diversas fuerzas y deidades y que emplea una entrada de este tipo; no podemos aquí tratar de ello, y en verdad que en la Aurum Solis todavía se está investigando sobre el tema, porque se trata de un método extremadamente potente y debe llevarse a cabo en condiciones de máxima protección. Es suficiente decir que una vez que se ha cons-

truido una entrada tal, podrá ser y será usada; entradas así aparecen en la naturaleza, a veces como el espacio entre dos árboles, a veces como una laguna con fama de no tener fondo. Como es bien sabido, si tales sitios no están mágicamente guardados pueden entrar por ellos fuerzas hostiles a la vida humana. Sin

embargo, en el caso de las tumbas antes mencionadas, existen condiciones especiales. En primer lugar, la presencia de restos humanos establece un punto focal de inteligibilidad: el contacto humano no es imprescindible para la existencia de deidades y seres espirituales, pero resulta necesario de una u otra forma para el propósito de hacer que dichos seres entren en el campo de la percepción psíquica de los que busca comunicarse con ellos. Ya hemos comentado sobre la tradición de «Weyland's Smithy», por ejemplo. En el culto Vudú hay una relación definida entre la innovación de la Loa y el culto de los muertos, aunque las Loas no son los espíritus de los desaparecidos, ni están conectados con ellos de forma evidente alguna. Se recuerda aquí que para el establecimiento de una iglesia católica, se necesita la reliquia de algún santo o mártir, aunque dicho fragmento no tenga nada que ver con el santo al que la iglesia está dedicada, lo cual nos lleva a la segunda salvaguarda en relación con los túmulos prehistóricos antes mencionados. Como lugares de enterramiento se hallaban específicamente protegidos contra la entrada de entidades malignas por los poderosos sellos de la magia primitiva (generalmente Neolítica) El uso posterior de tales sitios como lugares de contacto místico, o incluso como templos, no resulta sorprendente, y no debe en modo alguno ser confundido con el culto de los muertos como tal.

A pesar de todo, no debe creerse que los restos humanos o animales, sacrificales o de cualquier otro tipo, son esenciales para este tipo de contacto. Son efectivos, pero en la tradición mágica moderna son reemplazados de uno u otro modo. Una Tessler cargada efectivamente proporciona el punto focal necesario, porque siempre debe haber un punto focal.

El Más Allá de los celtas, cualquiera que haya sido la forma de entrada en él, es una región de extremada belleza. Muchas son las historias de aquellos que lo han visitado en el curso de su vida terrestre, y su testimonio —si es que hablan de ello alguna vez— es unánime. Ningún dolor entra con ellos, ni memoria alguna de cuidados terrestres. No se percibe el paso del tiempo; no hay cambios climáticos, ni siquiera un movimiento del aire; todo es alegre

y lleno de gracia. En el mito irlandés un ser de esa región se la describe al héroe Oisín cuando aquél le invita a acceder a ella.

«Los árboles del bosque gotean miel,
y días sobre días traen nuevos motivos de dicha,
mientras que pájaros brillantes su música entonan:
y ligero es llevado por la brisa
en un sinfín de murmullos soñolientos
el suspiro de mares encantados.
Todo es belleza: nada vulgar
puede nunca en dicha tierra morar,
en donde las edades se deslizan en la más profunda paz.
Este es nuestro sueño, ésta nuestra verdad:
y tú reinarás allí a mi lado,
¡El Señor de toda la Tierra de la Juventud! »

Ernest Page

Podemos ver, así, a las deidades celtas con su propia belleza y originalidad, pero tras ellas reconocemos a los mismos Arquetipos ya conocidos. Lo mismo sucede con los sistemas que hemos considerado y con muchos cuyo examen no podemos asumir aquí. De las familiares formas de las deidades planetarias griegas y romanas ya se ha escrito más que suficiente para nuestros propósitos. Si nos remontamos a las formas babilónicas y sumerias primitivas se discernen los mismos patrones, pero en lo principal poco se gana con ello y sí se pierde mucho, porque el gran potencial del drama cósmico fue, quizá, menos tenido en cuenta en aquella área; y los fragmentos de esa mitología que han llegado hasta nosotros dejan muchas cuestiones sin respuesta. Hay un caso, sin embargo, para el que sí debemos mirar al Mediterráneo Oriental, porque sólo allí se pueden rastrear algunas de sus implicaciones, y el mito mismo es demasiado importante y demasiado básico en nuestra cultura como para que podamos ignorarlo: nos referimos a ese relato, uno de cuyos desarrollos es el de Ishtar y Tammuz, y otro el de Cibele y Attis.

Se aplica el nombre de Dumuzi (la forma Sumeria de Tammuz: Dumu significa «hijo») a dos seres, o mejor dicho, según parece, a un sólo ser con dos aspectos diferentes: de lo Profundo y del Arbol. El Dumuzi de lo Profundo viene primero como es lógico:

discernimos aquí una relación con el mito egipcio de Temu, el nacido de las aguas primordiales. De ahí que Dumuzi se convierta en el amado de la Gran Madre. Su relación con ella es

un misterio, porque no puede limitarse a términos terrenales. En el Himno de Eridu, en el que la Madre se llama Zikun (y una de las identidades estelares de Ishtar es la estrella Iku), se implica que él es su hijo partenogenético, nacido dentro del Gran Arbol. Uno de sus nombres sumerios es el de Dumizi-Da, Tammitz del Arbol. En la historia posterior, Adonis nace del Arbol de la Mirra. Las asociaciones arborescentes nos acercan mucho al mito de Attis, pero la relación no nos ayuda en cuanto a los orígenes. La primera referencia literaria de Attis que tenemos aparece en la poesía griega de Anacreonte, y éste introduce la historia con una ambigüedad que parece casi deliberada; y quizá sea en verdad deliberada y tengamos que dejar a la casi unidad de Ishtar y Dumuzi envuelta en el misterio. Recordemos que Dumuzi, o Attis, viene siempre representado como una figura casi femenina, y que en su aspecto estelar, Ishtar era considerada como masculina al amanecer y como femenina al anochecer; parecería entonces que Ishtar y Dumuzi deberían en verdad ser considerados cada uno como el «alter ego» del otro.

Sin embargo, en la narración sumeria y en la babilónica, por diversas y complejas razones que incluyen los celos en todas las versiones del episodio, la felicidad terrenal de esta divina pareja no podía durar. Dumuzi fue asesinado y los ríos lo llevaron (o ctevolvieron) a las profundidades del Mundo Subterráneo; e Ishtar lloró desconsoladamente, lo cual es el origen de «las mujeres llorando por Tammuz» que menciona Ezekiel: las grandes lamentaciones que tenían lugar en la celebración anual de este suceso fueron comentadas por muchos. Los cultos de Adonis y Attis coincidían en esto, aunque variando en los detalles: una de las variantes más significativas era la de colgar muñecos de los árboles como ofrenda para devolver con ello a la vida al desaparecido, cuya presencia había colmado de fertilidad los campos y los ganados. Se admite generalmente que dichos muñecos eran un sustitutivo de sacrificios humanos anteriores. Debido a que con ellos la víctima se identificaba con la deidad, era considerado un gran honor por los miembros del culto. Por supuesto que para los miembros de una religión antagonista era considerado justo al reve~ por ello encontramos en el Deuteronomio 21:24: «aquél que sea colgado será maldito de Dios». ~

Sin embargo, en el curso de los acontecimientos, Ishtar sólo puede rescatar a su consorte del Mundo Subterráneo descendiendo ella misma a él para llevarle consigo de vuelta.

Descendió así a través de siete regiones infernales, es decir, a través de los aspectos qliphóticos de cada uno de los poderes planetarios; y sólo pudo atravesar cada una de sus puertas dejando una tras otra de sus vestiduras*, pero suya fue la victoria y pudo llevar a Dumuzi de vuelta a la luz. Sin embargo, debido al asidero que los poderes ctómicos tenían sobre él, Dumuzi tenía que volver durante una parte del año. Así pues, su aspecto de Dumuzi-Abzu, Tammuz del Abismo, quedaba perpetuado.

El significado iniciático del mito es enorme. Notamos, además, como la palabra *Abzu*, que significa Abismo, ha persistido a través de las lenguas, no existiendo otra palabra para el mismo concepto. Aparece en Egipto como *Abtu*, es decir, *Abydos* para decirlo en su forma griega, el gran centro del culto de Osiris. Otro aspecto que no hay que pasar por alto es el de la universalidad de Ishtar, la cual no puede simplemente ser atribuida a Venus o a la Luna. Si en cada una de las siete puertas tuvo que dejar una vestidura, entonces las siete esferas planetarias son como velos de su verdadero ser. Ella es la Gran Madre, y sephiróticamente no puede ser colocada por debajo de Binah, comprendiendo así el potencial de todas las esferas planetarias. Esto queda confirmado por otro de sus nombres, *Ama manna*, «la Madre Celeste». *Aima*, de la misma raíz lingüística, es uno de los títulos de Binah.

Si el estudiante se siente atraído hacia un Panteón concreto, tanto si es alguno de los aquí estudiados como si se trata de cualquier otro, puede seguir las líneas maestras enunciadas para establecer un plan de estudio e investigación del mismo. Pero el estudio no es Magia, y queda en este capítulo por considerar los métodos ceremoniales de contacto con las fuerzas Divinas en cuestión. Dichos métodos serán posteriormente examinados con más detalle*.

El primer elemento esencial, antes de pensar en planificar el lado práctico, es adquirir un conocimiento completo del tema de estudio. Esto significa un conocimiento completo del esquema general cabalístico tanto como del Panteón sobre el que se pretende trabajar. En los primeros estadios resulta inútil el concentrarse en una única deidad; hay que conocer plenamente toda la cosmología relacionada y formarse una idea tan exacta como sea posible sobre el lugar que la deidad escogida ocupa en dicha cosmología. Una vez completados estos preliminares, el paso siguiente es el de

* Así, la Danza de los Siete Velos era una auténtica danza sagrada en honor de Ishtar.

** Ver Libro Tercero.

empezar a adorar en serio a la deidad escogida. No es cuestión solamente de construir una capilla o santuario, de componer o descubrir formas apropiadas de dirigirse a ella, o de investigar asuntos tales como qué colores o inciensos resultarán conveniente en la operación mágica propiamente dicha. Es también una cuestión espiritual de reflexionar sobre la deidad, de sintonizarse e ella, de profundizar en nuestro entendimiento de ella y, sobre todo, de alimentar nuestro amor hacia ella. No hay excusa para no hacerlo. No sólo se ha hecho una libre elección de ese ser Divino por razones, quizá, de fuerte afinidad; hay que tener en cuenta que se trata realmente de un Ser Divino y por consiguiente, aunque el estudiante no hubiera hecho tal elección y aunque el Ser en cuestión le resultara completamente antipático, el hecho objetivo es que dicho Ser, por propia naturaleza, seguiría siendo digno de evoción. Una vez hecha la elección, el estudiante debe seguir adelante sin dudar. Hay que construir un vínculo entre la realidad objetiva del Ser en el Cosmos y la psique total del estudiante.

Ahora empieza el trabajo mágico propiamente dicho. Si fuera posible el pasar algún tiempo en un centro histórico de culto de la deidad, o al menos del panteón, hay que hacerlo; pero nada se gana si, al mismo tiempo, la mente está abarrotada de otros pensamientos e imágenes. Todo lo propio, tanto físico como mental, debe de estar enfocado hacia el propósito único. Hay que sumergirse en el culto con la exclusión de todo lo demás, tanto como ello sea posible. De hecho, en términos técnicos lo que se está haciendo es una proscrición dentro de uno mismo antes de la invocación. Luego empieza la invocación propiamente dicha, y debe desde el principio tenerse en cuenta que se necesitan mucha paciencia y perseverancia. Por supuesto que ésta notiene por qué ser la regla: si uno ha sido consciente, no importa cuán tenuamente, de una afinidad con dicha deidad en un tiempo anterior, o si uno tiene una aptitud excepcional para este tipo de trabajo, no tiene por qué pasar mucho tiempo antes de que aparezcan señales, delicadas, pero claramente indicativas del éxito. Obviamente, si se trabaja con un culto poco usado desde la antigüedad, o con una deidad con la que se tiene poco contacto, es probable que se presenten dificultades especiales, pero incluso éstas se superarán si se trabaja con amor, y si uno está convencido (como debe ser antes de la elección) de que, la deidad concreta tiene alguna relación parti-

cular con el propio propósito mágico, aquí y ahora, en la hora y sitio de la invocación.

CAPITULO VIII

EL ARTE MÁGICO

El poder creativo es una de las facultades fundamentales de la naturaleza espiritual del hombre. No sólo crea el artista: artista es el ser humano con la facultad adicional de traducir sus creaciones a la materia del mundo físico. Cualquiera capaz de pensamiento o emoción es capaz de crear en la materia del mundo astral —y no sólo puede hacerlo, sino que lo está haciendo continuamente—. Contra más fuerte la emoción, contra más exacto el pensamiento, más fuerte y específica será la creación astral correspondiente.

La materia del mundo astral es lo que llamamos la luz astral. Esta es más plástica que la arcilla y capaz de un detalle más fino que el propio mármol. E igual que estos materiales con los que trabaja el escultor son parte del tejido del mundo físico, la luz astral, moldeable por nuestros pensamientos y sentimientos, lo es del tejido del mundo astral. Los términos Mundo de Yetzirah, mundo astral y luz astral son de hecho, sinónimos, aunque cada término pertenece a un contexto que le es propio. Se verá claro, entonces, que los niveles inferiores de dicho mundo, los niveles más próximos a Assiah, estén llenos de formas fantasmales de todo tipo, principalmente de los productos creados inconscientemente por mentes sin adiestrar, tanto durante el sueño como en estado de vigilia. Por fortuna, estos productos casuales suelen carecer de durabilidad, de forma que están incesantemente debilitándose, desvaneciéndose y siendo reemplazados por otros. Sin embargo, en condiciones anormales tales como una catástrofe natural o una batalla, la emoción intensa de una sola persona o de varias a la vez puede llegar a imprimir sobre la luz astral una imagen mental del suceso. Muchos de los «fantasmas» asociados con sucesos histó

ricos se han construido así. Una imagen, por llamarla así, de esta clase no tiene por qué ser de tipo visual: las vibraciones astrales de los lugares «encantados» pueden experimentarse en forma de sonido, mientras que, en otros sitios, el factor que subsiste puede experimentarse como un olor especial. El conocido fenómeno de la «hierba hambrienta» de Irlanda es un caso raro de una fuerte impresión que afecta a otro sentido: los nervios del estómago son, de hecho, muy sensibles a influencias emocionales en general, como todos los interesados en cuestiones médicas saben bien.

Las impresiones astrales (visuales o de cualquier tipo) tales como las que acabamos de señalar, son imágenes remanentes de sucesos que ya han pasado, y por tanto terminado en el plano físico; dichas imágenes astrales están, por consiguiente, en una fase recesiva por mucho que parezca que persisten. Es de lo más improbable que produzcan algún Otro efecto en la Tierra, ya que ninguna fuerza de ningún nivel superior actúa a través de ellas: los caballeros fantasma de Naseby es muy improbable que induzcan otra batalla en el mismo sitio, ni tampoco la hierba hambrienta va a producir otra escasez. Pero cuando una fuerza superior actúa a través de una imagen astral, ésta tiende a proyectar un efecto real. Se presupone, por supuesto, que la imagen es la apropiada para la acción de dicha fuerza. Incluso una mente sin entrenar puede a veces, si hay una motivación suficientemente fuerte, encontrar un modo de controlar fantasmas astrales.

Sucedió que un cierto joven era una gran fuente de preocupación para su madre, debido a su afición por la escalada. Ella, sin embargo, no se permitía a sí misma el caer presa de la inquietud, hasta que una noche tuvo un sueño, particularmente vívido y angustioso, en el cual vio a su hijo luchando por recuperar el equilibrio sobre una estrecha cornisa y cayendo finalmente al vacío. Al despertarse de la pesadilla la madre estaba obsesionada con la imagen mental; una y otra vez veía la escena, pero lo más terrible de todo era su certidumbre de que aquello era una premonición de un suceso físico inminente. Fue entonces cuando tuvo la gran inspiración. La vez siguiente en la que se sintió abrumada por la memoria del sueño, en lugar de intentar disiparlo, decidió aceptarlo y, con gran coraje, aguantó positivamente la visión imaginativa de los hechos preliminares. En el momento crítico ejerció toda su voluntad para cambiar el clímax: visualizó a su hijo recuperando el equilibrio y poniéndose sobre seguro. Siempre que la imagen volvía, se esforzaba por cambiarla, así hasta que tuvo éxito y el

horror se desvaneció por completo. Luego, algún tiempo después, su hijo volvió de una vacación y contó acerca de cómo se escapó por los pelos de lo que casi había sido un accidente fatal. Resulta que había llegado a una cornisa igual a la que ella había visto en el sueño; había perdido el equilibrio por confiarse a una roca suelta, y por un momento se había visto cayendo irrevocablemente por el precipicio; entonces, según sus palabras, una poderosa ráfaga de viento se levantó de pronto y le golpeó, dándole justo la ayuda que necesitaba para recobrar el dominio de la situación.

Respecto a la fuente del sueño, hay que decir que en aquellos niveles astrales superiores que proyectan las condiciones de la vida terrena, los cambios tienen lugar antes de que los cambios correspondientes se manifiesten en la Tierra. Esto hace que la profecía resulte posible. Sin embargo, debido a la extrema plasticidad de la luz astral que, podríamos decir, hay entre dichos niveles superiores y el plano material, y a causa de la gran variedad de agentes que puede hacerse que actúen sobre la imagen —como la voluntad de la madre en el episodio anterior— la profecía no puede ser absoluta.

Con respecto a los fantasmas astrales previamente mencionados, y que en sí mismos no son sino sombras inertes o ecos despedidos de las mentes humanas, surge con frecuencia un tipo de complicación que causa perplejidad a los investigadores. Hay que tener en cuenta que la luz astral tiene sus propios habitantes. No son aquí los seres superiores del Mundo de Yetzirah los que nos preocupan; puede suceder que una entidad elemental o qliphótica se asocie a un fantasma inerte, sin verdadera relación con ella, y que parezca incluso animarlo. El fantasma de un suicidio, por ejemplo, no produce normalmente otros suicidios; pero en ciertas circunstancias, una sucesión de suicidios en cadena en un mismo lugar, está incuestionablemente instigado por un fantasma activado por una entidad qliphótica o elemental. En tales casos, cuando es posible llegar a la historia del primero de tales suicidios, puede verse normalmente que ha resultado de la presencia de una de dichas entidades: en el caso de un ser qliphótico, por su intervención maliciosa; en el caso de un elemental, por su mera participación irresponsable en un estado emocional humano, como por ejemplo depresión, que ya existía de antemano. Los autores han tenido varias experiencias extrañas en sus investigaciones sobre estas cuestiones.

El fenómeno de activación de un fantasma astral por una fuerza

espiritual (buena o mala) es mencionado por comparación con las técnicas mágicas directas que van a discutirse a continuación. Por la misma razón hacemos ahora referencia a los paseos astrales inconscientes de seres humanos encarnados: inconscientes, a veces, en el sentido de que posteriormente el sujeto no recuerda nada, pero inconscientes igualmente en el sentido de que sólo llega a ser consciente de sus experiencias tomándolas por sueños enmarañados, sin noción alguna de que se ha emprendido un viaje real. Es improbable, por ejemplo, que Walt Whitman fuera consciente del viaje astral como tal, pero en su poema «The Sleepers» hay muchos elementos que son su auténtico sello, al igual que mucho que lo trasciende a su vez. Encontramos transcrita en este poema la experiencia de una gran alma que pasa por los dominios de lo físico y del astral inferior y llega a la lúcida percepción espiritual del astral superior. En la libertad de las regiones astrales, cada cual tendrá sus aventuras, según su propia naturaleza diferente. Por lo general, uno puede crearse problemas a sí mismo, pero muy raramente a otros; puesto que no se alejan mucho del mundo físico, su poder de causalidad es proporcionalmente limitado.

Escribir con deleite y éxtasis acerca de la Luz Astral no es difícil: la libertad de la luminiscencia gris azulada extendiéndose hacia las neblinas de una distancia ilimitada; el instante inicial de quietud que marca el punto de encuentro entre los mundos; las corrientes y vértices de visión, de luz, de color, de música, de todo lo que la naturaleza individual del vidente es capaz de percibir; el hallazgo de lo que se busca (porque siempre debe haber una búsqueda definida en este tipo de exploraciones) y la sensación de haber tocado con ello uno u otro de los grandes pulsos del universo; el encuentro con grandes seres radiantes cuya nobleza es como un puñal clavado en la propia conciencia por la propia imposibilidad de levantarse instantáneamente y seguirles; la escucha de palabras que se imprimen por sí mismas en la memoria, pero que no pueden ser dichas a su vez sin paráfrasis porque el propósito del lenguaje es comunicar y dichas palabras no comunicarían nada a ningún otro... El escribir sobre todas estas experiencias como si fueran un fin en sí mismas sería muy fácil pero completamente falaz; intrínsecamente, las visiones no tienen más valor que el de un delirio y las grandes alocuciones señalan generalmente a un camino peligroso posterior, pero sólo serán de algún valor cuando ya se haya viajado por él. El mundo astral es el vínculo esencial que conecta lo divino y lo terreno. En el trabajo mágico es de vital im

portancia tanto macrocómica como microscópicamente, pero sólo como tal vínculo conectante.

Las consideraciones anteriores servirán para indicar el carácter general de la luz astral. Suele decirse que el Mundo de Yetzirah es ilusorio y engañoso; y lo es si no se observan las condiciones de un trabajo sano. Si el practicante se limita a ir al astral inferior y se dedica a causar los efectos buscados sin referencia alguna a poderes superior~s, estos efectos lo más que llegarán es a ser hechicería transitoria dei *tipo* de la que en la Edad Media se conocía como «glamour». (Las actividades del Paje Duende en «The Lay of the Last Minstrel» de una buena idea del ámbito, nivel y motivación del «glamour».)

Un vínculo importante entre los mundos, que se construye al principio de un trabajo en grupo, es lo que se conoce como Templo Astral. Se trata de la reflexión en el plano Yetzirático del Templo físico, tal como se dispone para un rito particular, con objeto de formar una matriz astral en la que puedan fluir las fuerzas invocadas.

El diseño del Templo Astral debe ser simple, pero su arquitectura básica no cambia de trabajo en trabajo. Respecto de las estructuras astrales, se verifica que, contra más se mantienen en existencia, mayor es su durabilidad de hecho; por ello aparte de las variaciones necesarias de color y de símbolos, el que el Templo quede «compuesto» con rapidez es cuestión tan sólo de renovar la conciencia del mismo.

La formulación de un Templo Astral es optativa para el individuo. El prospecto de formular uno y de mantenerlo conscientemente durante un ritual complicado puede quizá desalentar al estudiante. Pero no debe haber en teoría dificultad alguna si el templo Astral presenta, como debe, una imagen tan exacta como sea posible del templo físico. Uno de los objetivos principales de los colores y de los símbolos comunes a los dos es el de mantener la conexión entre los Mundos de una forma evidente al subconsciente del mago, aunque su atención consciente tenga muchos otros reclamos.

Por esa razón, el ritual no debe carecer de nada de lo que pueda ser entretejido en su trama, por supuesto siempre según las correspondencias correctas. Todo se selecciona con este fin, el color, el sonido, el número y también las plantas aromáticas a ser quemadas como incienso. La materia sólida es un conjunto intrincado de átomos, siendo cada átomo, a su vez, un conjunto de car-

gas de energía vibrando según modos característicos. Algunas vibraciones se manifiestan a nuestros sentidos como sonido; otras como color. Se tiene, entonces, que los materiales seleccionados, los colores y sonidos, transmiten su vibración especial a las facultades físicas,

mentales y espirituales del mago, y condicionan también a la propia atmósfera, al vigilante aire, a la expectante luz astral.

Si, por ejemplo, se considera un rito de la esfera de Júpiter, será posible introducir de diversas formas los ritmos y colores apropiados. El color azul puede ser empleado en una vestidura ritual o en un mantel o tapete sobre el altar; se puede llevar puesto algo con amatista o lapislázuli, o bien colocarse dichas piedras sobre el altar, lo cual servirá para focalizar más poderosamente la fuerza de la Esfera. Las velas o fuentes de luz podrían ser cuatro; podría hacerse también una cuádruple circunvolución. Podría hacerse una batería* de cuatro golpes. En este caso, podemos preguntarnos, ¿para qué estamos invocando a los Poderes de la Esfera de Júpiter? ¿Es para conseguir equidad y balance? Entonces la cadencia de golpes podría ser 2-2. ¿Es para conseguir prosperidad? Entonces podría desearse el tener presente a la fuerza saturnina de la que procede la jupiterina y usar 3-1. ¿Invocamos al aspecto del Padre-Todo? Entonces queremos significar que detrás de la Esfera de Júpiter somos conscientes de la más augusta Paternidad de Chokmah, la cual no va a ser invocada pero sí saludada, y usar entonces 1-2-1. Todas estas consideraciones no implican, por supuesto, que durante el rito mismo vayamos a estar analizando conscientemente cuáles son sus partes o cuáles las razones de su inclusión; los detalles técnicos quedan determinados de antemano, de

* Una batería de golpes es un procedimiento que se suele usar para marcar una división en el ritual: la transición de un estado a otro. Puede escogerse la batería para introducir el nuevo estado, o bien para recordar cuál es la esfera de operación. Su único propósito no es el de recordar cuál es la esfera de operación. Su único propósito no es el de recordar el número total correspondiente, sino que también incluye el significado de sus partes, tal y como se ejemplifica en el texto. Como siempre, el ritmo actúa en parte sobre la psique del mago y en parte sobre la matriz -astral; es también una señal para los testigos invisibles. En la A.S., siempre se termina cualquier tipo de trabajo con la cadencia 3-5-3. Los beneficios son dobles desde el punto de vista psicológico y mágico. Por una parte, los miembros se acostumbran a ello y no son cogidos por sorpresa, como podría suceder si se variaran las señales de terminación; por otra, el número total de-golpes es de 11, que es el Gran Número Mágico, y por tanto, todo trabajo individual resulta en su conclusión alineado con la Gran Obra.

forma que, cuando llega la ocasión, no se necesita sino ejecutar las acciones*.

En el caso de un ritual de la Esfera de Marte, todas las correspondencias irán referidas a dicha Esfera. El color será el rojo; las armas u objetos a emplear serán de acero; la invocación será quintuple, quintuple será la batería. ¿Buscamos el poder de Marte para que imparta orden y autoridad? Podemos entonces usar la cadencia 2-3 para recordar a Chokmah y Binah, o bien usar 2-1-2 para significar una Unidad central gobernando a una Pluralidad uniformemente dividida. El propósito individual concreto podría sugerir otras formas e interpretaciones para adaptarse a la situación. La piedra de la esfera, el granate, podría estar engarzada en el centro de un lamen pentagonal.

A estas alturas resultará evidente la importancia que tiene el color en todo tipo de trabajo ritual y en las visualizaciones asociadas con las Sefiroth o con los Senderos. La verdad es que el concepto de un color como manifestación de un tipo particular de fuerza es fundamental en este sistema. Cada una de las Sefiroth y cada uno de los Senderos en cada uno de los Cuatro Mundos manifiesta su propia vibración de color, la cual, por la reacción intercambiable de causa y efecto que ha sido ya comentada en Otro lugar, se convierte en un instrumento valiosísimo para el mago:

si se conoce el color correcto de una cierta Sefirah o Sendero en uno de los Mundos, se puede, mediante el uso de ese color y con las claves correctas, evocar la influencia de la Esfera o del Sendero al nivel que su trabajo requiere. Por ello se han hecho varios intentos de tabulación de tal información, concretándola en las, así llamadas, cuatro Escalas de Color. Estas han venido usándose durante años, pero, lamentablemente, en su versión tradicional, no han dado los resultados esperados**. Y esto por dos razones: ha-

* Esto introduce un principio mágico fundamental: una vez que se haya hecho una Declaración de Intención al principio de un rito, se debe evitar diligentemente el volver a concentrarse en ella. La base del éxito en el trabajo ceremonial estriba en concentrar la atención en cada uno de los elementos del rito, perfeccionándolo en sí mismo y en su debida secuencia —las palabras por su esplendor, los movimientos por su gracia, la batería por su ritmo, y así sucesivamente, dando la Declaración de Intención el ímpetu inicial que los llevará a buen cumplimiento.

** A todos aquellos que en el pasado propusieron estas escala' J~tc~tii~a~queremos honrar por la gran cantidad de trabajo correcto que hicieron. Ellos fueron los pioneros que intentaron más de lo que se puede conseguir en una vida, y si ellos se propusieron metas sobrehumanas no es propio el que les conde-

bía una contradicción fundamental en la teoría sobre su uso, con una mala atribución además, en cuanto a los Senderos —lo que hacía a las Escalas sólo parcialmente usables y ello con un gran sacrificio aceptado de la lógica; y para magnificar aún más la necesidad de corregirlas, resulta que mucho en ellas demuestra continuamente no corresponderse con la observación psíquica objetiva.

Un instrumento del tipo de las Escalas de Color sólo será de alguna utilidad si se puede confiar en él; si no, resultará equívoco y en determinadas circunstancias incluso peligroso. De acuerdo con ello, la Aurum Solis empezó en 1965 un programa subsidiario de revisión de las Escalas de Color. El trabajo de observación y cotejo tardó aproximadamente siete años en completarse, de forma que al escribir el presente trabajo ha estado en vigor aproximadamente durante doce meses. Los resultados han justificado en verdad todo el trabajo invertido. Aunque las antiguas Escalas han sido reivindicadas en algunos puntos, las nuevas se corresponden con mucha más exactitud con el modo en que delicadas vibraciones se manifiestan de hecho a la percepción entranada; y al mismo tiempo —y sin duda por esta misma razón— exigen un menor esfuerzo de la facultad de visualización cuando se usan en la práctica.

Como punto de partida se introdujo un punto de vista más moderno sobre el espectro de la luz: en todos los estudios, la persona que simplemente ve está en desventaja con la persona que además entiende lo que ve. Luego empezaron una serie de investigaciones experimentales, siendo los resultados de éstas cotejados con los obtenidos por métodos diferentes, y también interpretados a la luz de las teorías científicas del color. Se encontró que los datos obtenidos a partir de evocaciones, de exploraciones astrales, espirituales y de pruebas con el péndulo, producían resultados muy interesantes cuando se les comparaba con los conocimientos ocultistas

nemos midiéndoles por esas mismas metas. No podemos, sin embargo, alabar a muchos de sus seguidores actuales, que reclaman el manto de esos grandes seres, pero que encontrando los errores mencionados (como deben haberlos encontrado, si es que han intentado alguna vez algún tipo de trabajo mágico en gran escala) pasan por ellos sin tocarlos, cubriendo, pues, el plato pasado con la mezcla de pietismo cristiano que tan a menudo pasa por magia hoy en día.

tradicionales por una parte, y con los datos obtenidos del examen de las vibraciones ondulatorias y del análisis del color por otra.
He aquí las Escalas de Color de las Aurum Solis*:

· Los colores marcados (*) no pueden ser representados verdaderamente en forma estática, y cuando se les visualiza debe ser con el movimiento correspondiente a sus descripciones. Sin embargo, cuando se les pinta, como por ejemplo en Talismanes, es necesaria una representación estática. Pero existen recursos en el arte pictórico que ayudarán, si el mago los conoce, para dar la apariencia de movimiento potencial a los colores correspondientes. Cuando se visualizan los colores Atzilúuticos, éstos siempre deben verse como luminosos.

ATZILUTH
ESCALA RADICAL DE LA AURUM SOLIS
(Escala del Rey)

- 1 Brillantez.
- 2 Ultravioleta.
- 3 Gris tornasolado.
- 4 Lila.
- 5 Ambar.
- 6 Amarillo verdoso pálido.
- 7 Azul verdoso.
- 8 Ocre amarillo.
- 9 Púrpura rojo.
- 10 Púrpura marrón.
- 11 Amarillo limón pálido.
- 12 Ocre amarillo.
- 13 Púrpura rojo.
- 14 Azul verdoso.
- 15 Ambar.
- 16 Bermellón.
- 17 Ocre amarillo.
- 18 Rojo oro.
- 19 Amarillo verdoso pálido.
- 20 Amarillo azufroso.
- 21 Lila.
- 22 Azul verdoso.
- 23 Lila oscuro.
- 24 Oliva pálido.
- 25 Lila.
- 26 Púrpura rojo.
- 27 Ambar.
- 28 Petunia.
- 29 Rojo cobre.
- 30 Amarillo verdoso pálido.
- 31 Rojo ámbar.
- 32 Rosa.
- 32 bis Blanco mate.
- 31 bis Amarillo llama.
- DAATH Púrpura medio intenso.

ESCALA PRISMÁTICA DE LA AURUM SOLIS

(Escala de la Reina)

- 2 Blanca brillantez.
Vórtice dinámico anacarado de todos los Colores del espectro*.
- 3 Indigo.
- 4 Azul.
- 5 Rojo.
- 6 Amarillo.
- 7 Verde.
- 8 Naranja.
- 9 Violeta.
- 10 Cetrino, oliva, rojo bermejo, negro.
- 11 Amarillo.
- 12 Naranja.
- 13 Violeta.
- 14 Verde.
- 15 Escarlata.
- 16 Rojo anaranjado.
- 17 Naranja.
- 18 Amarillo naranja.
- 19 Amarillo.
Verde amarillento. -

- 21 Azul.
- 22 Verde.
- 23 Azul.
- 24 Azul verdoso.
- 25 Azul.
- 26 Violeta.
- 27 Rojo.
- 28 Púrpura.
- 29 Magenta.
- 30 Amarillo.
- 31 Rojo.
- 32 Indigo.
- 32 bis Negro, moteado de blanco.
- 31 bis Rojo vivo, moteado de oro.
- DAATH Púrpura muy oscuro.

ESCALA CONTINGENTE DE LA AURUM SOLIS

(Escala del Príncipe)

- 1 Blanco reluciente*.
- 2 Negro azulado ondulante*
- 3 Marrón rojizo suave.
- 4 Azul regio claro.
- 5 Rojo encendido.
- 6 Amarillo dorado pálido.
- 7 Turquesa claro.
- 8 Albaricoque claro.
- 9 Lavanda.
- 10 Cetrino, oliva, rojo bermejo, negro, moteados de oro.
- 11 Azul eléctrico.
- 12 Amarillo indio.
- 13 Azul grisáceo.
- 14 Verde esmeralda vivo.
- 15 Rubia escarlata ¹
- 16 Rojo coral.
- 17 Amarillo limón intenso.
- 18 Azul aguamarina.
- 19 Dorado oscuro.
- 20 Verde oliva oscuro.
- 21 Azul delphinium ²
- 22 Verde azulado intenso.
- 23 Verde Salvia.
- 24 Azul prusia metálico.
- 25 Azul cobalto.
- 26 Siena tostado.
- 27 Naranja quemado.
- 28 Marrón grisáceo.
- 29 Marrón Van Dyck con rayas amarillas.
- 30 Rosa salmón.
- 31 Escarlata cadmio.
- 32 Negro mate.
- 32 bis Rojo, azul, amarillo, moteados de negro.
- 31 bis Azul oscuro transparente, moteado de oro.
- DAATH Azul medianoche.

¹Rubia tinctorum: planta trepadora herbácea de cuya raíz se extrae un tinte rojo. (N. del T.)

²Botánica: espuela de caballero; sus flores son de un tipo azul oscuro. (N. del T.)

ESCALA ICÓNICA DE LA AURUM SOLIS
(Escala de la Princesa)

- 1 Blanco, moteado de oro.
- 2 Negro, moteado de plata.
- 3 Gris con mbras aleonadas.
- 4 Azul erdos anacarado emergiendo en rosa de
- 5 concha*.
Amarillo pálido yt mezclados y con tintes verde-azulados.
- 6 Blanco amarillento intenso con rayas escarlata.
- 7 Blanco verdoso luminiscente.
- 8 Blanco Amarillento emergiendo en blanco verdoso. 4~j~jj~
- 9 Amarillo limón pálido, moteado de Blanco. Los siete
- 10 colores en la secuencia prismática.
- 11 Azul celeste.
- 12 Rojo oscuro, tintes pardos.
- 13 Plateado.
- 14 Verde oscuro vívido.
- 15 Carmesí luminoso, moteado de negro.
- 16 Verde vivo, moteado de amarillo.
- 17 Amarillo y plateado en remolino*.
- 18 Azul y plateado ondulantes*.
- 19 Amarillo dorado brillante.
- 20 Verde muy oscuro.
- 21 Gris azulado.
- 22 Azul oscuro emergiendo en turquesa.
- 23 Gris plateado.
- 24 Azul hielo.
- 25 Radiación azul palpitante*.
- 26 Gris.
- 27 Rojo encendido intenso.
- 28 Gris amarillento moteado de blanco.
- 29 Azul oscuro con remolinos de blanco*.
- 30 Amarillo pardo.
- 31 Bermellón.
- 32 Negro metálico intenso.
- 32 bis Los siete colores en secuencia prismática moteados de blanco.
- 31bis Verde oscuro traslúcido, moteado de oro y carmesí.
- DAATH Negro intenso.

Son muchas las aplicaciones prácticas de las escalas de Color:

demasiado numerosas, y en algunos casos demasiado complejas, para tratar de ellas aquí (en el Libro Tercero se darán algunas). Sin embargo, para ayudar a la comprensión de las Escalas, se hacen ahora las siguientes observaciones generales:

1. Cada Escala simboliza a las fuerzas de un Mundo, y estas fuerzas pueden tanto representarse como inducirse (en las condiciones adecuadas), mediante el uso de sus colores correspondientes. Este principio ayudará mucho en la comprensión de las Escalas de Color.

2. Las cuatro escalas se pueden considerar como las signaturas de los distintos Poderes en los Cuatro Mundos; pero esto es particularmente cierto de Briah, puesto que en ese mundo están las fuerzas arquetípicas en su nivel más elevado. Por ello, las vestiduras y manteles que se usan en los ritos sephiroóticos son casi siempre de los colores de las fuerzas correspondientes al nivel briahtico, con ello el mago se pone en rapport con las manifestaciones más potentes y estables de esas fuerzas, y puede así controlar y mandar sobre sus niveles inferiores. También, y por la misma razón, el Templo Astral se visualiza adornado con el color Briático correspondiente (y con su complementario). Y ello por su doble función: está hecho por una parte a imagen del Templo terrestre y es en cierto sentido su reflexión, pero, sobre todo, es un símbolo del Templo Arquetípico, el cual es el prototipo y motivación de todos los templos y edificios sagrados, y que existe en el Mundo de Briah como una visión resplandeciente cuyo original divino es el cuerpo omniabarcante de la Estrella-Madre.

3. El Mundo de Atziluth está representado en las Escalas de Color por tonos pálidos y apagados. Esto, por supuesto, no quiere decir que la Mente Divina sea en sí misma un pálido reflejo comparada con los niveles inferiores; por el contrario, es el nivel de la realidad verdadera y existente por sí misma. No hay que olvidar el destino de Semele, la cual fue desintegrada por esa fuerza que en nuestras Escalas se representa mediante el color lila. Aquí, como en todo lo relativo al Árbol, la realidad cósmica no puede representarse como es en sí misma, sino tal como resulta accesible a la mente humana.

4. Las Escalas se emplean como claves en los viajes astrales, en los distintos tipos de clarividencia y en la visualización de entidades según las correspondencias de las letras de sus nombres*.

* Ver el Libro Tercero para el procedimiento.

Con respecto a este último uso, el método tradicional consistía en emplear los colores Atzilúuticos en todos los casos, sin importar el Mundo al que los seres en cuestión pertenecían. Pero aquí hay tres puntos a tener en cuenta: a) Los colores que antes se atribuían a los Senderos Atzilúuticos son los que se han encontrado sin ninguna duda que corresponden a los Senderos en Briah*. Esta es, sin duda, la razón por la que el método tradicional funcionaba: los colores atribuidos a los Senderos de Atziluth, que es el dominio de los Arquetipos sin forma que existen en la Mente Divina, eran en realidad las signaturas de las fuerzas en el Plano Briático. b) Sin embargo, un uso tal de la Escala Atzilúutica vicia en su esencia el concepto de Cuatro Escalas de color distintas. c) Los Seres de Yetzirah, que es el Mundo Astral, deben, por razones lógicas y mágicas, ser representados en los colores de la Escala Yetzirática.

5. En el caso de la construcción de imágenes arquetípicas, el color principal que se usa es el color Briático de la Sefirah correspondiente. Se le ~añaden toques y reflejos del color complementario directo, y armónicos del color Atzilúutico correspondiente. Por ejemplo, las imágenes Arquetípicas de Geburah, tendrán mucho rojo con toques y reflejos del color verde complementario; y como se pretende que dicha imagen sea un vehículo de la fuerza Atzilúutica, se le añade algo de ámbar, el color Radical correspondiente.

Una imagen arquetípica de Chesed irá en el azul Briático. Habría detalles y reflejos del complementario directo, que es el naranja, y también tonalidades de! color Atzilúutico correspondiente, que es el lila.

Aunque estas imágenes inicialmente se construyen en el Astral, los colores usados, el carácter de los mismos y el procedimiento ritual hacen de ellas verdaderos canales Briáticos, instrumentos de las fuerzas Atzilúuticas. Deben, por tanto, prepararse en ese contexto.

En conexión con ello, es importante observar que las imágenes arquetípicas deben visualizarse siempre como seres *luminosos*.

* En la escala Briática de la A.:S.:, los Senderos 12, 13, 14, 21, 27, 30 y 32 llevan los siete colores del espectro. En el sistema tradicional, los colores del espectro eran atribuidos a los mismos Senderos, pero en Atziluth y además de forma contraria a las vibraciones naturales de las fuerzas en cuestión. La disposición tradicional, que se basaba en la distribución de los colores según los puntos de un heptagrama, se ha reemplazado por la secuencia planetaria correcta. La investigación psíquica ha demostrado que las vibraciones coloreadas de esos Senderos están directamente relacionadas con las Sephiroth de las que dependen.

6. En el caso de los Nombres Divinos hebreos, las formas *no deben* construirse en base a las correspondencias de sus letras; como ya hemos señalado, los Arquetipos encuentran su expresión directa en las imágenes del Plano Briático.

Las formas Arcangélicas pueden visualizarse en los colores de la esfera a la que pertenecen, en la forma ya descrita para las imágenes arquetípicas; o bien construirse de acuerdo con las correspondencias de las letras de sus nombres.

Los seres Yetziráticos tienen una forma correspondiente a las letras de sus nombres; o bien según imágenes astrales directamente percibidas; en cualquier caso, los colores serán de la Escala Contingente.

7. Los colores planetarios deducidos de las Sephiroth (o de los Senderos de la Escala Yetzirática) se usan en determinados puntos de ciertas operaciones como vestiduras, aunque no físicas; el operador, en el momento crítico, visualiza el color apropiado y «se cubre a sí mismo con luz como con una túnica».

8. La Escala de Assiah se usa en operaciones muy avanzadas que involucran la manipulación de fuerzas que actúan directamente sobre el nivel físico. A veces se usan en trabajo de evocación en los que se desea abrir un canal de manifestación en el Plano Assiático, y es de extrema importancia en relación con cierta técnica mencionada en el capítulo anterior.

9. En la Escala Prismática, Chokmah es «un vórtice dinámico anacarado de todos los colores del espectro»; tenemos así el *estado activo* y dividido que emana de la brillantez blanca de Kether. Si se considera a la totalidad del espectro de la luz, se tiene a los siete colores o a su síntesis, que es la brillantez blilca. Pero la síntesis de los pigmentos de los siete colores es el índigo. El pigmento es color expresado en materia y, por tanto, un atributo de Binah.

En el espectro de la luz que estamos considerando, el índigo que representa a Binah es, de hecho, la sombra o el aspecto negativo de la totalidad. Las emanaciones subsiguientes de las Sephiroth en Briah corresponden al desarrollo del potencial existente según una pauta de relaciones estricta: la Tríada Briática manifiesta a los tres primarios y la Tríada Yetzirática a los tres secundarios.

10. En ningún caso dividimos las Escalas de color en «subjetivas» y «objetivas». Dichos términos carecen prácticamente de significado en el presente contexto y llevan a confusiones sin fin.

Cuando se decide que un Mundo concreto es el nivel correcto para una meditación o trabajo particular, la escala de color queda consecuentemente fijada por su nombre. Las Escalas se usan, por tanto, para las Sephiroth o Senderos de cada Mundo, según las necesidades. Otra cosa muy distinta es la distinción a veces usada entre escalas «masculinas» y «femeninas», la cual sigue siendo válida y está basada en la aplicación tradicional de las letras YHVH a los cuatro Mundos, sin tener nada que ver con objetividad o subjetividad.

Se ha tratado antes en este capítulo sobre la construcción de imágenes en la Luz Astral. Se trata de una acción necesaria, pero no suficiente, para conseguir resultados mágicos. La ensoñación es también una construcción de imágenes astrales, pero es generalmente ineficaz, aunque las personas inmaduras siempre esperan que sea de otro modo. Debemos, pues, pasar a considerar ahora el tema del *Movimiento dentro de la Luz*.

El movimiento es vida; al menos lo es en el mundo del ritual mágico y así demuestra serlo de muy diversas formas. Proclama este hecho la danza sagrada, desde el rapto cósmico del derviche devoto, o del chamán, hasta la intrincada danza del cortejo primaveral del Palo de Mayo, la cual también tenía su dedicatoria cósmica. Lo proclama el ritmo del Krolaton efesio o de la pandeleta dirigiendo a los pies de las Ménades que bailaban para Cibele o para Dionysos, o de *ibaou* bailando para Hathor. Mediante el gesto y la circunvolución, mediante la vibración de la voz, la batería y la campanilla, mediante el color y la fragancia, el mago pone en movimiento a las ondas sutiles de los niveles físico y astral del templo: de nuevo aquí lo local hace referencia a lo cósmico, las acciones ponen en marcha una corriente que une a su propio impulso el de los niveles correlativos del ser.

La acción oculta de esta energía vibrante es más sutil que el sonido o el color: es ese delicado Movimiento dentro de la Luz que se conocía con el nombre de Fuerza Odica. Aunque para este fenómeno hay toda una serie de nombres, que han estado por épocas más de moda, el nombre de «Od» con que lo bautizó uno de los pioneros que lo investigaron, el Barón von Reichenbach, tiene menos asociaciones erróneas que algunos de los otros términos. Nosotros no solemos usar el nombre de fuerza Odica, pero a veces resulta conveniente este término específico que evita las limitaciones implicadas por los de «electricidad»,

«magnetismo» o «energía etérica». Muchos observadores y escritores han llegado

a percibir su esencia sin entender todas sus implicaciones: y esta esencia es Movimiento. El parar el movimiento para buscar a la fuerza es como dejar de lado a la abeja mientras que se espera a la mensajera de la diosa. Dicho de otro modo, es como parar de respirar para buscar a la vida. Y esto en concreto es más que un símil, ya que el aliento, que es tanto una causa como un efecto en el movimiento continuo de la vida física, está lleno de Fuerza Odica, y se carga más consciente y eficazmente en el curso del entrenamiento mágico.

Donde quiera que haya movimiento —y esto es como decir por doquier en los mundos manifestados— siempre hay una fuerza activa o latente, por muy sutil que ésta sea. En la materia física, aunque parezca estática, existen «líneas de tensión» y «líneas de flujo». Una placa de vidrio puede (en aras de la argumentación) ser de textura completamente uniforme en todos sus puntos; pero el diseñador de vidrieras sabe que si un trozo de cristal se corta de cualquier forma que se aproxime a una «L», y se monta en plomo como parte de un panel, es casi seguro que aparecerá en dicho trozo una grieta transversal justo en uno de los lados del ángulo. Igualmente, los ingenieros saben que aunque una muestra de un metal haya respondido a todo tipo de pruebas de funcionamiento, si en cualquier punto de su diseño como parte de una máquina, hubiera un cambio repentino de espesor, dicho punto actuaría como un foco de tensiones y causaría probablemente un fracaso final. Del mismo modo, toda forma, animada o inanimada, tiene sus propias líneas de flujo. En los objetos de cristal dichas líneas se ponen bellamente en evidencia sometiendo un cuenco, o cualquier otro tipo de modelo, a determinados tipos de radiación; en el reino animal, las rayas de una cebra o de un tigre están relacionadas del mismo modo con la forma de la criatura. Las plantas abundan en estrías de todo tipo, y algunas esculturas africanas aplican el mismo concepto a los rasgos humanos. Todas estas marcas, aunque sean estáticas, dan testimonio de un dinamismo pasado o latente, y son así comparables a las marcas de ondulaciones dejadas en la arena de una playa cuando ha bajado la marea.

La Luz Astral está repleta de tales líneas de flujo y de tensión: líneas de formación y de destrucción. Es labor del mago el discernirlas y usarlas, o el cambiarlas y dirigirlas según su

propósito; pero su poder radica sólo en su movimiento. La Luz Astral se halla por naturaleza en continuo movimiento (admitiendo ciertas ex-

cepciones a las que nos referiremos con más detalle en este capítulo: él no controla las Mareas, trabaja con ellas).

Este es el secreto más importante de! Arte Mágico. Aunque, como ya hemos dicho, el trabajar sólo a este nivel sería mero «glamour», hay que decir igualmente que trabajar sólo en los niveles superiores puede ser oración, pero no magia.

La sustancia astral es el médium fundamental de la magia, y el mago sólo triunfará en su trabajo si puede llegar a controlar y dirigir a la Luz: la consagración de un arma mágica, por ejemplo, sólo será efectiva si el mago ha unido verdaderamente a la sustancia del arma un «carácter»; es decir, si ha condicionado a la Luz a seguir un movimiento vibratorio particular, vitalizado y establecido por un vínculo con los Planos Internos. Esto nos brinda un ejemplo de manipulación de estas fuerzas; en otros casos el procedimiento se adapta a la ocasión, pero debe contener los mismos elementos esenciales para que sea un verdadero trabajo mágico.

Es en la Luz en donde el mago da forma a las imágenes destinadas a ser los canales de las fuerzas superiores; sus ondas mentales condicionan a las vibraciones astrales. Y de nuevo hay que notar que la clave está en el movimiento, porque «el pensamiento es acción» en el nivel astral. Sin embargo, la formación de una imagen no es en sí misma una acción mágica, ni siquiera una obra de *glamour* o de hechicería; para que una imagen sea algo más que una «forma-pensamiento» transitoria debe ser energizada. Esto puede hacerse de muchas formas.

Cuando el mago vibra, un Nombre de Poder siente incluso que su cuerpo físico se estremece con la pronunciación. Tal pronunciación no sólo apela al ser Divino invocado de una forma exacta y distintiva; el sonido mismo tiene la facultad de condicionar a la Luz Astral con su vibración, haciendo que la influencia invocada «descienda» a la forma que el mago habrá construido de antemano para albergarla. Vemos, pues, cómo la luz es sensitiva a las influencias: en respuesta a los pensamientos queridos por el mago se crean las imágenes; pero cuando se condiciona a esta misma Luz, es decir, cuando se la pone en movimiento dirigido, se convierte en una corriente vital. Hablando estrictamente, Od es el aspecto dinámico, que puede manifestarse como el aura de un ser vivo, que puede existir simplemente como una corriente astral o como una carga en un objeto consagrado, o que puede

manifestarse como un fenómeno físico, tal como el campo magnético de la tierra,

el magnetismo en general, la electricidad, etc. Después volveremos sobre el tema del aura.

El mago tiene que controlar y dirigir a las fuerzas de la Luz; tiene que construir formas y crear vórtices de poder; tiene que condicionar a la Luz, cambiar la «frecuencia» con su arte y moldear la sustancia astral no sólo para formar imágenes, sino también pautas de reacción y de respuesta. Aquí es donde entra en juego todo lo que ha aprendido de las Correspondencias: por la vibración de lo semejante con lo semejante pone en juego a la potencia de las grandes fuerzas. Sean cuales sean sus palabras de invocación, incluirán algo de los principales puntos de la invocación Enokiana:

«~SURGID... MOVEOS... MOSTRAOS CON PODER: y causad una gran agitación, porque yo soy de aquel que vive por siempre»*.

Sin embargo, aunque instemos al mago a que use todo lo que pueda favorecer al resultado de la operación, debemos advertirle que una armonía *sobre el papel* con las correspondencias apropiadas no es razón suficiente para la inclusión en el rito de un ingrediente inmiscible. El único propósito de las Correspondencias es el de ayudar a construir, tanto subjetiva como objetivamente, un estado de total concentración en el rito y en sus sucesivas acciones; cualquier cosa que lleve en otra dirección es una mala aplicación del principio en el que todo esto se basa. Bajo esta categoría hay que incluir a todo aquello que aunque intrínsecamente bello de por sí, tenga asociaciones muy extrañas al propósito entre manos, con lo cual resultaría destructivo. Así, por ejemplo, en ciertas piezas musicales, aparentemente muy apropiadas en razón de sus asociaciones personales, operísticas, o de cualquier otro tipo:

el Largo de Handel o la Marcha de los Peregrinos de *Tannhauser* serían ejemplos notables. También ciertos tipos de incienso pertenecen a esta categoría: de todas las impresiones sensoriales, los olores se encuentran entre las más evocativas de memorias, deseadas o no deseadas. Pasaron los tiempos en los que, por ejemplo, la ofrenda diaria característica al Dios Solar consistía en granos de frankincienso puro. El saber que dichos granos se ofrecían así, puede llevar a algunos a desear vehementemente la restauración de la venerable costumbre, y cualquiera que aspire fielmente a su uso puede hacerlo en privado; pero a causa de las

abrumadoras asociaciones cristianas que actualmente van ligadas a su fragancia, debemos pronunciarnos en contra de su uso en rituales de grupo,

- 48 Claves Angelical, Año 1584.

incluyendo tanto al frankincienso puro como a las adulteraciones del mismo que se venden como «incienso de iglesia». Sin embargo, el frankincienso, como un ingrediente secundario en un incienso solar propiamente constituido y equilibrado, es irreprochable, y es muy efectivo para activar la Luz a una vibración en sintonía con las energías solares.

Volviendo al tema del aura. Este fenómeno, objeto reciente del interés científico, es una emanación natural de energía etérica que todo ser viviente emite en un grado y modo proporcionales a su especie y a su vitalidad. El aura resulta visible para algunas personas, otras pueden llegar a percibirla con la práctica o con el uso de un equipo especial. En el aura humana no sólo parece discernirse la salud del individuo, sino también su estado de ánimo, todo lo cual se refleja en las formas y colores que se manifiestan en el aura y en el «tono general de la misma siendo todo ello un resultado de los movimientos vibratorios de la Luz en esa zona—. Tanto los distintos niveles de la psique como el propio cuerpo físico, se benefician de la Estimulación de los Centros de Actividad, y no sólo de cada uno por separado, sino también de su interacción mutua equilibrada. El efecto total sobre el astrosoma es el de producir una «creciente radiación de energía etérica», es decir, un movimiento intensificado de la Luz, que se manifiesta en el aura. En general, puede decirse que sin estimulación de los Centros de Actividad el aspirante no tendrá poder personal, y, consecuentemente, de poco le servirá cualquier técnica que por ejemplo requiera una radiación concentrada y equilibrada de fuerza desde su psique.

El desarrollo de esta energía personal también producirá una energización general, aunque más gradual, del equipo corriente del mago: las vestiduras, especialmente la túnica, adquirirán su inconfundible vínculo vibratorio con su portador, y las armas de uso frecuente se cargarán de la misma forma, independientemente de cualquier consagración ritual que puedan tener. Las armas deben envolverse en seda blanca o negra para preservar la carga impartida por la consagración inicial y el uso subsiguiente. Si un arma ha sido consagrada con eficacia, no puede perder totalmente su carga sephir[otica simplemente por dejarla destapada, pero sí que puede perder una cantidad indefinida de vitalidad. :a carga eterica adicional impartida por el

uso frecuente, se disiparía en un espacio de tiempo relativamente corto si el arma se deja descubierta entre rituales.

La gran cantidad de Od que el trabajo en grupo genera construye en el templo una atmósfera muy definida, la cual resulta de gran valor, ya que actúa como agente unificante que liga a los humanos en los niveles activo y emotivo. Esta corriente, que tiende a disiparse con rapidez, es mantenida al máximo en virtud del Círculo y de las Guardias de Poder, que la contienen dentro de los límites del lugar de trabajo.

Hay un aspecto de la luz astral que es esencial en todo trabajo mágico y es el de las Mareas. Caso de no conocerlas o tenerlas en cuenta, todo trabajo intentado se convierte en una seria aventura; también podría describirse como imposible, ya que el efecto de un ritual puede anularse o bien invertirse peligrosamente si se hace durante el curso de una Marea inarmónica. Sin embargo, conociendo las Mareas y trabajando con ellas el mago puede cumplimentar poderosamente todas sus operaciones. Las Mareas, aunque también son efectivas en el plano físico, fluyen libremente en la Luz Astral, que es tanto el medio ambiente como el material de trabajo.

En cualquier tipo de trabajo, las más poderosas fluctuaciones son las Mareas Estacionales. Estas cambian cuatro veces al año, en los Solsticios y en los Equinoccios. Así, la Marea que empieza a fluir en el Equinoccio Vernal es el Tempus Sementis; la que empieza en el Solsticio de Verano es el Tempus Messis; la que inaugura el Equinoccio de Otoño es el Tempus Consilii; y la que viene con la Bruma, o Solsticio de Invierno, es el Tempus Eversionis. Durante el Tempus Eversionis no deben emprenderse trabajos de magia práctica. Pero debe seguirse con el curriculum* personal; y en medio de la oscuridad de esa Marea brilla el Festival de Imbole, la gran celebración de la limpieza y la renovación.

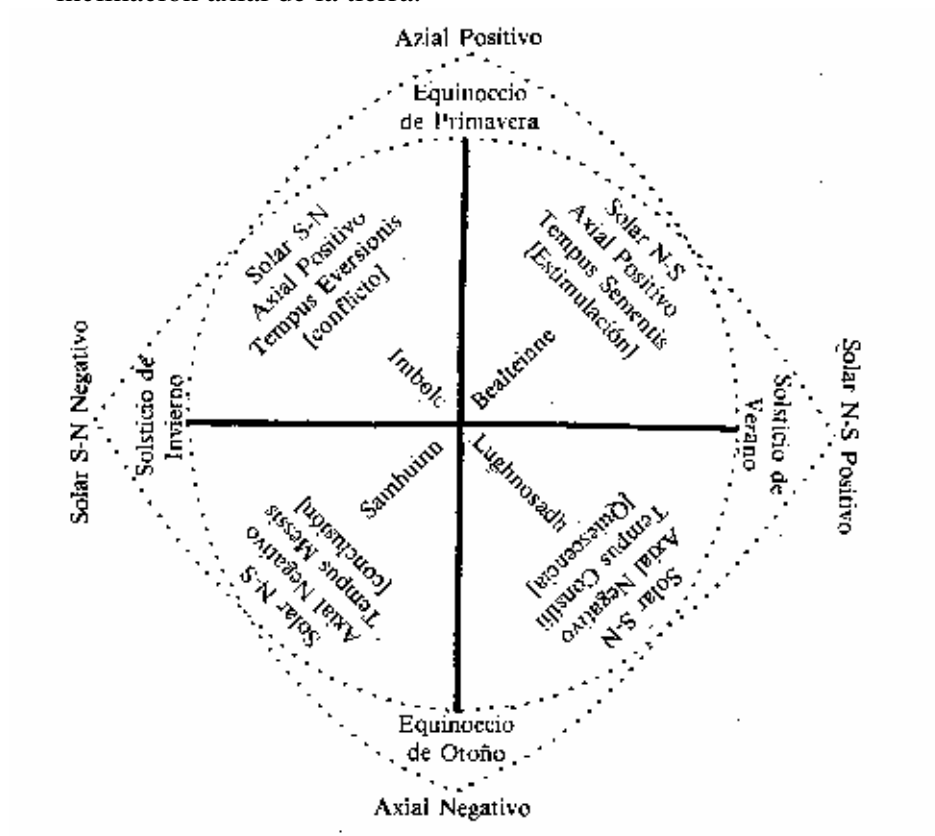
* El curriculum personal incluirá tales cosas como las Saluciones, la Colocación de las Guardias (siempre una defensa esencial), las Clavis Rei Primae, la meditación, etc.

Son a evitar los trabajos de esfera, las evocaciones, consagraciones, viajes astrales, trabajos de clarividencia, etc., ¿jue entran en el apartado de trabajos prácticos.

MAREAS ESTACIONALES

(Hemisferio Norte)

Las Mareas Estacionales resultan de dos influencias: la mayor, que es el efecto de las partículas solares que bombardean el manto ódico de la tierra, y la menor, que consiste en las tensiones creadas en el manto ódico por la inclinación axial de la tierra.



Influencias solares:

Norte-Sur: del Equinoccio de Primavera al Equinoccio de Otoño. **Sur-Norte:** del Equinoccio de Otoño al Equinoccio de Primavera.

Influencias causadas por la inclinación de 23,5° del eje de la Tierra:

NEGATIVA

Po₁us a sole declinans: del Solsticio de Verano al Solticio de Invierno.

POSITIVA

Po₂us ad Solem inclinans: del Solsticio de Invierno al Solsticio de Verano.

De la naturaleza de las cuatro Mareas se deduce que, *hablando en términos generales*, todos los comienzos y las nuevas obras son apropiadas para el Tempus Sementis, los trabajos para producir resultados prácticos al Tempus Messis, y las obras que deben culminar en resultados espirituales al Tempus Consilii; mientras que el Tempus Eversionis debe ser un período de retirada, de meditación y de fortaleza interna. El decir, como algunos, que el Tempus Eversionis es apropiado para las obras de destrucción es más de lo que los autores del presente trabajo osarían recomendar; sería algo así como decir que el lugar más apropiado para provocar una explosión es en un polvorín. Además, esta marea es tan poderosa que las orientaciones puestas en movimiento durante su curso pueden ser revitalizadas de hecho por el alba del Tempus Sementis y causar efectos distorsionados y caóticos durante la primavera.

Sin embargo, y aparte de las precauciones indicadas por este hecho, no es difícil comprender que el significado de todas las mareas estacionales está siendo continuamente modificado por otras corrientes astrales; vitales, por ejemplo, en conexión con cualquier trabajo son las Aestus Lunae. La razón de su importancia se explica en el capítulo IV.

Las Mareas Lunares (Aestus Lunae) corresponden a las fases de la Luna, de forma que cambian cuatro veces al mes. El tiempo de máximo poder corresponde a la Luna Llena: el Cuarto Creciente es por naturaleza afín a todo principio y crecimiento. Los primeros días de la Luna Menguante no son necesariamente perjudiciales: hay un sentimiento general en contra de trabajar bajo la luna gibosa, pero todo lo que se necesita tener en cuenta es que el poder etérico lunar está algo inferior debajo del máximo. Sin embargo, sí que es cierto que los últimos estadios visibles del menguante tienden a ser maléficos y se hallan bajo el poder de Hécate; y en el tiempo de la oscuridad de la Luna, es decir, durante los días de entre la desaparición de la Luna Menguante y la mani-

festación de la Luna Nueva, hay que renunciar a toda operación de magia práctica.

La potencia de las Mareas Lunares fluctúa también de una estación a otra. La Luna Nueva se halla en el máximo, desde el punto de vista mágico, durante la primavera, mientras que la «Luna de la Cosecha» es, con mucho, la más poderosa marea de la Luna Llena; y no sólo es la más poderosa, sino también la más duradera, ya que puede observarse que la Luna de la Cosecha (agosto) se manifiesta como un disco perfecto durante tres noches consecutivas, en lugar de las dos acostumbradas.

·






«Flujo y reflujo de las mareas del mundo, luz plateada que apresura el crecimiento de toda semilla en la tierra: que al caminar en la oscuridad, con nuestros ojos apartados de la luz del Sol, tuyo sea el espejo, ¡oh Triple Diosa!, que refleje hacia nosotros sus rayos.»

·

El siguiente conjunto de Mareas a tener en cuenta es también de suma importancia: son las Velocia, que consisten en las fluctuaciones rítmicas del manto ódico de la tierra*. Su flujo es de Este a Oeste. Las Velocia son tradicionalmente conocidas por sus nombres sánscritos y por los símbolos que desde la antigüedad las han representado, pero, como hemos señalado en otro lugar, nuestros símbolos para el Fuego y el Agua atestiguan que este conocimiento ha estado tras la tradición Occidental, y nosotros preferimos llamarlas «las veloces» porque el Occidente tiene su propia nomenclatura.

· Hay que concebir el manto ódico de la tierra en un doble sentido: por una parte, como lo que se manifiesta como el agregado de las fuerzas vitales de todos los seres asociados con este planeta (y que puede ser descrita como un aura interna), y por otra, como las inmensas regiones inorgánicas aunque muy organizadas del campo geomagnético, el cual penetra al anteriormente dicho pero constituye también un arma externa que según las estimaciones se extiende hasta un promedio de unos 130.000 Km. a partir de la superficie terrestre —con inmensas variaciones debidas a la influencia solar—. En el texto hemos limitado nuestras observaciones a aquellos hechos que se sabe por tradición que son de interés para el mago, y cuya importancia no puede ser minimizada.

Las atribuciones de las Velocia son:

Símbolo Táttvico	Tattva	Elemento	Símbolo Elemental
Ovoide índigo	Akasha	Espíritu	
Disco azul	Vayu	Aire	
Triángulo rojo	Tejas o Agni	Fuego	
Medialuna blanca	Apas	Agua	
Cuadrado amarillo	Prithivi	Tierra	

El flujo de las Velocia se cuenta a partir del amanecer y el ciclo se completa cada dos horas. La primera marea de la serie es Akasha, y aunque se diga que cada marea rige durante un cierto período de tiempo, no hay que olvidar que todas las influencias existen al mismo tiempo; sin embargo, hay un predominio en sucesión de cada Tattva sobre los demás. Así, empezando a contar desde el amanecer, cada marea rige durante 24 minutos en el orden: Akasha, Vayu, Tejas, Apas y Prithivi; así la sucesión se repite cada dos horas a lo largo de las 24. Las Tattvas tienen también una fase negativa, pero como dicha fase no se necesita para nuestros propósitos, no será considerada aquí.

Se ve entonces cómo, por un simple cálculo, se puede encontrar un Tattva armonioso para cualquier tipo de trabajo, teniendo en cuenta la correspondencia entre el Tattva y la Esfera de operación; y esto sí que nos concierne profundamente, porque es esencial para nuestro trabajo que las condiciones astrales prevalecientes sean tales que nos permitan el moldear eficazmente la Luz según la pauta vibratoria requerida, porque se desperdicia mucho esfuerzo sincero trabajando durante mareas equivocadas, y averiguando la marea armónica esta condición queda satisfecha:

Cuando la Naturaleza moldea al rocío de luz
para con él alimentar a la perfección.

Un rito que empieza en una fase Táttvica armoniosa a menudo excede la duración de dicha fase; esto no es un infortunio, ya que al haber comenzado en el Tattva correcto, con la Colocación de las Guardias y con las invocaciones apropiadas, se proveerá al rito con efectividad de su propia corriente mágica; ésta, sellada dentro del círculo, será insensible a las mareas externas durante todo el tiempo restante. Esta es una observación general sobre un punto que, si se interpreta mal, suscita una serie de complicaciones sin fin al planear los rituales.

Como se ha dicho, no siempre es necesario referirse siempre a las horas planetarias debido a la gran potencia de las Velocia sobre los niveles sutiles; pero cuando las horas se consideren relevantes, deben coordinarse como se ha dicho antes. Pueden considerarse entonces como modificadores o intensificadores de los efe'

tos de las Velocia. Las Témpera, las Aestus y las Velocia son vitalmente importantes y hay que regular siempre el trabajo mágico de acuerdo con ellas. El Mago debe aprender a trabajar con y a través de estas fuerzas naturales como algo corriente, y aunque en algunas circunstancias tenga que trabajar por necesidad bajo Mareas adversas, debe tener en cuenta que el hacerlo es como subir por una escalera mecánica que desciende: sólo una necesidad real y una confianza segura lo justificará. En un caso tal, aquél, con la habilidad y la prudencia necesarias para sacar el mejor partido de los recursos disponibles, puede producir un tour de force que en otras circunstancias no se habría creído posible.

Lo que es imposible no puede ser necesario:
lo que es verdaderamente necesario debe resultar posible.

Los requisitos generales serán suficientes en casi todas las operaciones: la Estación, la Marea Lunar y las Velocia. Sin embargo, evocaciones a apariencia visible pueden necesitar cálculos de un tipo algo más complejo. En el caso de evocación de seres elementales, como por ejemplo de ciertas Potencias cuyos nombres se derivan de las Tablillas Enokianas, apenas hay que tener en cuenta nada más que dichos requisitos generales —la marea más apropiada para ello es el Tempus Messis, al igual que todas las operaciones que requieran una manifestación terrestre del resultado—; la Luna debe ser Llena para tener la máxima energía etérica, y el Tattva debe de ser el correspondiente al Elemento en cuestión.

Con respecto a la evocación de los 72 Espíritus de la Goetia, o de los del Arco Celeste, el encontrar el momento correcto no presenta dificultad puesto que queda indicado por su casa zodiacal, su Decanato y su Quinario, y una efeméride posibilitará el cálculo exacto de los períodos correspondientes; no hay más que encontrar, dentro de los días indicados, la combinación de Mareas Lunares y de Velocia en armonía con las indicaciones planetarias. Si además se encontrara una hora planetaria adecuada que coincidiera con tal combinación, ésta sería una buena razón para empezar la operación en tal período.

Cuando la Luna llena ha pasado en uno o dos días, de forma que, aun habiendo poca disminución de fuerza lunar, ésta se halla algo fuera de equilibrio, uno tendría sus dudas en evocar a ún Espíritu de Leo durante el Tattva de Fuego, mientras que evocar a un Espíritu de Virgo durante el Tattva de Tierra no presentaría ningún peligro.

Para evocar a la aparición visible a las Inteligencias y Espíritus Planetarios, las mejores Mareas Estacionales son las Solares Positivas, es decir, el Tempus Sementis y el Tempus Messis, y de estas dos la mejor es el Tempus Messis. Con respecto al Planeta de la operación, es necesario que éste se halle en el Signo de su exaltación, según la lista siguiente:

Planeta	Exaltado en la casa de
♃	♈
♄	♌
♅	♍
♆	♎
♇	♏
♈	♐
♉	♑

Aquellos con conocimientos de astrología horaria sabrán encontrar aspectos favorables o contrarios a la operación; damos tan sólo aquí las orientaciones más básicas. Con respecto a la posición del Sol en el Zodíaco, un espíritu de Júpiter se puede evocar cuando el Sol está en Sagitario, pero también cuando se halla en Leo o Libra; un espíritu de Saturno con el Sol en Tauro o Libra; evocar a un espíritu de Saturno con el Sol en Escorpio sería poderoso pero peligroso. Consideraciones especiales aparte, las indicaciones para los Espíritus de Venus son que deben ser evocados con el Sol en Tauro o, si esto falla, en Libra; los Espíritus de Mercurio con el Sol en Virgo o, fallando esto, en Géminis; y los Espíritus de Marte con el Sol en Escorpio o, si no es posible, con el Sol en Aries. En los casos en los que se pueda elegir, la preferencia es para los signos de la Triplicidad de Tierra, o, al menos, de la de Agua.

Además, hay que fijar el tiempo más correcto para la evocación en relación con la Velocia, la cual, de nuevo, debe estar en armonía con el Planeta de la Operación. El flujo de Akasha resulta idóneo sólo para obras de naturaleza puramente espiritual, que tiendan a un alejamiento de la esfera de la Tierra; no resulta adecuada, por consiguiente, al tipo de trabajo que estamos ahora considerando. Las armonías planetarias de las demás Velocia son: Vayu para el Sol y la Luna, Agni para Marte y Venus, Apas para Júpiter

y Mercurio y Prithivi para Saturno. Finalmente, la Luna debe ser tan exactamente Llena como se pueda, ya que se necesita para este tipo de operación el máximo de poder etérico y que la Puerta Astral esté bien abierta; pero si ello es imposible, y siempre que se tomen medidas para obtener el máximo de fuerza por otros medios, la Luna Creciente servirá.

Mas el iniciado no sólo necesita del conocimiento de todas estas vibraciones externas; éstas no son sino ayudas —ayudas necesarias, eso sí, guías en un trabajo cuyos instrumentos primarios son las fuerzas internas de la psique. Es dominando a estas últimas como las mareas externas se convierten en sus sirvientes y no en sus amos. Emplear en Tempus eversionis como un tiempo de meditación y purificación, por ejemplo, le resultaría imposible a alguien sometido a depresiones y frustraciones; igualmente, la canalización de las fuerzas vitales del Tempus sementis para la cimentación de obras mágicas nuevas estaría por encima de alguien que, llevado por el impulso o la costumbre, disipa dichas fuerzas en actividades instintivas. No podemos cambiar las mareas externas ni ordenarlas que sigan fluyendo en la siguiente estación; podemos y debemos dominar nuestras propias facultades y operaciones para poder servirnos de las Mareas cuando éstas nos sean propicias, sin ser perturbado por ellas cuando tiendan a obstruir nuestro trabajo. Si se empieza una Obra de Marte en la Marea de Agni, somos apoyados por el Tattva durante la duración de su flujo; pero cuando Agni cambia después de 24 minutos y es reemplazada por Apas, ni abandonamos el rito ni cambiamos su naturaleza. Hemos sellado nuestro círculo en Agni y hemos fijado nuestra mente en el modo de Marte, y no nos desviamos de ambas hasta que el rito haya concluido.

Así, mediante el trabajo mágico, crecemos y maduramos en la Obra; y nuestro progreso es magnificado, equilibrado y reflejado de nuevo hacia nosotros mediante nuestra participación en la vida de la Orden. Lo cual, propiamente entendido, no disminuye la responsabilidad individual, sino que la aumenta. La Luz Astral circula poderosamente, no meramente en la psique individual, sino también en el grupo como un todo; la realización efectiva del propio papel en el ritual de grupo influencia a la matriz que se ha creado, no solo para uno mismo, sino para todos; y el influenciar la matriz es también, inevitablemente, el influenciar hasta cierto

punto la operación de la, fuerza espiritual invocada en dicha matriz.

Esta canalización de fuerzas incrementa la vitalidad de la Orden como un todo, lo que de nuevo contribuye a la vida de la tradición mágica como un todo. Porque la vida de una Orden Mágica verdadera depende de sus contactos en los Planos Internos, de esos grandes seres que de un modo u otro están conectados con la razón particular de ser de la Orden; y, más aún, es en virtud de esos contactos en los Planos Internos por lo que la Orden participa en la corriente vital de la Tradición Occidental, la cual participa a su vez en la Tradición Mundial. Todo iniciado de cualquier estatura espiritual es un miembro de esta alta comunidad según sus capacidades. Y aquí no nos estamos refiriendo sólo a los seres encarnados, sino también a aquellos desencarnados que participan en la Obra de la Luz.

Contemplando esta gran estructura de fuerzas vitales interactuantes, percibimos otra esfera por encima del rango de las Mareas Astrales ya definidas, una esfera gobernada por sus propias Mareas espirituales. Discernimos aquí el punto de encuentro de la Gran Obra con el plan cósmico de la existencia, y empezamos a tocar la razón que subyace al tema central del trabajo de la Orden. Hemos vistos que igual que Yesod es la Puerta entre los mundos material y astral, Tiphareth es la Puerta entre lo astral y lo espiritual, y constituye, por tanto, el entramado de la vida Renovada que el Sol material simboliza: el entramado de la vida cósmica, tal como lo definimos nosotros. Por tanto, la figura cultural principal de la Orden es la del Héroe Solar, lo que instituye al mismo tiempo a la Marea de la Vida, de la Muerte y de la Vida Renovada como corriente espiritual de nuestra vida mágica; y es siguiendo las huellas del Héroe Solar como nos abriremos a dicha corriente. Porque éste y no otro es el plan de desarrollo concebido para el hombre occidental: Sol Invictus, Temu Heru-Khuti, entrando en la oscuridad y vencéndola, o el Mabon —el Sol-niño renacido—. Es por esto que el Camino del Adepto es camino de la muerte, de la tumba y del renacimiento en la luz.

Por ello, también es la Obra Alquímica la transmutación del metal corriente en el Oro del Sol. Porque las mareas solares, cuando se contemplan en su aspecto místico, se tornan símbolos del desarrollo espiritual del iniciado. No puede darse una regla general que incluya a todas las Ordenes: variando según qué culto se siga en concreto y en qué región particular se desarrolle,

el héroe muere en otoño o en la primavera, renace en la primavera o en la mitad del invierno; en la mitad del verano se manifiesta todo su poder.

Sin embargo, el significado esencial extraído del simbolismo permanece inalterable: no menos que los niveles materiales, los niveles espirituales tienen sus ciclos y secuencias, y la vida del hombre, en su misma aspiración a superar el mundo material, está siguiendo un impulso espiritual que no es antinatural, sino que es en sí mismo una búsqueda de lo que resulta más natural a la vida humana. Lo único que es antinatural para el hombre es un modo estático de experiencia sin desarrollo alguno, porque la inercia contraviene una condición necesaria incluso de la mera existencia.

Con todos los medios de desarrollo a su disposición, mediante los trabajos de Sendero y de Esfera, mediante los ejercicios individuales y las meditaciones, además de mediante los rituales de grupo de la Orden —el iniciado ha llenado su psique a rebosar con las luminosas y pulsantes mareas vitales—. El ha progresado con fiel devoción en el servicio de ese Héroe que ha sido puesto delante de él como un ideal externo, hasta que en la madurez del tiempo viene a participar en el modo de muerte de ese Héroe.

Con Osiris es puesto vivo en el ataúd, o con Maître Jacques es golpeado por la mano traidora, o con Rhodon es derrotado por el Dragón Negro, o con Dumuzi es conducido a lo profundo; y de esa tumba, de esa oscuridad, es sacado para saber que aquello que hasta ahora seguía, lo que había sido su ideal, ESO ES ÉL, y más que un héroe pseudoterrestre se trata de su identidad, de su realidad. A partir de aquí, no ya sólo el héroe de su idealismo, sino la deidad de su adoración está dentro de él; él sabe ahora que dentro de los límites

de su propia psique debe evocar a la **ΠΡΩΤΟΣ ΚΑΛΟΣ** la Belleza Primordial.

En cierto sentido ha llegado a la posición del Haiji de Flecker, quien habiendo arribado a la Meca no tiene dirección hacia la que girarse en la oración. ¿Quiere esto decir que ya ha de considerar a su vida personal, junto con los elementos de su psique que ya le son conocidos, como autosuficientes? En absoluto, ya que una parte fundamental de su psique no ha entrado en juego todavía:

«A una nueva vida su vida ha de despertar.»

y a un nuevo sol más allá del sol de su vida cotidiana. Con el Adeptado empieza la verdadera vida mágica, porque todos sus resultados previos no han sido sino práctica y preparación; es entonces, por consiguiente, cuando se levanta de la Tumba, cuando recae sobre el Adepto una obligación sagrada de buscar hasta encontrar

aquello que le distingue por completo de incluso el miembro más iluminado y avanzado de la Orden Externa: la Realización del Conocimiento y Conversación de! Santo Angel Guardián.

Esta búsqueda es la única verdaderamente necesaria para el Adepto Menor, y hasta haberla culminado, la plenitud del Adeptado no le pertenece. Esta Realización es, pues, de todas las obras mágicas, la más necesaria, y además algo que el Adepto debe conseguir con su propio esfuerzo personal. La Orden, que le ha llevado hasta el Adeptado, le da la llave de éste su siguiente logro; en qué manera la usará y con qué fervor, su propia naturaleza e ingenio debe de impulsar hasta conseguir el éxito. No se trata aquí de un éxito ilusorio o imaginado, porque el resultado fundamental de este logro es la transferencia de su conciencia y el establecimiento de la misma sobre una nueva base: y esto es una revolución interior que nadie podría, o desearía, experimentar mientras que la inteligencia ordinaria y el sentido común tuvieran las riendas de su psique. Porque el nuevo componente que ahora pasa a un primer plano no es ya una manifestación del intelecto consciente: es la Mente Intuitiva.

La Mente Intuitiva se presenta como un «no yo», por dos razones. En primer lugar, no forma parte de la inteligencia consciente, y por consiguiente se presenta a la mente consciente como Un ser diferente. En segundo lugar, está ligada a los niveles Supremos de la Mente: la psique no está sellada dentro de la naturaleza física del individuo, como muchos imaginan, sino que se extiende por encima de la misma y en particular alcanza a través de la «fina punta del espíritu» hasta contactar con el mismo Kether, además de, por supuesto, las otras dos Sephiroth Supremas. Llamamos Mente Intuitiva a esta región de la Mente por encima de la inteligencia consciente y fuera de la misma. Dicha Mente existe siempre, aun en la psique de las personas con una conciencia de lo más limitada, aunque en tales casos se halla, de forma natural, sin comunicación con la mente consciente; puede, sin embargo, en emergencias muy graves, comunicarse a veces, incluso en tales circunstancias limitadas, a través del sistema nervioso simpático o del subconsciente instintivo. Tales «prontos» son, de hecho, lo que en lenguaje popular es llamado «intuición», aunque la verdadera función de la Mente Intuitiva, que es el tema de nuestro estudio, es otra cosa bien distante y

mucho más grande. Para entender esto, debemos considerar brevemente los distintos modos de conocimiento.

Una cosa puede conocerse por instinto. Esta facultad es de alcance extremadamente limitado, particularmente entre los seres humanos civilizados. No llega a comprender a los hechos generales. Un hombre hambriento puede hallar comida instintivamente y un hombre sediento puede instintivamente tomar el camino de descenso de una colina en orden a encontrar agua, pero tan pronto como infiere que «la comida satisface el hambre» o «el agua fluye colina abajo», el asunto es traspasado del nivel instintivo al racional.

El nivel del conocimiento racional apenas necesita describirse aquí. Abarca inferencias hechas a partir de hechos percibidos tales como los arriba descritos, razonamientos abstractos y sentencias confiadas a la memoria. El grueso fundamental del conocimiento humano yace dentro de esta área.

Por encima de él hay otro modo de conocimiento del cual no es capaz la mente consciente del hombre encarnado: se trata de la percepción inmediata de la verdad espiritual sin que medie en ello el proceso de abstracción o deducción a partir de fenómenos. Este método de conocimiento es el propio de los seres espirituales de naturaleza angélica o superior: y hay una región de la psique humana a la que le es propio, porque la psique humana, con sus facultades conscientes e inconscientes, se extiende hacia arriba y hacia abajo por todos los niveles del ser no-material, llegando a tocar tanto lo divino como lo demoníaco. (Si esto no fuera así, toda la experiencia religiosa y filosófica carecería de sentido.) La región de la psique humana capaz de intuir la verdad directamente es, por consiguiente, la Mente Intuitiva. Se sigue de esto, entre otras cosas, el que la Mente Intuitiva conozca claramente la Verdadera Voluntad del individuo en cuestión, aun cuando su mente consciente pueda estar completamente engañada al respecto.

Es la Mente Intuitiva la que, una vez superado el período de búsqueda, se pone en comunicación con la conciencia del Adepto bajo el nombre de Santo Angel Guardián. Es Santo puesto que está completamente apartado de la personalidad mundana; es Guardián puesto que conoce la Verdadera Voluntad y las capacidades reales del Adepto, sus sentimientos y debilidades y todo aquello que podría dañarle; y es Angel porque consiste fundamentalmente en la facultad de la intuición que es por definición angélica. No es probable que el Adepto vaya a

identificar a este ser con parte alguna de sí mismo; más bien tenderá a negarlo, puesto que el Angel sabe lo que él no sabe y, a menudo, quiere lo que (según cree) él no quiere. Además, el Adepto habrá encontrado a este Ser en la Esfera de Tiphareth; y, por tanto, para él es un Angel de dicha Esfera, el cual debe en grado sumo ser amado y reverenciado por su belleza y sabiduría. De ahí en adelante, la magia del Adepto será una obra conjunta de su Angel y de sí mismo.

Sin embargo, con el progreso posterior, más se le clarifica sobre la exaltación de su Angel. Es ahora cuando empieza el baile de máscaras y de sombras, de luz y de desolación, que pertenece más al dominio del misticismo que al de la propia magia. No lo proseguiremos aquí. Platón dijo que quien ama fielmente llegará al fin, aunque tras muchas vidas, hasta el Amado. Lo que él no dijo, y lo que uno aprende tras muchas vidas, es cómo será cambiada y exaltada, cómo será velada y reaparecerá, cada vez más alta y luminosa, la discernida identidad del Amado.