

mitomagia

5

Los temas del misterio

Enciclopedia de lo Fantástico
Dirección: ERNESTO SABATO



ELBA

Ediciones
Latinoamericanas
Buenos Aires SACI



56

En este número: AQUELARRE; AQUILES; ARAUCANA; mitología; ARGONAUTAS; ARNALDO de Villanova; ASES.

ELBA

Ediciones Latinoamericanas Buenos Aires SACI
Comité Consultivo: Adolfo De Ferrari, Ing. Isidoro Matrajt, Herminio Muchnik,
Ing. Rubén Rogés, Ing. Luis Soroa Gfeller.
Director: Roger Pla
Sec. de Redacción: Daniel Grinberg
Arte y Diagramación: Dante Bertini y Carlos Firvida.
Relaciones Públicas: Jeannine Rogés
Promoción y Publicidad: I. M. Weisburd de Soroa
Corrector: César F. García Rojas
Impresión: La Prensa Médica Argentina - Junín 845, Bs. As.
Composición: Rotype S.A.C. e I. - Sarmiento 4062, Bs. As.
Fotograbados: Fotomecánica Futura - Av. Chiclana 3238, Bs. As.
Distribuidor: Capital Federal, Machi y Cía. S.R.L. - Carlos Calvo 2426, Bs. As.;
Interior, distribuidora Cónдор S.R.L. - Av. Independencia 2744, Bs. As.

mitomagia

Los temas del misterio

Enciclopedia alfabética de mitología, ocultismo, magia y otras disciplinas herméticas.

Dirección intelectual:

ERNESTO SABATO

Al frente de un grupo de redactores, con la colaboración especial de Augusto Raúl Cortazar en temas del área argentina y países americanos. Este original fue realizado en Creaciones Gráficas-Herminio Muchnik, bajo la dirección de Roger Pla, siendo revisado, ampliado con la incorporación de las colaboraciones especiales, y preparado para su publicación, en el departamento editorial de ELBA.

QUÉ ES MITOMAGIA

MITOMAGIA es una enciclopedia. Pero una enciclopedia especial. En ella están expuestos de un modo ameno y objetivo todos los grandes y pequeños temas de las llamadas ciencias esotéricas. Es decir, aquellas que desde los orígenes de las civilizaciones hasta hoy han inquietado al hombre, siempre asediado por el misterio. Así, desfilarán ante el lector definiciones, historias y explicaciones sobre las diversas materias de que está compuesto este apasionante enigma: ocultismo, magia, mitología, supersticiones, cábala, astrología, espiritismo, alquimia, parapsicología... No faltará tampoco la vida y la obra de los personajes más notables que se destacaron en el estudio y práctica de estas disciplinas.

La obra, en su conjunto, está ordenada alfabéticamente. De modo que cada tema o "voz" será encontrado en su orden alfabético, con sus remisiones correspondientes, para que el lector pueda ampliar, si lo desea, su conocimiento del tópico consultado; y establecer, a la vez, las relaciones que existen entre una y otra materia.

Esto hace también que **MITOMAGIA** sea una obra de gran utilidad para el estudiante, el periodista, el artista, y todos aquellos que necesiten satisfacer no sólo su curiosidad intelectual, sino documentarse seriamente sobre el tema. Pero hay algo más que enriquece esta obra. En la página central de cada uno de los fascículos, se publicará un cuento, generalmente completo, magníficamente ilustrado, escogido entre las piezas maestras de la literatura fantástica universal. Esta página podrá ser arrancada y doblada de modo que, concluida la obra, que se publicará durante 52 semanas, el lector tendrá en su poder, mediante la colección de los fascículos, una magnífica enciclopedia, y con la de los cuadernillos formados por las páginas centrales, una monumental antología del cuento fantástico de todas las épocas, desde los clásicos del género hasta hoy. Contra la presentación de la colección completa en buen estado, la editorial entregará en cambio, la obra lujosamente encuadernada en tres volúmenes de 20½ por 28 cms., y la antología, también lujosamente encuadernada, en un solo volumen de 20 por 14 cms., ambas sólo por el precio de costo de la encuadernación, convirtiéndose así el coleccionista, mediante un gasto mínimo, en poseedor de la obra completa tal como será ofrecida posteriormente al público comprador. Es preciso, pues, coleccionar los fascículos con cuidado, para no malograr tan magnífica adquisición.

©Ediciones Latinoamericanas Buenos Aires SACI

Billinghurst 2466, 7º A; Tel. 82-2576 - Bs. As.

Impreso en Argentina - Printed in Argentina

Hecho el depósito que marca la ley.

Ley de propiedad intelectual Nº 1.005.540.—

Reservados todos los derechos literarios,

gráficos y artísticos.

Franqueo a pagar

Cuenta Nº 726

La imagen que sirve de fondo a esta página es la representación de un ángel (grabado del siglo XVI). La tapa es de Jorge Pechersky.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO:

ASTROLOGÍA: La Astrología como ciencia oculta; analogías con la Astronomía. La doctrina de la inserción del hombre en la totalidad del cosmos.

ATAHUALPA: Referencias biográficas del último emperador de los incas. Guerras dinásticas. Llegada de los españoles y relaciones mantenidas por el emperador con los conquistadores.

ATENEA: Una de las principales divinidades de la mitología griega. Origen de su culto. La diosa como personificación de la inteligencia y la sagacidad; protectora de sabios y filósofos, de la familia y de los guerreros.

ATLANTIDA: La leyenda del continente perdido; su presunta existencia histórica a través de mensajes extraterrenos. Investigaciones científicas realizadas y teorías originadas en las mismas.

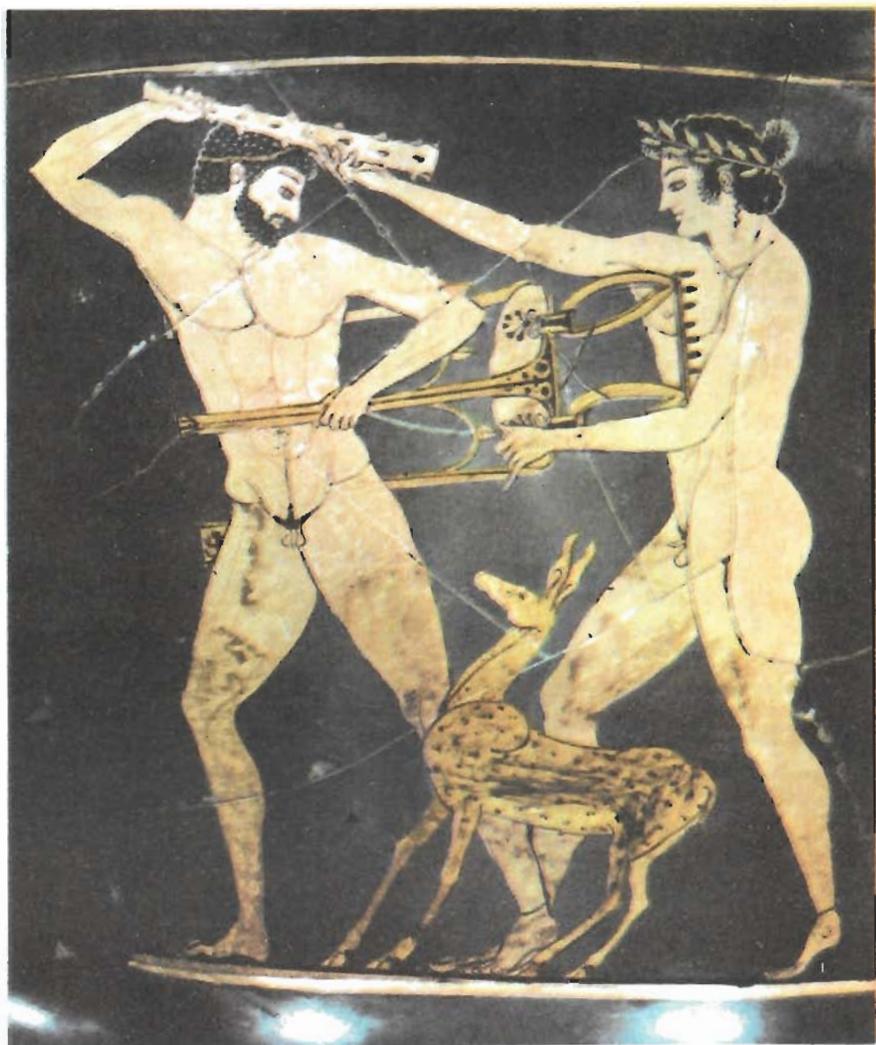
AUGUR: Su función en la organización religioso-política de Roma. La interpretación del vuelo de las aves. Las doce categorías de signos en los antiguos libros augurales romanos. El Colegio de Augures.

AURA: El fluido o irradiación sutil del cuerpo astral según las doctrinas esotéricas. Significación simbólica, establecida por los teósofos, de los colores áuricos.

Y otros temas de interés.

APOLINARISMO. Secta cristiana fundada en el siglo IV por Apolinar, obispo de Laodicea. Doctrinariamente creían que la humanidad de Cristo no tenía alma humana. Aseguraban que el Verbo se encarnó directamente en el cuerpo de Jesús.

APOLO. Una de las figuras de más gravitación del mito griego, sobre todo por su constante ingerencia en la vida humana. Apolo pertenece a la segunda generación divina y ocupa inmediatamente de nacer un lugar entre los olímpicos, sobresale por su función profética, al punto de consagrarse el mayor de los oráculos griegos: el de Delfos. Hijo de Zeus (v) y de Letona (v), nace en la isla de Delos, ayudado por todos los dioses que trataban de contrarrestar la furia de Hera (v) hacia su madre. Tres días después de nacer mató a Pitón, un monstruo terrible apacentado en Delfos, porque éste había perseguido a su madre, aunque algunas leyendas dicen que fue porque presentía que allí estaría más adelante su santuario. Dios múltiple, al cual muy pocas de las actividades humanas escapaban, lo era de la música y de la poesía, y algunas leyendas le atribuyen la paternidad de Orfeo (v). Con el tiempo su divinidad se extendió a todas las artes. Era dios de la profesión, como lo prueba su potestad sobre el oráculo de Delfos, y estaba considerado el mayor de los profetas, el portavoz de "la voluntad infalible de su padre", como dice Homero. Dios colonizador, por estar sujetas a sus predicciones la fundación de las ciudades, y dios del mar, con el epíteto de Delfinios, Apolo lo es también de la tierra, ya que en su condición de "foibos" o divinidad de la luz, del sol mismo, hacía llegar los frutos a la madurez o secaba la tierra calcinándola. Dios, del destino, cuyos rayos o flechas herían de lejos, lo era también de la muerte, conociéndose como conductor de las Moiras (v). Pero, donde actúa con la misma nitidez que como profeta, es como dios purificador; a su car-



Vaso griego. La escena representa a Apolo y Hércules. Museo Británico.

go está la tarea de quitar a los hombres las huellas de sus crímenes, de lavar la sangre de sus víctimas, por decirlo, así, para que el resto de los hombres reciba nuevamente al maldito. En esta condición él es quien purifica a Orestes (v) y lo libra de la locura y de las Erinias (v) después de matar a su madre; es suficiente el contacto de su rama de laurel para que el pecador arrepentido quede libre de su culpa.

Introducido su culto en Roma con el mismo nombre, hacia el siglo V a. de J.C., fue muy difundido, en su carácter guerrero y profético, se lo honraba en el templo que para él hizo construir Augusto, como custodio de los libros sibilinos.

APOLONIO DE TIANA. Filósofo místico nacido en una aldea de Capadocia tres o cuatro años antes de Jesucristo y muerto en Éfeso hacia el año 98 de nuestra era, durante el reinado de Nerón. A los 14 años comenzó a estudiar retórica, con Eutidemo, en Tarso, pero el relajamiento de las costumbres de la ciudad le indujo a alejarse. A los 16 años abrazó la austera regla de la hermandad de Pitágoras (abstinencia del matrimonio, del vino y de la carne, no rasurar jamás la barba y observancia de un estricto silencio durante 5 años). Tras repartir sus escasos bienes entre sus parientes, recorrió Persia, Asia Occidental, India, Egipto, Grecia e Italia como monje mendi-

APOLONIO

cante, alojándose en los templos; de esta manera asimiló el saber de los magos, de los brahmanes y de los ascetas egipcios, de los cuales recibió pruebas de admiración y afecto.

Intentó penetrar en los intrincados misterios de Eleusis, pero, acusado de magia, se le prohibió la entrada hasta el fin de sus días. Bregó porque los sacerdotes abandonaran el sacrificio de los animales y se manifestó adorador del sol, al mismo tiempo, aceptaba la superioridad de los dioses y predicaba que detrás de cada deidad existe un Dios supremo e incognoscible. En su sencilla vida abundan episodios de piedad y de abnegación, lo que movió a sus seguidores a proclamarlo hijo de un dios, en tanto él se llamaba a sí mismo, sencillamente, hijo de Apolonio.

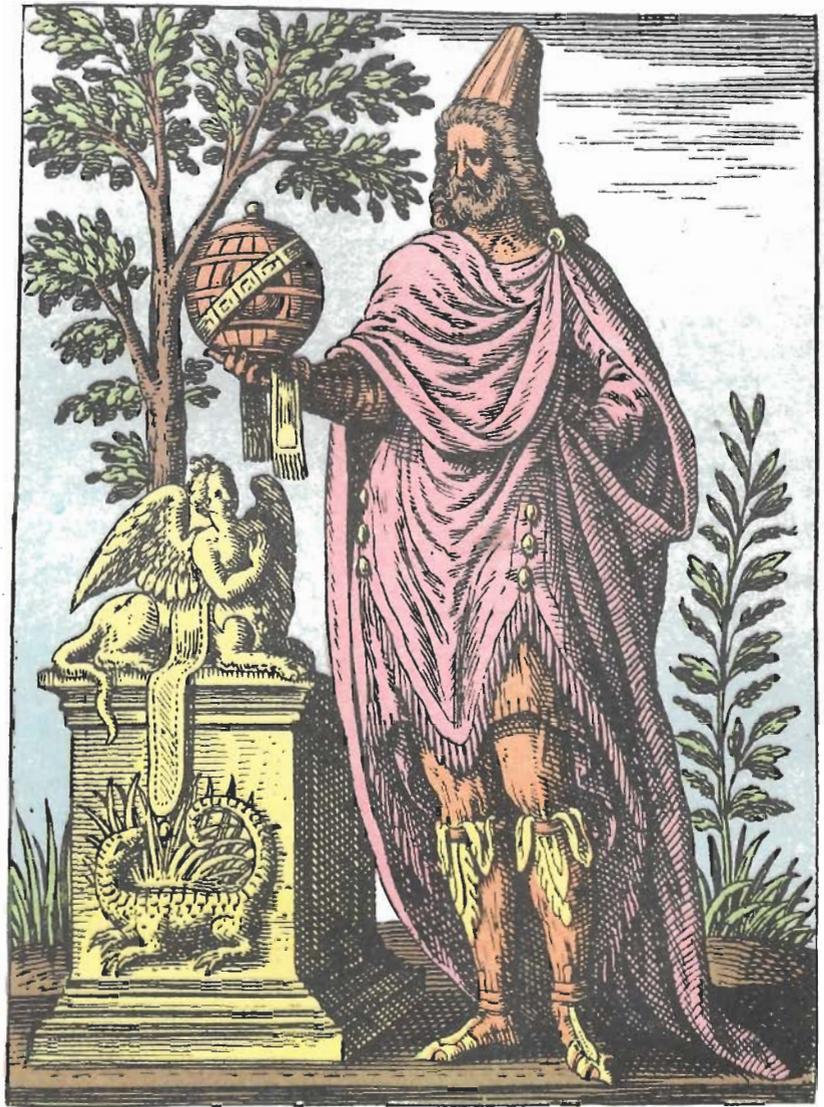
La tradición le atribuyó innumerables milagros: se afirmaba que se filtraba a través de las puertas cerradas, que entendía todas las lenguas, aun sin haberlas estudiado, y que poseía el don de expulsar a todos los demonios. En Roma era muy popular la leyenda que había resucitado a una doncella en el momento de ser conducida por sus parientes al sepulcro, y que al serle ofrecida una generosa recompensa, la cedió como dote a la joven rescatada de la muerte. En otro episodio, presenciado por sus discípulos, se afirmaba que al observar un eclipse de sol, exclamó en tono profético mirando al cielo: "algo grande sucederá y no sucederá"; poco después un rayo derribó la copa que Nerón se llevaba a los labios, sin producirle el menor daño. El relato de estos hechos aumentó su popularidad y su prestigio ante el vulgo.

En realidad, Apolonio era más un filósofo que un brujo. Profundo conocedor de la literatura griega, admiraba a sus representantes y extraía de ellos sabias enseñanzas. Expuso una moralidad tan sencilla y severa como su propia vida, resumida en una frase dedicada a los dioses: "Concededme tener poco y no desear nada". Predicó la doctrina de la reencarnación, fruto

de su viaje a la India y de su contacto con los brahmanes; por ello ordenaba a sus discípulos que no dañaran a ninguna criatura viva y que se abstuvieran de comer carne. "Si somos filósofos", aconsejaba, "no podemos odiar a nuestros semejantes"; de esta manera predicó evitar el odio, la envidia, la calumnia y la enemistad. Su prédica influyó notablemente en el ánimo del pueblo con la promesa de la inmortalidad personal, de una felicidad eterna, después de una vida de sumisión, pobreza, tribulaciones o excesivo trabajo, que, en realidad, constituía el atractivo úl-

timo y sin duda irresistible de las creencias orientales y del cristianismo, las cuales consiguió condensar, absorber y conquistar.

Apolonio fue consejero predilecto de Vespasiano, quien lo había conocido en Alejandría y fue profundo admirador de sus ideas. Poco duró el favor, pues al subir al trono Domiciano, fue acusado de sedición y hechicería; espontáneamente se presentó en Roma para responder personalmente a los cargos; fue entonces encarcelado por orden del emperador pero, ayudado por sus adeptos, consiguió huir de la pri-



El grabado muestra al filósofo místico capadocio Apolonio de Tiana.

sión y murió en el destierro a una edad muy avanzada.

Sus seguidores afirmaban que se les había aparecido después de muerto y haber presenciado su ascensión corporal a los cielos. En Tiana se le dedicó un templo, al cual acudían centenares de personas a la espera de milagros. En el siglo V sus doctrinas fueron aceptadas por los cristianos, entre quienes gozó de gran reputación, a pesar de la mala fama causada por la exageración con que sus adeptos relataban sus presuntos milagros. A principios del siglo III Filostrato hace su apología y realiza una pintura idealizada de su vida y obra en "Vida de Apolonio de Tiana".

APORTE. Según los espiritistas, aparición de uno o varios objetos en sitios donde no es normal hallarlos. Es también la desaparición de una cosa que luego se encuentra en otro lugar al cual no es posible trasportarla por medios físicos.

APOTACTITAS. Místicos que en los primeros siglos del cristianismo intentaban cumplir con todo rigor las promesas hechas en el bautismo. Usaban largas cabelleras y barbas descuidadas, y todo su vestido consistía en un sayal o túnica y en una capa de pelo de cabra.

AQUELARRE. Reunión de brujas convocadas por el demonio, quien presidía la ceremonia, enmascarado bajo la forma de un macho cabrío. Habitualmente eran orgías sexuales desenfrenadas, donde llegaban hechiceros y toda clase de seres demoníacos a horcajadas de asnos, animales extraños o escobas; obtenían, gracias a ungüentos y sortilegios, el poder de trasladarse por el aire y recorrer grandes distancias a través de apartadas regiones.

El día preferido era el del sábado a medianoche. Los lugares señalados para esas convocatorias eran, en general, sitios donde anteriormente se habían realizado cultos paganos. En la temprana Edad



Satanás entrega a sus adeptos un libro negro a cambio de los Evangelios.

Satanás rebautiza a los brujos. Grabado de R. P. Guaccius.

Satanás despoja de sus vestiduras a los brujos. R. P. Guaccius.

El beso ritual del aquelarre.

Media se llevaron a cabo tremendos procesos contra los acusados de asistir a esos aquelarres; en particular, en Alemania, Francia y España. Se hicieron célebres a través de estas acusaciones los realizados en los alrededores de Maguncia, Nüremberg y, en la noche de Walpurgis en los montes de Harz Brooken en Alemania. En Francia, los lugares más señalados fueron la región del Jura, Provenza, Aquitania, Bearn y Navarra. En España, estas reuniones se ubicaron sobre todo en las provincias del norte. En Aragón cobraron fama los aquelarres en el castillo de Trasmoz (Baroja). En Cataluña, la tradición los centró en el pueblo de Roca, Grannollers, Prats, Caldas de Estrach, Torre dels Encantats.

Los aquelarres de Navarra y Logroño dieron lugar a un famoso proceso en el siglo XVII. Del mismo siglo data el de Gardeny en Lérida. En estos juicios quedó constancia de las confesiones de las brujas, sobre su ejercicio como medianeras del diablo para provocar, gracias al poder que su adoración demoníaca les confería, pestes, tempestades y toda clase de maleficios. Para arrancar estas confesiones se usaron múltiples torturas y se condenó a gran número de las acusadas a la hoguera.

AQUERONTE. Barquero, que mediante el pago de un óbolo llevaba a las almas del mundo terreno al infierno. Así quedaría explicada la costumbre de colocar un óbolo en la boca de los cadáveres.

AQUERUSIA. Laguna situada al sur de Menfis. Tenía una isla en la cual los egipcios enterraban a sus muertos, después de un juicio que efectuaban en la orilla. Consideraban que así sus almas resultaban absueltas. Este es el origen de las leyendas griegas sobre el río Aqueronte, perteneciente al mundo de las sombras. Según cuentan estas leyendas, sus aguas eran fangosas y amargas.

AQUILES. El más fuerte de los príncipes griegos en la guerra con-



Aquiles. Detalle de una ánfora griega. Museo Etrusco de Roma.

tra Troya. Aquiles aparece ya en Homero como un guerrero invencible, con cualidades sobrehumanas, que durante el inacabable sitio se distinguiría por su valor y ferocidad. Hijo de Peleo (v) y de Tetis, la hija de Nereo —el viejo del mar—, la leyenda cuenta cómo su madre, fracasado su intento de quemarlo al nacer para hacerlo inmortal, lo sumerge en las aguas de la laguna Estigia y lo hace invulnerable, excepto en el talón por donde lo sujetaba al zambullirlo. Confiado al centauro Quirón, éste le reemplazó el huesecillo quemado del pie con otro que sacó de la tumba de Damisos, gigante famoso por su velocidad; allí se encuentra el motivo por el cual, más tarde, el héroe sería invencible en la carrera, al punto de conocerse con el epíteto de “pies ligeros”. Hecho esto, lo educó en el arte de la guerra y fabricó para él una lanza de fresno con la cual el héroe sobresaldría frente a las murallas de Troya.

Los trágicos dicen que su madre, al saber que de ir a Troya perdería la vida, lo vistió de mujer (tenía nueve años) y lo llevó a

Esquiro, donde fue criado junto a las hijas del rey. Hasta allí fue a buscarlo Ulises (v) y con él partió Aquiles para Troya provisto de las armas de su padre y sobre un carro tirado por los dos caballos inmortales regalados por los dioses a Peleo. Llegado a Troya, Homero se encarga de enumerar sus hazañas y de nombrar a los héroes caídos bajo sus manos, entre ellos Héctor (v), el hijo de Príamo y el más valiente de los jefes troyanos, cuyo cadáver ata a su carro y arrastra sobre la tumba de Patroclo, el más amado de sus amigos, frente a las mismas murallas enemigas. Esquilo dice que su madre, al presentir la muerte de su hijo, logró que Hefesto (v), el herrero divino, forjara las armas más hermosas para las últimas victorias de su hijo. Estas armas, después de la muerte del héroe, herido en su único punto vulnerable por Paris (v), pasarían a poder de Ulises aunque por poco tiempo, puesto que según Pausanias, al volver Ulises a Itaca, cayeron al mar y flotaron hasta llegar a la tumba de Áyax, el más bravo de los héroes griegos después de Aquiles.

Es la personificación del valor en su más alta expresión, ejemplo cabal del héroe griego que pese al horror experimentado ante la muerte (Ulises le oye decir que prefiere ser pastor en una región lejana a reinar entre los muertos), va al combate a la cabeza de sus hombres después de decir a Licaón, su amigo moribundo, que de nada sirven las quejas inútiles pues él mismo, hijo de una diosa y de un héroe, sería presa de la muerte “una mañana, una tarde o una noche cualquiera, para terminar melancólicamente, alguien me arrancará el alma, ya con lanza, ya con flecha”.

ARACNÉ. Es la de Aracné una de las más conocidas leyendas populares griegas. Se cuenta que esta joven lidia tejía con gran habilidad; todos, al verla, decían que Atenea (v) le daba lecciones en secreto. Aracné, orgullosa, negó haber recibido algún favor especial de

Atenea y la desafió a demostrar cuál de las dos era la más hábil tejedora. Atenea aceptó el desafío y, ante una gran concurrencia, bordó en un tapiz a todos los dioses del Olimpo. Aracné, por su parte, también bordó a los dioses, pero no en poses solennes, sino en actitudes irreverentes, y explicó a su rival que eso era sólo una muestra y que podía hacer un tapiz grande como el cielo. Entonces, Atenea, encolerizada, rompió la tela de Aracné y le reventó los ojos con su lanza de acero. La joven Aracné se ahorcó, pero Atenea no la dejó morir y la transformó en araña condenada, por toda la eternidad, a tejer su tela.

ARACO. Demonio que robaba el vino de la inmortalidad de los dioses, según los antiguos mogoles. Luchaba contra el Sol y la Luna, quienes intentaban arrebatárselo, y durante la lid su cabeza tapaba estos cuerpos celestes.

ARANYAKAS. Comentarios de los vedas, que ofrecen esclarecidas fases del pensamiento religioso de los hinduistas. Se denominan también Tratados de la selva, por el lugar donde trabajaron sus autores. Los Aranyakas más importantes son el Aitareya y Taittiriya.

ARAÑA. En la araña coinciden tres sentidos simbólicos distintos, que se superponen, confunden o diferencian según los casos, dominando uno de ellos. Son: el de la capacidad creadora de la araña, al tejer su tela; el de su agresividad; y el de la propia tela, como red espiral dotada de un centro. La araña en su tela es un símbolo del centro del mundo y en ese sentido es considerada en la India como Maya, la eterna tejedora del velo de las ilusiones; la destructividad del insecto no hace sino ratificar ese símbolo de lo fenoménico. Por esta causa, puede decir Schneider que, las arañas al destruir y construir sin cesar, simbolizan la inversión continua mediante la cual se mantiene en equilibrio la vida del cosmos, por lo cual el simbolismo de

la araña penetra profundamente en la vida humana para significar aquel "sacrificio continuo", mediante el cual se transforma el hombre constantemente durante su existencia; e inclusive la misma muerte se limita a devanar una vida antigua para hilar otra nueva. La araña se considera como animal lunar, la Luna (por su carácter pasivo, de luz reflejada, y por sus fases, afirmativa y negativa, creciente y decreciente) corresponde a la esfera de la manifestación fenoménica (y en lo psíquico, a la imaginación). Así, la Luna, por el hecho de regir todas las formas (en cuanto a apariciones y desapariciones se refiere), teje todos los destinos y aparece en muchos mitos como una inmensa araña.



ARAUCANA
mitología

Los araucanos eran, físicamente considerados, de mediana estatura, pecho levantado, de ancha espalda, facciones enérgicas y varoniles; ágiles, desenvueltos, forzudos y sufridos. Rebeldes a cualquier sujeción, profesaban culto apasionado por la libertad. No temían la muerte ni tenían en mucha estimación la vida, y eran generosos de su propia sangre. Susceptibles y propensos a la ira, fácilmente se dejaban llevar de las palabras a las manos.

Divinidades araucanas. No rendían culto especial a Dios. Se dice que lo adoraban en silencio en el fondo de los bosques, pues no se han hallado en sus dominios ni templos ni ofrendas al Creador, a quien nombraban de acuerdo a ciertos atributos: *villvemvoe*, el creador de todo; *villepepillvoe*, el omnipotente;

mollquechigelu, el eterno. Adoraban, en cambio, a *Pillan*, espíritu que algunos identificaban con el demonio al que se temía y otros, con el dios todopoderoso en su forma más corriente. *Pillan* es quien cabalga la tempestad, lanza el rayo y enciende el cráter de los volcanes, por eso, con esa misma voz, designan estos fenómenos.

Además de *Pillan*, rendían culto a *Epunamun*, *Huecuvu* e *Ivumche*. El origen de las enfermedades y de la muerte residía en *Huecuvu*, a quien profesaban un temor supersticioso, no menor que el inspirado por *Epunamun*, espíritu del mal a quien consultaban antes de entrar en batalla. Según Oña y Fabrés, *Ivumche* era un oráculo a través de cuya boca hablaba el dios, genio de las tinieblas.

Ceremonias y sacrificios rituales. A pesar de ser una de las formas más claras de su culto el temor del demonio, las ofrendas que le hacían no eran muchas y hasta se cree que los únicos sacrificios en su honor se limitaban a libaciones con pulque. Para aplacar a los manes de los muertos en las batallas, se solía sacrificar a alguno de los enemigos. Para ello se ubicaba a la víctima en el centro de un doble círculo de soldados y capitanes junto al hacha *tuquithoqui*. Se la obligaba a cavar la tierra, después se le ponía en las manos unos palillos para arrojar en el hoyo. Por cada palillo, se nombraba en voz alta a algunos de los héroes. Al oír aquellos nombres, toda la soldadesca prorrumpía en feroces alaridos. Se le hacía después tapar la fosa; concluido esto, el encargado de la ejecución, con un golpe de maza, le quebraba la cabeza. Algunas veces, se le sacaba el corazón, presentado al *thoqui* para que lo chupara; mojaban, también, en él sus labios todos los caudillos, en tanto el *thoqui* fumaba arrojando el humo a los cuatro vientos. Los soldados descuartizaban por fin a la víctima, se le mondaban los huesos, que se convertían en flautas a cuyo son era paseada la cabeza, a la punta de una pica. Más tarde, el cráneo servía de copa en los banquetes con el nombre de

ralilonco. Con todo, los araucanos no eran sanguinarios, los sacrificios no eran frecuentes entre ellos y nunca practicaban la antropofagia. Al diablo se le oponía algunos genios benéficos, machos y hembras, llamados *gen* o *amey-malghep*. Cada araucano se preciaba de tener uno propio, a quien atribuía el éxito en sus empresas. El *gen* tenía el significado de ser; *ammchi-malghen*, era un duende, imagen de la otra vida. Parece que el vulgo tenía a esos entes por dioses lares o sea, especie de ángeles custodios. Los araucanos hablaban de un diluvio universal. En uno de los grandes temblores, según decían, la tierra había sido inundada por el océano. Unos pocos hombres se salvaron de esto sobre la triple cumbre del *The-teheg*, el cual quedó flotando sobre las aguas.



Ejecutante araucano de trutruca. Foto de Sergio Barbieri.

El culto a los muertos. También creían en la inmortalidad del espíritu. Los muertos iban a un lugar de eterno esparcimiento, más allá del mar, del lado de occidente, donde vivían por igual justos y pecadores, y donde los casados volvían a unirse a sus mujeres, aunque sin poder reproducirse. En las ceremonias fúnebres se reunían deudos y amigos, en torno del cadáver, vertiendo abundantes lágrimas. Después, lo ponían en alto, dentro de un ataúd, y continuaban los llantos alternados con libaciones de pulque, con el cual, además, se regaba el suelo. Por último, el muerto era trasladado a lo más profundo del bosque o a lo alto de una colina. Al cortejo se adelantaban en veloz carrera dos jóvenes, mientras, de-



Bailarín de Loncomeo; rogativa ritual araucana. Foto S. Barbieri.

trás del féretro, una mujer regaba el camino con ceniza para que el alma no pudiese reconocerlo en el caso de querer retornar. Llegado al sitio elegido, se ponía junto al cadáver, víveres, comida, y cuanto se creyese necesario para que el alma se presentase bien equipada ante las demás sombras. Sin interrumpir el llanto, se le deseaba, finalmente, un viaje feliz y próspero. El alma sería

transportada, después, por una especie de ballena a través del mar, hasta los encantados Valles de Occidente.

La magia y su aplicación en medicina y astronomía. Eran muy supersticiosos. Creían en los hechiceros, a quienes temían, y cuando los consideraban enemigos, los perseguían a muerte. A los médicos y *machis* les concedían poderes sobre-

naturales. Consultaban a los *agoreros* antes de acometer cualquier empresa de importancia. Estos *agoreros*, llevaban vida ascética. Interpretaban los sueños, leían el futuro en el vuelo y en el canto de las aves, y buscaban inspiración en las estrellas del cielo. Reunidos en cuevas, se entregaban a extraños ritos, danzaban gravemente al son de *thultuncas*, tambores de platos de

madera cubiertos por redañas de llama. evocaban a **Huencuvu** y realizaban sacrificios a **Ivumche**, cuya persona les era sagrada y cuya palabra era tenida por oráculo. El ñuho, la lechuza y, en general, todo pájaro nocturno, presagiaba desventura. Ciertos sapos hechizaban; otros, daban la felicidad; otros conservaban las aguas puras y saludables. La vista de la culebra **pihuchen**, que, según decían, volaba al silbar, presagiaba corta vida. En cambio, daba suerte la caza del pequeño gato **quirque**, usado por los médicos para curar variadas y hasta graves dolencias. Muchas de estas supersticiones y prácticas mágicas sobreviven en la actualidad entre las agorerías del bajo pueblo. Llegaron a medir el curso del sol y a determinar por las sombras, los solsticios y los equinoccios, a distinguir entre el infinito número de las estrellas la marcha de los planetas. Se fijaron en los cometas y hasta llegaron a explicarlos. Distribuyeron los astros en mayor número de grupos que los incas y que los mexicanos, tenían nombre para una multitud de constelaciones, casi todas de acuerdo a las estrellas principales que las componían. **Cayu-pal** eran los siete cabritos, **melirithu**, la cruz del sur... Gracias a sus adelantos astronómicos, disponían de un sistema cronológico bastante perfecto. Dividían el año en meses, que de acuerdo al ciclo lunar, constaban de 30 días. Se supone que los cinco días sobrantes los dejaron de la misma manera que hicieron los toltecas para fin de año. El día lo subdividieron en doce horas determinadas por el curso del sol. Las enfermedades de difícil curación, eran atribuidas a venenos suministrados por el enemigo y para atacarlas se hacía una ceremonia ritual que incluía el sacrificio de una llama. A menudo, el nombre del supuesto envenenador era descubierto en esas ceremonias. Conocían el nombre y las virtudes de muchísimas plantas.

El matrimonio y otras costumbres. Hospitalarios por deber y por orgullo, a pesar de considerar inferiores a los extranjeros, se imponían

la obligación de acogerlos o de protegerlos. El ritual matrimonial era complicado, pero a pesar de lo que comúnmente se cree no exigía el rapto de la novia. Esto era, solamente, parte de una farsa en la que la desposada debía fingir resistirse a seguir a su marido. De todas maneras, la esposa era comprada a los padres, y aun en el caso de que el rapto hubiera sido verdadero, el novio no quedaba eximido del pago, si bien en ciertos casos esto disminuía el precio a estipularse. La pasión por la oratoria y los solemnes parlamentos, era una consecuencia de la alta estimación que se concedía al idioma, al uso correcto de los vocablos y a la elocuencia en el decir.



Arcano VI del Tarot. El Enamorado.

ÁRBOL. Es un elemento preponderante en la historia de las religiones. Posiblemente, fueron los pueblos de la Mesopotamia Oriental los que le dieron su primera significación simbólica; este culto siguió hasta el fin de la preponde-

rancia del paganismo. Con el tiempo, se llegó a identificar a los árboles con los dioses y constituyeron, a veces, capítulo importante en las predicciones. Ejemplos típicos: la encina dedicada a Zeus, en Grecia, cuyo crujir dictaminaba sobre el porvenir; o el olivo, dedicado a Minerva, el cual llegó a ser símbolo de triunfo.

ÁRBOL de la vida. Ya en la religión hindú el árbol de la vida estaba relacionado con el soma (v), al cual nutría con su savia. Ocupó también lugar preponderante en las creencias de los chinos, quienes destacan la singular importancia del árbol de la vida. En el cercano Oriente, y sobre todo entre los caldeos, se lo menciona con frecuencia. Posiblemente el concepto influyó en los judíos, quienes lo sitúan entre uno de los dos que se hallan en el Paraíso (Antiguo Testamento). En plena Edad Media, San Agustín afirma que es portador del principio de la inmortalidad.

ARCANO. Lo que no se comprende por demasiado misterioso. En alquimia, según Paracelso, es algo eterno cuyo conocimiento no llega a la mente humana. Es posible que se refiera a la materia primordial. Cada una de las cartas mayores del Tarot (v).

ARCÓNTICOS. Herejes cristianos que existieron en los tiempos del emperador Antonino Pío. Divulgaron la doctrina según la cual el mundo está formado por siete cielos, cada uno de ellos gobernado por un arconte. Negaban la resurrección y aseguraban que los arcontes celestes se alimentaban de las almas.

ARES. Representó en la vieja mitología griega, donde formó parte de las doce grandes divinidades celestes, la encarnación del frenesí guerrero. Es muy posible que, originariamente, haya sido adorado por los primitivos habitantes del Peloponeso, de donde más tarde habría pasado a Grecia y después

ARES

a Roma, identificado con Marte. Con respecto a esta última afirmación, algunos mitólogos, basados en ciertas semejanzas entre el nombre dado al dios por los romanos y los apelativos que, antiguos pueblos itálicos se daban a sí mismos —se llamaban: “marmocinos”, “marses” y “mamertinos”—, afirman que el dios romano es una creación independiente del Ares griego. La tesis vendría a estar apoyada por el hecho de ser los pueblos citados de índole esencialmente guerrera. Ares significa guerra, destrozo, matanza. Y, efectivamente, fue la divinidad que personificó por excelencia la venganza y la crueldad. Zeus (v) le dijo en cierta oportunidad: “. . . Pérfido. No te complaces sino en riñas, luchas y peleas”. Es fácil desentrañar en este mito un símbolo de las furias de la naturaleza, las tormentas y los ciclones. Por lo tanto, júzgase a Ares una divinidad de las fuerzas oscuras y, como tal, opuesta a Zeus, Apolo (v) y Atenea (v), a quien combatió encarnizadamente, pero sin poderla vencer jamás. Según la leyenda, vivía en la Tracia, región situada al norte de Grecia, famosa por los temporales y huracanes. Iba armado con casco, coraza, lanza y escudo. Montado en un carro tirado por caballos muy veloces, podía desplazarse fácilmente de un lugar a otro con gran rapidez; su presencia causaba terror a los mortales. En sus andanzas lo acompañaban su hermana Enio, la diosa de las guerras, y sus hijos: Deimos, dios del espanto, Fobos (v), dios del terror, Eris, divinidad de la discordia, y una multitud de dioses malignos y perversos demonios que eran sus esclavos. Pese a estar armado y protegido de este modo, Ares nunca salió airoso de sus combates y no conoció jamás los halagos de la victoria.

La leyenda atribuye a Ares un sinnúmero de aventuras amorosas, de las cuales la más conocida es la que tuvo con Afrodita (v), diosa del amor. En Grecia el centro más remoto de su culto fue Boiotía, de donde pasó a Atenas. En Argos, donde era muy celebrado, se encontraron monedas con su imagen.

ARGONAUTAS. Larga y difícil empresa, una de las pocas que, como Troya, logró reunir a la mayoría de los héroes griegos. La expedición de los argonautas representa, en sí misma, todo un ciclo mítico, considerado una de las creaciones legendarias más importantes de Grecia. La historia de Jasón (v) dice que éste, cuando convino con Pelias, conseguir para Yolco el vellocino de oro a cambio del trono de la ciudad, lo hizo ignorando no sólo la ruta a desarrollar sino también el lugar donde debía buscarlo. No obstante, hizo construir un navío que se llamó Argos y con la protección de Hera

(v), partió de un puerto de Tesalia acompañado por casi toda la historia heroica de Grecia, desde Heracles (v) hasta los Dióscuros (v). Los Argonautas hicieron su primera escala en Lemnos, llegaron después a Samotracia, donde por consejo de Orfeo (v) se iniciaron en los misterios divinos, navegaron luego el Helesponto para llegar a Kizicos, donde, en plena noche, tuvieron su primer combate contra un pueblo amigo. En dirección al este llegaron a las costas de Misia, donde desapareció Hilai, amigo de Heracles, mientras buscaba a éste. La nave partió, pasó por el país



Los Argonautas. Detalle de una pintura del siglo XV. Museo de Roma.

de pasar seis años, en completa soledad, dedicado al estudio de la Cábala, especialmente del Zohar (v), libro recién editado (1558). Hacia el año 1570 se estableció en Safad, lugar de Palestina donde residían los cabalistas más importantes del momento. Fundó allí una escuela de Cábala de gran repercusión, incluso después de su muerte, ocurrida a causa de la peste, cuando Ari contaba 38 años, el 5 de agosto de 1572.

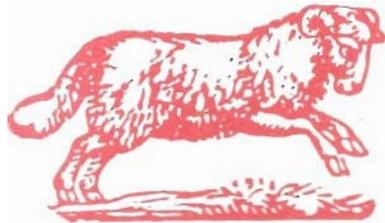
A pesar de haber escrito sólo un comentario de algunas partes del Zohar, sus enseñanzas tuvieron una gran difusión y celebridad a través de los trabajos de sus discípulos, especialmente los de Chavvim Vital y Joseph Ibn Tabul. El sistema cabalístico creado por Ari, también llamado Cábala Loriánica, estaba compuesta en base a tres temas fundamentales: La doctrina del Zimzum, sobre la retracción de Dios previa al acto de la Creación; El Shevirat-ha-kelim o la catastrófica ruptura de los vasos y, finalmente, el Tikkun o sea la restauración escatológica de la unidad de Dios a través de una santificación de la vida humana. Bajo la influencia de las enseñanzas de Ari, los ritos judaicos tomaron un profundo sabor místico y un tono que inducía a la meditación.



El encuentro de Ariadna y Teseo.

ARIADNA. Según la mitología griega, hija de Minos y Pasifae. Gracias al hilo que le dio a Teseo,

del cual estaba enamorada, pudo éste salir del laberinto de Creta. Luego la abandonó en la isla de Naxos y ella, desesperada, se arrojó al mar.

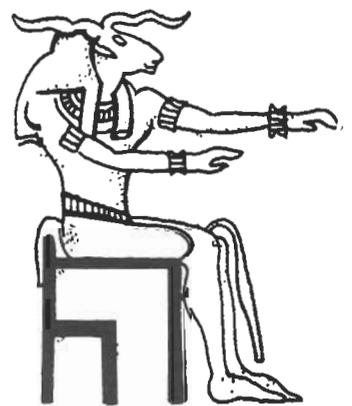


ARIES

Signo del Zodiaco (v) perteneciente al género masculino de fuego y a la modalidad Rajas o grupo dinámico de los signos cardinales. Es el primer signo del espectro zodiacal, y preside el curso del Sol entre el 21 de marzo y el 20 de abril. Para los pueblos del hemisferio norte, forjadores de la mayor parte de las tradiciones astrológicas conocidas, Aries coincide con el equinoccio de primavera. El Sol (v) franquea el ecuador celeste en su ascenso desde los dominios invernales, y marca así el despertar de las energías vegetales. Hace aproximadamente dos mil años, cuando nació la astrología occidental, el punto equinoccial de la primavera caía exactamente bajo la constelación de Aries. Con el pasar del tiempo, empero, la precesión de los equinoccios lo desplazó, gradualmente, en dirección a Piscis (v), y en la actualidad, llega inclusive, a rozar la constelación de Acuario (v). Con todo, los astrólogos no han modificado la denominación del signo porque la influencia atribuida a Aries proviene, no tanto de las estrellas fijas que rodeaban al Sol equinoccial en los primeros tiempos de la Astrología, como de la posición del Sol con relación al eje de la Tierra.

Aries, signo del sol. - La característica central de este signo es, precisamente, la impetuosidad del Sol en su actuación primaveral. Es un sol en actitud de ataque y de conquista. Despliega su potencia con toda la

impulsividad de la juventud. Y, como la juventud, carece de perseverancia. La primavera está lejos aún de la madurez adulta del verano. Los calores nacieses se ven acosados, interrumpidos por momentáneos retornos del frío. En su fogosidad juvenil, el Sol de primavera no se sujeta a normas fijas. Aries es impulsivo, descabellado, valiente, pero sin una visión clara del camino que tiene por delante. Es el cordero que corre hacia el sacrificio. Este signo puede asociarse con el Ani (v) de los Vedas (que, significativamente, comparte la raíz de Agnus = Cordero) y con el culto que se rendía a la llama sagrada, vida naciente que brota de la madera muerta y se encuentra en la cruz cristiana. A ella alude, simbólicamente, el azufre de los alquimistas, cuyo ideograma —un triángulo con la punta hacia arriba y una cruz bajo su base (⚊)—, representa el fuego interior (el triángulo), unido a un imperativo de fecundidad, de acción creadora, de vivificación de la materia por obra del espíritu (la cruz). Dos cuernos de carnero eran, además, el atributo de Amón-Ra, el dios solar de los egipcios, en quien el fuego sagrado triunfa cada mañana sobre las tinieblas nocturnas y cada primavera, sobre los fríos invernales. También, entre los caldeos, Aries representa la fecundidad, cuyo dios, Enmeschara, se manifestaba a través del signo primaveral y protegía a Enkitu, el vigoroso sátiro que corría por las



Amón-Ra, Simboliza a Aries.

finalizar, entretenimientos y acertijos de toda clase, como para entretenerse en los momentos de ocio.

Además de las riquezas que albergaba la casa, la amplitud de los balcones era tal, que podrían contener a toda la población de una ciudad. Los dos pórticos de la casa crearon dudas en Keawe; pues si el de la montaña recibía el aromático aire de los bosques y la belleza de los huertos y jardín, el del frente se abría sobre los peñascales de lava, bajo la influencia benéfica de la brisa marina, y desde allí se divisaba el Hall y a las goletas cargadas de madera, de ava y de plátanos.

Luego de efectuar una cuidadosa inspección los camaradas se instalaron en una de las entradas.

—¿Está todo tal como lo soñaste? —preguntó Lopaka.

—Es insuficiente la palabra para expresar tanta perfección —contestó Keawe—. No sólo es lo que yo ansiaba; es mucho más, jamás hubiera pensado en la realización de tal sueño.

—Hay algo que debemos considerar, sin embargo —manifestó Lopaka—. Acaso todo esto es la consecuencia natural de lo sucedido, y el duendecillo de la botella no es a quien debes lo recibido. Si así fuera, y después de comprar la botella no obtengo mi goleta, habré corrido un riesgo inútil. Me compromete la palabra que te di, pero no puedes negarse una prueba definitiva.

—He jurado que no pediré nada más a la botella —contestó Keawe, resuelto—. No quiero complicarme más aún.

—No he pensado en que pidas más mercedes —dijo Lopaka—. Solamente desearía verlo al duendecillo. Como esto no produce ganancia, no hay razón para que temas pedirlo. En cuanto me cerciore, realizaré el negocio como te prometí. Permíteme ver el duendecillo, e inmediatamente recibirás el importe de la botella.

—Tu deseo no me parece tan sencillo como lo piensas. Supongamos que el duendecillo es lo suficientemente horrible como para hacer que desistes de comprar la botella.

—Soy hombre de palabra —manifestó Lopaka con firmeza—. Aquí tengo la cantidad necesaria de dinero.

—Está bien. También siento curiosidad. ¡Señor Duende, salga usted de la botella para que conversemos!

Apenas pronunció Keawe estas palabras, el duendecillo apareció por el pico de la botella y, volvió a introducirse en ella con la velocidad de una lagartija. El asombro inmovilizó a los amigos. La noche los sorprendió sin fuerzas ni valor para comunicarse. En silencio, Lopaka entregó el dinero a Keawe y se hizo cargo de la botella.

—Ya te lo dije, soy hombre de palabra —expresó, por fin, Lopaka—. Si no fuera por eso, no tocaría esta botella ni con la punta

—¿Duda usted de mí? —preguntó el caballero—. Trate usted de romper esta botella.

Keawe la asió con sus manos y, con todas sus fuerzas, la tiró contra el suelo. Lo intentó varias veces hasta cansarse, pero la botella rebotaba como una pelota de goma.

—Esto es extraordinario —dijo Keawe—. Por su textura y aspecto, el material de esta botella es vidrio.

—Efectivamente, lo es —repuso el caballero, cuyos suspiros fueron más tristes que antes—. Pero el vidrio fue templado en el fuego del infierno. La sombra que se mueve en su interior, supongo es un duendecillo. Quien compre esta botella gobernará al duendecillo. Todo lo que ambicione el comprador —amor, éxito, riqueza, casas o ciudades como ésta—, todo lo tendrá tan pronto como lo desee. Napoleón fue propietario de esta botella, y a ella debió su imperio, así como al venderla obedeció su caída. El capitán Cook fue también su dueño, y por ella descubrió tantas tierras; murió en Hawai después de venderla. Pues una vez vendida su poder es transferido al comprador, a menos que el vendedor quede satisfecho con lo conseguido; en tal caso, la protección se conserva.

—No comprendo por qué vende usted la botella —dijo extrañado Keawe.

—Tengo cuanto deseo y voy llegando a viejo —respondió el caballero—. Sólo una cosa no puede otorgar la botella, y es la prolongación de la vida. No sería leal ocultarle a usted lo siguiente: la botella tiene un inconveniente; si su poseedor muere antes de venderla, se condena a la eternidad del infierno.

—Considero muy grave este inconveniente. Teniendo en cuenta semejante condición, prefiero no realizar el negocio. Por fortuna, no necesito mansiones y, a cambio de ellas, no acepto ir al infierno.

—¡Dios mío! No hay por qué exagerar los temores —arguyó el caballero—. Utilice moderadamente el poder diabólico de la botella y, luego, véndala a alguien como hago yo con usted. Su vida culminará con la tranquilidad con que yo espero terminar la mía.

—He observado en usted dos cosas. La primera, son los suspiros, igual a una mujer enamorada, que agitan su pecho. La segunda, es el bajo precio de la botella.

—Ya le he explicado el motivo de mis suspiros. Siento flaquear mi ánimo, y me preocupa la posibilidad de ir al infierno. La botella tiene una característica. Su precio, cuando el diablo la trajo a la tierra, era fabuloso. El preste Juan de las Indias pagó por ella no sé qué cantidad de millones. Pero, sólo puede venderse

por un valor menor al de la venta anterior, única forma de evitar que vuelva a su anterior propietario, tal como retornan las palomas a su primer nido. De esta manera, con el transcurso del tiempo, la depreciación de la botella ha sido muy grande. Yo pagué por ella noventa dólares a un habitante de esta colina. Puedo venderla en ochenta y nueve dólares con noventa y nueve centavos; si lo hiciera en noventa, la botella quedaría en mi poder. Se presentan dos inconvenientes. El primero es ofrecer una botella mágica por tan bajo precio; todos se ríen. El segundo problema consiste en... Pero dejemos eso. Para terminar, le diré que la botella debe pagarse con dinero contante y sonante.

—¿Cómo podré saber que usted no me engaña? preguntó Keawe.

—Puede usted convencerse con una prueba —contestó el caballero—. Entrégume su dinero, y pídale a la botella la reposición de sus cincuenta dólares. Empeño mi palabra de honor y, si en el acto no se cumple su pedido, rescindiremos la operación; conservo la botella y usted su dinero.

—¿Dice usted la verdad? —interrogó Keawe con desconfianza. El caballero juró solemnemente.

—Muy bien. Lo intentaré —dijo Keawe—, quiero mis cincuenta dólares.

Ni bien dijo esto, advirtió en sus bolsillos el mismo peso que antes de la prueba.

—Esta botella es, en verdad, maravillosa —afirmó Keawe.

—Que tenga buen viaje —dijo el caballero—, y que el diablo lo acompañe y me permita vivir en paz.

—¡Cómo! Guarde usted la botella y devuélvame mi dinero, no me interesa este tipo de negocio.

—Usted la compró por menos de lo que pagué —contestó el caballero, satisfecho—. Le pertenece. Sólo me queda pedirle que abandone mi jardín cuanto antes.

Y ordenó a su criado chino acompañara al visitante hasta la puerta. En la calle, Keawe, con la botella bajo el brazo, monologó así:

—De ser cierto lo que he escuchado, esta es una operación siniestra. Puede haber sido una burla.

En la esquina se detuvo para contar su dinero; tenía la misma cantidad que antes de la operación, cuarenta y nueve dólares de cuño americano, y una moneda de plata chilena.

—Hasta ahora, todo ha resultado cierto. Hagamos otro experimento.

El arquitecto efectuó numerosas preguntas y muchos cálculos con su lápiz. Con las respuestas obtenidas y las cuentas finalizadas, escribió una cifra que coincidía exactamente con la cantidad disponible.

Lopaka y Keawe se miraron asombrados e intercambiaron señales de inteligencia.

—Me guste o no, es indudable que la casa me estaba destinada —pensaba Keawe—. Salta a la vista la intervención diabólica y por ello no puedo recibir tantos beneficios sin inquietudes. Lo ocurrido lo tomaré como una advertencia y, mientras sea el dueño de la botella no pediré nada más para evitar mayores complicaciones. Recibamos la casa, ya que esto es ineludible, y veamos en qué termina todo esto.

Concertó el contrato con el arquitecto y lo sujetaron a escritura pública. En tanto la casa se edificaba, Keawe y Lopaka viajaron a Australia. El dueño de la botella se había propuesto no volver a pedir nada, con el propósito de no contraer nuevas deudas con el demonio.

Una vez de regreso, los amigos se encontraron con el arquitecto, quien les informó sobre la residencia, ya construida. Keawe y Lopaka se embarcaron en el **Hall** y navegaron hacia Koana para comprobar que había resultado en todos sus detalles tal como la imaginara Keawe.

La casa, construida sobre la colina, se divisaba con facilidad desde el mar. Los bosques trepaban por la ladera de la montaña hasta perderse entre las tormentosas nubes. En la zona inferior de la propiedad de Keawe, los campos de lava formaban cavernas, utilizadas como sepulcros de los antiguos reyes. Alrededor de la casa se lucía un jardín en donde crecían todas las plantas nativas y numerosas aclimatadas. Las flores eran de un colorido muy variado. A la derecha se encuentran huertos de papayas y a la izquierda otro, dedicado al cultivo del árbol del pan. En la fachada principal, orientada hacia el mar, se había emplazado un mástil de navío para izar la bandera.

La mansión tenía tres pisos, con amplias salas y balcones. Los vidrios de las ventanas eran de claridad y diafanidad asombrosas. Las habitaciones contenían los más variados muebles. En los cuadros, de marcos dorados, se admiraban magníficos paisajes, escenas marítimas y guerreras, y hermosas mujeres. La colección era de un colorido pocas veces visto. En rinconeras y consolas, sobresalía la belleza de estatuillas dignas del palacio más suntuoso. Toda clase de objetos primorosos —relojes con campanas de oro, cajas de música, vistas de todos los rincones del mundo, armas rarísimas de Oriente, América, Europa, África y Oceanía y, para

De manera que dichas propiedades las heredas tú.

—Efectivamente —respondió Keawe, acongojado.

—Entonces no veo motivo para que llores. Escúchame: ¿no crees que el fallecimiento de tus parientes se origina en el poder de la botella? Merced a la herencia dispones ya del solar necesario para la edificación de la casa.

—Si es así —exclamó vehementemente Keawe—, no considero muy valioso el poder de la botella, si a cambio de sus servicios toma la vida de mis parientes. Pero debes tener razón, pues al formular mis deseos imaginé la casa exactamente en esos lugares.

—Sin embargo —objetó Lopaka—. Tu residencia no está todavía construida.

—Y no se construirá —manifestó Keawe—, si tenemos en cuenta que mi tío, pese a ser propietario de un cafetal y de algunos bananales, además de cierta ava, apenas podía subsistir: más aún, el resto de la propiedad está formado por campos de lava.

—Hablemos con el abogado de tu tío —propuso Lopaka—. Yo mantengo mis proyectos.

Hicieron efectiva la visita al abogado, quien les informó que el tío de Keawe había reunido, en pocos días, riquezas fabulosas que se encontraban a disposición de su heredero.

—¡Ya ves! Aquí tienes el capital necesario para la casa —exclamó Lopaka.

—Si usted piensa en casas —propuso el abogado— le entregaré las señas de un arquitecto de quien se dice construye maravillas.

—Todo está resultando satisfactorio —dijo Lopaka, cuyo entusiasmo iba en aumento—. Nuestros proyectos aparecen ya realizados, y sólo debemos esperar instrucciones.

Se encaminaron, entonces, a la casa del arquitecto, y examinaron magníficos bocetos que se encontraban sobre la mesa.

—Si usted desea algo especial —dijo el arquitecto— le recomiendo observe este plano.

Y desenvolvió un dibujo. Keawe lo miró y apenas fijó su vista en el proyecto descubrió la reproducción exacta, detalle por detalle, de la que había pedido a la botella. Quedó sorprendido e interiormente discursó así:

—Ésta es la casa que yo ansío. La verdad, no me complace la manera en que se han desarrollado los acontecimientos; pero ya que me encuentro en esta situación de riesgo, trataré, al menos, de aprovechar los beneficios que surgen de la misma.

Instruyó al arquitecto sobre la casa y sus accesorios, sin omitir cuadros ni estatuas. Acto seguido interrogó al técnico sobre el valor total de la obra.

Recorría las calles, de notable limpieza y solitarias, pese a la hora: el mediodía. Keawe depositó la botella sobre una alcantarilla y prosiguió su camino. Se dio vuelta dos veces y observó que la botella se encontraba donde la dejó. A distancia se notaba el brillo de su cuerpo lechoso. Una vez más volvió su cara, y rápidamente dobló la esquina para cambiar de calle; había avanzado pocos metros cuando notó un golpe en el codo y, con asombro, que el largo cuello de la botella asomaba por su bolsillo y que el cuerpo de la misma abultaba bajo la tela de su abrigo.

—¡Pues hasta este momento es exacto todo lo que se me dijo! Resolvió, sin embargo, probar nuevamente. Se dirigió, en el barrio comercial, a una ferretería y compró un sacacorchos. Al salir de la tienda se encaminó al campo. Se internó en un lugar solitario, y trató de destapar la botella. Introdujo, varias veces, la espiral metálica en el corcho; pero éste no cedía y quedaba intacto como antes.

—El corcho también posee propiedades para mí desconocidas —dijo Keawe, agitado y sudoroso por el terror que le provocaba su botella.

Regresaba al puerto, cuando vio una tienda en la cual se vendían curiosidades de las islas salvajes del Pacífico o de los países de Oriente: conchas, cachiporras, ídolos, monedas antiguas y antiguas estampas chinas y japonesas, objetos exóticos comunes en los cofres de los marineros. Un pensamiento cruzó por el cerebro de Keawe. Pentró en la tienda y ofreció la botella por cien dólares. Se rió del comerciante y le dijo que la botella no valía más de cinco dólares. Pero, como buen comerciante, el examen del raro objeto, constituido por una materia que desconocía, su color irisado bajo el exterior lechoso y la sombra que se movía en su interior, le hicieron comprender la ventaja de la operación. Arguyó mucho pero no permitía partir a Keawe, hasta que, por fin, le entregó sesenta dólares en plata, y depositó la botella en uno de sus escaparates.

—La vendí en sesenta y me costó cincuenta, o poco menos, pues una de las monedas era chilena —decía Keawe—. Esta es la hora de la prueba decisiva.

Al llegar a la bahía, subió a bordo, abrió su cofre para guardar su dinero, y encontró la botella que, evidentemente, se le había anticipado.

Viajaba a bordo un camarada de Keawe, llamado Lopaka.

—¿Qué te ocurre? —preguntó éste—. ¿A qué obedecen esos ojos asombrados?

citándose, su esencia activa. Le es esencial, en suma, no detenerse nunca, cualesquiera sean los logros que episódicamente vaya concretando. Siempre tendrá por delante una exigencia ideal, un fin que trasciende el orden de los fines que se cumplen en el tiempo. Es el futuro por antonomasia, el futuro que nunca será presente: el futuro definitivo.

El hombre de Aries. - Dentro de la serie del fuego, el hombre de Aries es aquel en quien esta volición moral se manifiesta en su forma más activa. Toda su vida se halla sometida a un imperativo interior que lo obliga a llevar adelante la ley de su voluntad, sin detenerse en la realización de fines prácticos o en la mera satisfacción de deseos. Toda instancia que por su naturaleza determine la detención del impulso activo es para él una valla a la cual debe superar. Lo son el deseo y la practicidad, en cuanto a formas de actividad que, por su naturaleza, se detienen en su objetivo. El hombre de Aries encara, por ello, como un deber moral, la lucha contra las pasiones sensibles y contra los intereses puramente utilitarios. Es característica de él, una peculiar desconsideración hacia toda cosa que pueda configurar un obstáculo. Así, como es inflexible hacia sus propias inclinaciones sensibles, lo es, también, frente a la voluntad ajena en cuanto ésta pueda limitar la suya. Aries era entre los romanos un instrumento bélico, el ariete. Y tal como éste derrumbaba sin consideración las fortificaciones enemigas, el hombre de Aries quiere siempre "atravesar la pared con la cabeza". Además de desconsiderado, es, pues, irreflexivo, temerario, imprudente. En contraste con el hombre de Capricornio (v), quien también trata de vencer toda clase de obstáculos para alcanzar sus fines, el de Aries detesta el compromiso, el rodeo, es decir, el sometimiento de su acción al curso que le traen las circunstancias. Es el tipo humano que menos puede asociarse con el diplomático, modalidad característica, precisamente, del hombre de Capricornio. La "circunstancia" no es para él algo que deba ser "considerado",

sino algo que debe ser "perforado". De algún modo, esta actividad que "perfora" su contorno para abrir en él su propio camino, se asemeja a la del hombre de Libra (v). También, éste traza su camino recortándolo entre las malezas del mundo sensible. Pero el camino abierto así, es un camino mental, un organismo de posibilidades anteriores a la acción. Y, precisamente, porque todas las inclinaciones de este hombre están volcadas al trazado puramente



Ares. Museo de las Termas. Roma.

intelectual de posibilidades, la acción en sí misma es para él, una instancia tan difícil. En Aries, en cambio, es la acción misma la cual, como un ariete abre su propio camino. No lo guía una propia "ponderación" reflexiva, sino una inspiración interior, una fe ciega en la ruta a seguir, con prescindencia de toda consideración acerca de las posibilidades o imposibilidades, las facilidades o dificultades que incidían sobre ella.

El tipo superior y el tipo inferior - También en Aries, como en todos

los demás signos, puede distinguirse entre un tipo de hombre superior y un tipo inferior. Debe señalarse empero que, bajo el dominio del fuego, la distancia entre ambos extremos es la máxima posible, dada la determinación moral que define a este tipo humano. La diferencia entre uno y otro término es la que existe entre el bien y el mal. En el hombre superior, el imperativo moral que lo impulsa a una acción que abate los obstáculos exteriores e inhibe los interiores, le asigna toda la fuerza de un "conductor", de un hombre que, con la energía moral de su ideal, puede abrir para sus semejantes caminos no previstos por éstos. Una de las imágenes que con más exactitud simboliza esta condición propia del hombre de Aries, es la de Moisés "dividiendo las aguas como muro a su diestra y a su siniestra", para conducir a su pueblo a través del mar. La manifestación más típica de este hombre superior es, así, la figura del héroe, quien es, a la vez, adalid de los suyos y combatiente, jefe y conquistador. El hombre inferior de este tipo representa las mismas virtudes heroicas. Es valiente, impulsivo e igualmente desconsiderado frente a los obstáculos que traban el ejercicio de su voluntad. Pero en él esta voluntad no se halla sujeta a un imperativo moral. Si bien la presencia de esta ley define a la voluntad, es componente esencial de la ley moral la posibilidad de violarla, y la violación de la ley se convierte, así, en un comportamiento posible de la voluntad dentro de su esencial supeditación a ella. La voluntad del hombre inferior es, concretamente, la voluntad orientada al mal. Las aptitudes que en el tipo superior conformaban al "héroe", configuran aquí al "criminal". Los objetivos comunes que, como conductor, perseguía el primero, se convierten, ahora, en objetivos personales y, dentro de esta modalidad, la característica desconsideración del hombre de Aries frente a las trabas opuestas por las circunstancias asume el carácter de inescrupulosidad, de crueldad, de indiferencia por la suerte del pró-

jimo. Su capacidad de conducción se convierte entonces en despotismo y, si logra crear una comunidad, la crea en la orientación al mal. Más clara ha de resultarnos la diferencia entre ambos tipos, si atendemos al papel correspondiente a Aries en el sistema de equivalencias entre el Zodíaco (v) y la figura humana.

Aries en el cuerpo humano. - Aries equivale a la cabeza, la parte del cuerpo que apunta "hacia arriba". En ella reside el cerebro, de donde parten todas las directivas transmitidas por el "yo" a los demás órganos. Allí, también, tienen su asiento los sentidos que nos notifican del mundo como una "exterioridad" y permiten, frente a ella, la conciencia de un "interior", la plena instauración del hombre como sujeto. Pero, además de estos sentidos, los antiguos creían en la existencia de un sexto sentido, ubicado en la membrana parietal o fontanela mayor. Allí localizaban los hindúes un órgano que llamaban *shakra* (de raíz parecida a *sacrum* = sacro, sagrado), representado en la cabeza de Buda en forma de corona. Esta corona era concebida como una especie de "ventana" del hombre hacia "lo alto", hacia el universo estelar, una abertura por donde recibe el hombre la voluntad del Universo, la voluntad de Dios. A través de esta "ventana", asume el hombre su propia voluntad como una resonancia, dentro de él, de la Voluntad del Todo; tal es la voluntad del hombre superior. En esta conexión última con el universo, se cifra la superposición a una instancia superior definitiva de la voluntad moral. El hombre inferior de Aries, en consecuencia, no tiene "corona" o la tiene falsa, no como el signo de su sometimiento a lo alto, sino como muestra de su soberbia, de su desconexión, de su enfrentamiento con las estrellas. Uno y otro hombre definen la contradicción de la voluntad, y entre ambos contrastan el bien y el mal bajo el signo común de la heroicidad. Tal es el sentido de la paradoja de Aries.

ARITMOMANCIA. Adivinación por medio de los números. Sus ori-

genes se remontan a los sacerdotes caldeos, de quienes la tomaron los griegos; los caldeos consideraban la vida humana rodeada de combinaciones numéricas, de manera tal que el año 49 era período de crisis, el 73 punto crítico y el 81 el límite de la vida normal; además, tenían su alfabeto dividido en tres décadas, compuestas cada una de ellas por siete letras relacionadas con siete planetas. Les atribuían propiedades misteriosas a los números 3, 7 y 9. Los griegos predecían el futuro basados en el valor numérico de los nombres; enfrentados, por ejemplo, dos guerreros, tenía más posibilidades de sobrevivir aquel que tuviera más valor y cuyo nombre sumara mayor cantidad de letras.

ARITMOSOFÍA. Ciencia que estudia la significación y el valor de los números. La escuela pitagórica, influida por los magos de Oriente, comenzó su estudio serio. Así surgen conceptos como el de *mónada* (v) o unidad, atribuida a la inteligencia que es el principio activo del universo: la materia o *driada* es el principio pasivo que está sujeto a cambio, en tanto que en el mundo constituye una *triada* (v), pues es la consecuencia de la inteligencia y la materia. Estas nociones son básicas en el estudio de los números, Porque éstos contienen los elementos de todas las cosas y aun de todas las ciencias.

ARMINIANOS. Miembros de una secta calvinista fundada por Arminio, teólogo protestante alemán opositor de Calvino y de sus doctrinas, en el siglo XVI. Fueron condenados por el Gran Sínodo calvinista efectuado en Dordrecht en el año 1618.

ARMOMANCIA. Arte de adivinación basado en las formas presentadas por los esqueletos de los animales muertos. Es particularmente popular entre las razas negras y, en la antigüedad, se practicó en China, ligándose con su práctica el nombre de Confucio. Hay varias maneras de interpretación; puede leerse los dibujos formados en la

superficie de los huesos (como hacían los chinos) o extraerse un significado de la disposición de éstos. Los aborígenes de América extendieron estas prácticas al examen de los esqueletos de los seres humanos sacrificados, los cuales no debían ser movidos de la posición en que habían muerto hasta que un brujo no hubiera examinado el esqueleto desintegrado.

ARNALDO de Vilanova. Médico y alquimista español, nacido en Cataluña en 1240 y muerto en 1311. Poco se sabe de los primeros años de su vida y de su adolescencia; mientras franceses e italianos se disputan el honor de su nacionalidad, parece ser que era oriundo de Cataluña, España. Tampoco hay certeza de donde adquirió sus conocimientos de medicina y de cien-



El Papa Bonifacio VIII. El Giotto.

cias naturales, aunque presumiblemente lo hizo en Barcelona y en París. Se sabe que estudió teología en Montpellier, donde, posteriormente, ejerció esta cátedra y estudió hebreo y posiblemente árabe. Sus conocimientos profundos sobre medicina, filosofía, física, alquimia y gramática árabe le dieron gran renombre, y por ellos ganó la protección del rey Jaime II de Aragón y de Federico II de Sicilia. Los papas Bonifacio VIII y Clemente V le dispensaron su confianza y a menudo lo apoyaron cuando le acusaron de herejía. Como médico gozó de gran reputación, alternando la práctica de su profesión con métodos aprendidos de árabes y judíos. Arnaldo tenía muy en cuenta la influencia de los astros sobre la salud del hombre; profundo conocedor de la Cábala (v), hizo de ella un epicentro curativo para todas las enfermedades, y fabricó talismanes de oro o plata, cuyos poderes dependían casi exclusivamente de los signos cabalísticos, no sólo para curar sino también para evitar enfermedades. De esta manera, con un ceremonial propio en cada caso, afirmaba obtener influencias astrales benéficas. Este método fue imitado por muchos de sus contemporáneos. Sus estudios sobre higiene fueron también notables en su tiempo, y entre ellos sobresale la importancia concedida a la dieta alimentaria para la salud del individuo. La alquimia fue para Arnaldo de Vilanova un capítulo fascinador de la ciencia, obsesionado por el problema de la trasmutación de los metales, realizó importantes experimentos, muchos de ellos en presencia del Papa Bonifacio VIII. Escribió al respecto, *Rosario Philosopharum*, *Lumen Novum* y *Conversatio philosopharum*, libro este último que ejerció gran influencia sobre Raimundo Lullio (v). La teología fue también objeto de preocupación para Arnaldo a quien le obsesionaba la llegada del Anticristo y del fin del mundo; los signos de cuyo akenimiento aseguraba haber leído en los astros y en la Cábala, y aconsejaba al Papa para evitarlo, una total reforma de la

Iglesia. No obstante el atrevimiento de sus decisiones, su prestigio era tan grande que el papa Clemente V, al igual que sus predecesores, le dispensó protección y lo nombró su médico particular. Asimismo Federico II de Sicilia, visionario y místico, lo llamó a su corte, después de su fracaso con muchos teólogos que no acertaban a interpretar sus sueños y las apariciones que sufría frecuentemente. Arnaldo afirmó que tales fenómenos eran lógica consecuencia de una inspiración divina y sobrenatural. Esta posición tuvo consecuencias favorables para el pueblo napolitano. Su acción bienhechora se tradujo también, en importantes medidas adoptadas por Jaime II de Aragón en beneficio del pueblo, pues el filósofo afirmaba que "el poder real debe ceder ante la necesidad del pueblo". Asimismo aconsejaba al rey velar por la imparcialidad de las leyes, las cuales debían ser equitativas tanto para ricos como para pobres, y sobre la necesidad de conocer, personalmente, las necesidades de sus súbditos para poder remediarlas. La teología y el misticismo de Arnaldo de Vilanova tuvo pues, por consecuencia, una verdadera evolución en las ideas de la época. Sus ideas avanzadas lo llevaron a ser expulsado del seno de la Iglesia; no obstante lo cual escribió un tratado de macrobiótica: *De conservanda juventute et retardanda senectute*, dedicado a Roberto de Nápoles y en el cual sintetiza sus teorías acerca de la dieta alimentaria. Durante un lapso prolongado la figura extraordinaria de Arnaldo queda en la oscuridad, pero en 1309 se lo ve aparecer ante el Papa en Avignon, y expone, ante el Sacro Colegio, la teoría racionalista que lo convierte en figura extraordinaria en la corte de Jaime II. Murió durante un viaje, en el cual llevaba como enviado especial de Federico II un mensaje para el papa Clemente V. Según algunos de sus biógrafos sus restos reposan en Monte Albano, Sicilia, mientras otras versiones aseguran que fue enterrado en Génova.

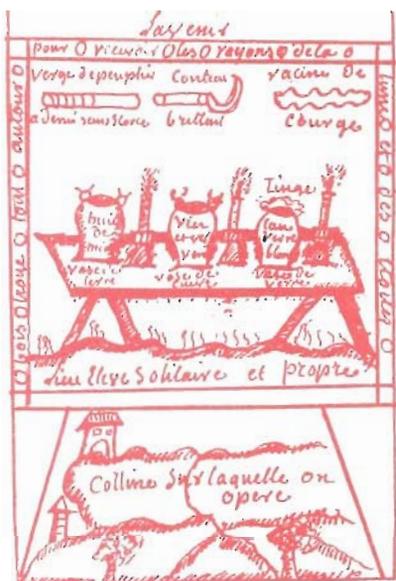
ARPA. Es de origen fenicio, caldeo o sirio. Todos los instrumentos de cuerdas, tales como la **nabla**, el **bárbiton**, el **magade**, el **salterio** y la **sambuca**, que se mencionan en las Sagradas Escrituras, son del género del arpa. Las arpas hebreas eran tripas obtenidas en sacrificios rituales; las cuerdas alcanzaban a trece, número cabalístico. Celtas y germanos utilizaron el arpa en sus ceremonias religiosas; también las conocieron los druidas y los bardos.

ARREFORIA. Jubileo celebrado en Atenas en homenaje de la diosa Minerva, en nuestro mes de junio. Elegían cuatro niñas de 7 a 11 años entre las familias más devotas, para ser, durante un año, camaristas de la diosa.

ARRIANISMO. Doctrina considerada como herética por la religión



Arpa. Dibujo de un vaso griego.



Los tres vasos de Artefio. Extraído de un manuscrito del siglo XVII.

cristiana. Su iniciador fue Arrio, sacerdote de Alejandría, quien en 312 comenzó a predicar en contra de la divinidad de Jesucristo. El arrianismo niega la consustancialidad de Jesús con Dios; su dignidad le precede por ser la más sublime de las criaturas; y sólo por gracia de su Padre recibe los atributos de la divinidad. La teoría, condenada por el Concilio de Nicea, en 325, tuvo gran trascendencia en los siglos siguientes y puede ser considerada como uno de los antecedentes remotos de la Reforma.

ARROPIADA. Faenas y fiestas realizadas durante la recolección y transporte de las frutas con las cuales se prepara el arrope (algarroba, tuna, chañar, etc.) y especialmente la preparación misma de ese jarabe o dulce. Se rivaliza entre los vecinos para obtener la primera "pailada"; se "rondan los arropes", mientras el líquido hierve y se espesa, entonan cantos, tocan la guitarra y otros instrumentos, y proponen adivinanzas mientras se intercambian bromas y dicharachos.

ARTEFIO. Filósofo perteneciente al siglo XII. Se ignora si era musulmán o judío, pero sus teorías

parecen sufrir la influencia de Hermes (v). Las obras de alquimia hermética del citado autor, según la tradición, son el punto de partida para las investigaciones de Artefio. Emprendió afanosamente la búsqueda de la piedra filosofal, tan en boca durante la Edad Media. Es autor de varios libros entre los que figuran **De vita propaganda**, que según la leyenda, escribió cuando contaba 1025 años de edad y había ya conseguido el secreto de la juventud eterna; **Liber Secretus**, en el cual revela sus prácticas de alquimia; **Clavis magicis sapientiae**, donde pretende revelar el secreto de la suprema sabiduría, y **Speculum speculorum**.

ARTEMISA. El origen de esta diosa es un tanto oscuro y es muy poco lo que se sabe de su procedencia. Parece que primitivamente fue

considerada una divinidad de las profundidades herméticas, así como también de la muerte, emparentada con ello con Perséfone (v), Cora y Gea (v). Su culto se remonta a Asia Menor, donde fue adorada como símbolo de la fecundidad y como dispensadora de los frutos de la tierra. Los antiguos habitantes del Peloponeso la tenían por madre universal; de su regazo había salido, según esta concepción, todo lo que habita el suelo, el agua y los aires. La representaban por medio de una figura de mujer cuyo pecho se hallaba cubierto de innumerables mamas; de aquí la posible relación de Artemisa con las Amazonas (v), a las cuales los griegos atribuían la construcción del templo de Éfeso, dedicado a su culto. En Taigeto se decía que ella hacía posible la vida, fertilizaba los bosques, lagunas y pantanos, propiciaba las cose-



En la escena, Artemisa lucha contra dos enemigos. Sección del Gran Friso del altar de Pérgamo, conservada en el Museo de Berlín.

ARTEMÓN

chas y facilitaba el parto de las mujeres y los animales. Artemisa cuidaba muy especialmente de los ganados y de toda clase de bestias salvajes. Las cabras y los machos cabríos le estaban dedicados.

Artemisa aparece en la mitología griega como una hábil cazadora, virgen y violenta, jamás entregada a los placeres del sexo, pues guardaba odio y rencor a los hombres. Decíase que su castidad tenía origen en el hecho de haber estado junto a su madre en ocasión del alumbramiento de su hermano Apolo (v). El sufrimiento de su madre, Letona (v), la separó para siempre de los hombres. Así fue como, belicosa y vengativa, mataba y destruía sin piedad. Según la leyenda griega, Artemisa era hermana gemela de Apolo, hija de Zeus (v) y la esposa de éste, Letona. Los actos y la vida de los dos gemelos están en la narración estrechamente relacionados, y es probable que Artemisa no sea más que el doble femenino de Apolo. Así, si él es la personificación de la luz solar, la diosa encarna la luz lunar. Como su hermano, Artemisa iba armada de un arco de oro, y seguida por una jauría de perros, regalo de Pan (v), recorría los bosques persiguiendo a los ciervos. Un himno homérico dice: "En las montañas umbrosas, en lo alto de las cimas azotadas por los vientos, loca por la caza, tiende su resplandeciente arco de oro y lanza dardos mortales: las crestas de las montañas tiemblan y el bosque espeso retumba bajo el terrible escapar de las bestias feroces. Un estremecimiento sacude la tierra y el mar, fecundo de peces. Mientras tanto, la diosa del corazón intrépido destruye por todas partes la raza de los animales salvajes". Sófocles y Eurípides la llaman "la diosa de los pies ligeros, la divinidad que persigue los ciervos moteados, la divinidad que conduce los perros". A ella se encomendaban los cazadores antes de partir hacia los bosques. Artemisa era nombrada con diversos epítetos; como diosa protectora de la música y el canto, se la llamaba "Himnoia" y se le dedicó un templo en Arcadia. Al igual



Cabeza del emperador Vespasiano.

que su hermano Apolo, era diosa de los oráculos, "Pitia". En Siracusa fue venerada con el nombre de "Lue", la que cura las heridas y cuida las aguas termales. Era considerada también una divinidad de los mares y de las riberas, protectora de los marinos, quienes la llamaban "Artemisa Paralia". Era la diosa patrona de las ciudades, de los viajeros, y la inspiradora de los oradores. Los festejos con los cuales se la honró se denominaban Brauronias, por celebrarse en la ciudad de Braurón, Ática, y tenían lugar cada cinco años. En el Peloponeso se quemaba ciervos, jabalíes y pájaros en su honor. Su culto se extendió por toda Asia Menor, y revistió siempre caracteres sangrientos. Éfeso fue el centro principal de las fiestas dedicadas a esta diosa.

ARTEMÓN. Hereje fundador de una secta que lleva su nombre, la cual negaba la divinidad de Jesucristo. Divulgó esta doctrina a principios del siglo III, en Roma, y el papa Ceferino lo excomulgó, pero contó con adeptos entre las personas de la clase culta.

ARÚSPICE. Sacerdote que en la antigua Roma predecía el porvenir al examinar las vísceras de determinados animales. Fue Rómulo quien designó los tres primeros arúspices. Ejercieron considerable influencia en los asuntos públicos de Roma. Tenían un rango superior al de los

augures. A veces eran consultados por éstos, pues se los consideraba como los encargados de conservar todo el saber acumulado a lo largo de las generaciones en materia de adivinación. Entre sus tareas específicas, además de la lectura del destino en las vísceras, figuraban la observación de los relámpagos y la consagración de los sitios alcanzados por un rayo. Según la tradición, Roma habría heredado estos ritos de los etruscos, quienes habrían conservado y sistematizado la ciencia de la adivinación en una serie de libros sagrados, cuya lectura era reservada exclusivamente a la casta sacerdotal. En los tiempos de Cicerón, la ciencia de los augures y de los arúspices había declinado considerablemente en la estimación de los romanos ilustrados, como lo testimonia el gran



Asclepio, dios de la salud; representado con su atributo, la serpiente.

orador en su **De divinatione**, aunque conservaba pleno vigor en el pueblo. Más tarde, los augures fueron reivindicados por el emperador Claudio, quien propuso al senado que se les restituyera su antigua dignidad como depositarios de los ritos sagrados de Roma. Así, ascendieron nuevamente al rango social e institucional de que habían gozado en los primeros tiempos, y bajo el reinado de Vespasiano fueron consultados para la construcción del nuevo Capitolio.

ASANA. v. Raja-Yoga.

ASCENDENTE. El círculo del horizonte divide a la esfera celeste en dos mitades desde el punto de vista del observador terrestre. En la figura astrológica (v. Horóscopo) ese plano ficticio corta a la eclíptica en dos puntos; el situado a la izquierda —ascendente— señala el este del horizonte, el horizonte oriental, y el de la derecha —descendente— el oeste del horizonte, el horizonte occidental. En una natividad, los planetas situados en la casa del ascendente (Casa I) serán los primeros que saldrán en el cielo del nativo. Esos planetas, y para algunos también los situados en los últimos grados de la Casa XII, están, pues, subiendo, ascendiendo, y tienen importancia especial como significadores de la vitalidad y la organización corporal. El ascendente se fija fácilmente en la figura mediante el empleo de una tabla de casas (v), común en Astrología.

ASCLEPIOS. Dios de la salud cuyo nombre aparece por primera vez en "La Ilíada", considerado como uno de los mejores médicos griegos. Si bien desprovisto de todo carácter divino, Asclepio es la única vieja divinidad griega que mantiene intacto su culto, cuando la superstición y el cristianismo marcan la última gran crisis religiosa del mundo antiguo. Hijo de Apolo (v) y Koronis, la leyenda dice que al heredar de su padre la capacidad de curar, el centauro Quirón, su maestro, acabó de formarlo comunicándole toda su ciencia de curan-



Placa de bronce que presenta la figura ecuestre de Odín, dios germano.

tero. Lo cierto es que su habilidad llegó a ser tan grande, cuando comenzó a resucitar muertos, que Zeus lo fulminó, para evitar se trastocara el orden del mundo con la inmortalidad de los hombres. Su culto, iniciado en Tesalia, se extendió por toda Grecia, y se realizaban en Epidauro la mayor de las fiestas en su honor, convirtiéndose sus templos en el último reducto de los dioses griegos cuando, hacia el siglo V, culminaban su decadencia. Asimilado al Esculapio latino, éste conserva en Roma todas las características del médico griego, desde su condición de burdo milagrero hasta la de dios propicio a los hombres en los momentos de desgracia.

ASEKA. En la filosofía budista, ego que finalizada la evolución humana no tiene necesidad de reincarnarse obligatoriamente, sino que elige su futura línea de evolución. Es además sinónimo de adepto.

ASES. Dioses de la mitología escandinava. Casi toda la leyenda germánica está destinada a contar la historia de esta raza capital de dioses, a la que pertenecieron las mayores divinidades nórdicas. Guerreros en su gran mayoría, tres de ellos son dioses de la guerra: Odín (v), dios principal del panteón germánico; Thor (v), también dios del trueno y el más fiel ejemplo de guerrero, y Tyr (v), dios del cielo y luchador silencioso de enorme valor, al punto de sacrificar su mano

derecha para eliminar a un enemigo. En general son dioses levantiscos y de gran carácter, luchadores incansables y enormemente poderosos. La mayoría de los resortes del poder estaban en sus manos, desde las armas maravillosas que para ellos forjaban los enanos, hasta la astucia inigualada de Loki (v) y la sabiduría de Mimir. El destino de los ases es curioso, ya que su origen se remonta a quienes serían, más tarde, sus enemigos más implacables: los gigantes. En efecto, su genealogía parte de Ymir, padre de los gigantes, una de cuyos descendientes, Bestla, sería su madre. Su padre era Bor, hijo del gigante Buri, originado a su vez en el hielo lamido por la vaca Audumla. De Bor y Bestla nacieron, entonces, los tres primeros ases: Odín, Vili y Ve. Poco tardaron los tres dioses en iniciar la lucha interminable con sus enemigos. El primero en caer fue Ymir, arrastrando consigo a casi toda la raza, pues de su cuerpo salió tanta sangre que al llenar el abismo primitivo hizo que perecieran ahogados. Sólo una pareja logró salvarse, al echar una barca sobre las rojas olas y permitir así la perpetuación de la raza. Los dioses, por su parte, se dedicaron entonces a organizar el mundo; sacaron el cuerpo del gigante de las aguas e hicie-



Elias Ashmole en su laboratorio. Grabado inglés del siglo XVII.

ASHMOLE

ron de él la tierra, que llamaron **Midgard** (la madre de en medio), llamada así por estar colocada a mitad de camino entre el país de las tinieblas (**Niflheim**) y el del fuego (**Muspellsheim**). Con los cabellos formaron los árboles y los montes con los huesos. Y por último, elevaron su cráneo sobre cuatro columnas, hicieron la bóveda celeste y fijaron en ella las chispas que escaparon de la región del fuego, para hacer el sol y las estrellas. De los ases primitivos sólo conocemos el origen de estos tres. Los demás aparecen bruscamente en la leyenda, no se sabe de dónde, y unidos a Odín y sus compañeros construyen el **Asgard**, morada de los ases, y tienden el gran puente que los uniría con los hombres: el arco iris. Después poblaron la tierra con la primera pareja humana, y el omnipotente Odín dictó las leyes que regirían sus actos. Vivieron desde entonces, junto a otra raza divina, los vanes (v), hasta el Crepúsculo de los Dioses (v). Tres grandes ases fueron adorados en toda la Germania: Odín, Thor y Tyr; junto a ellos, Loki y Balder (v) brillaron con perfiles diferentes, pero sólo uno de éstos resucitará después del fin del mundo, para emprender con otros dioses menores la tarea de hacer una nueva raza de dioses y una nueva leyenda.

ASHMOLE, Elías. Militar, alquimista, astrólogo, escritor, rosacruz y masón inglés (1617-1692). Influyó en el movimiento científico y filosófico de su época. Con el grado de capitán luchó junto a los realistas al producirse la guerra civil. Finalizada ésta, se estableció en Londres. Es autor de varias obras, entre ellas, "Tratado de Alquimia", publicado con el seudónimo de James Asholle. Fundó un museo en Oxford, lugar donde hizo sus estudios, el cual todavía subsiste. Estudió hebreo, heráldica y grabado.

ASIRCA. Funcionario importante en la vida civil como el sumo sacerdote en la vida religiosa. Era el encargado de presidir el culto de Rcma y el del emperador en la

provincia romana de Asia. De su tesoro personal costeaba los juegos públicos.



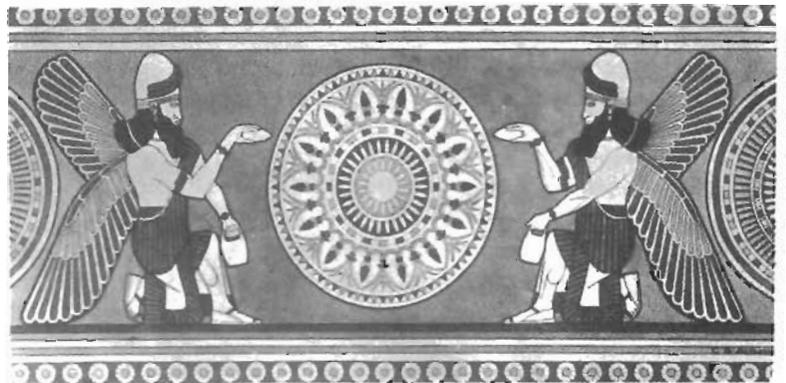
ASIRIO-Babilonia, mitología

Los grandes reinos de Asiria y Caldea estaban ubicados en el Asia Menor y comprendían una región entre el curso inferior del río Diyala, en la proximidad de los grandes ríos, el Tigris y el Éufrates, y la antigua costa del Golfo Pérsico, cuyas capitales eran: al norte, Babilonia, y al sur, Nínive.

Con el sol radiante; la luna que brillaba límpidamente; la tierra fe-

cunda, que daba el sustento a sus hijos, y el agua que todo lo fertilizaba; la pródiga naturaleza, cuyos ciclos de producción debían ser estudiados, dio a sus habitantes, los primeros dioses, los inicios en la observación de los fenómenos del cielo, y desarrolló una ciencia religiosa tan profunda y compleja, que sus secretos no han logrado aún desentrañar los estudiosos.

Gigantescos templos de riqueza asombrosa y maravillosas leyendas religiosas, altas torres escalonadas en las ciudades, indican que todos aquellos pueblos estaban impulsados por una elevada fe religiosa. El panteón de los dioses y las leyendas. - La leyenda decía que en el primer año, un dios mediador o monstruo, cuyo cuerpo estaba formado por dos partes: la superior de ser humano, la inferior de pez, llamado Oannes o sea "El Extranjero", enseñó a los habitantes las artes, ciencias, industrias, etc. También decían los caldeos que Bel, dios supremo, se apareció un día a su súbdito Ksisuthro para advertirle que llegado el día décimoquinto del mes Doessius, el linaje humano sería destruido por el diluvio. Según esta leyenda, el dios ordenó construir una inmensa barca, escribir una memoria de la civilización humana hasta ese momento, ocultarla bajo tierra en la ciudad del sol, llamada Sippara, y embarcarse con su familia, sirvientes, y una pareja de animales de cada especie.



Reproducción de una pintura mural de Khorsabad (cultura asirio-babilónica). Representa la fecundación de la palmera.

Luego vino el diluvio y la tierra fue arrasada. Al fin, Ksisuthro dejó salir un pájaro y éste no regresó; esta fue la señal de que las aguas se habían retirado. Al desembarcar, una voz le ordenó que fundara Babilonia. Así fue explicado el origen mitológico de la gran capital de Caldea.

En el panteón caldeo presentábase el dios supremo llamado Il o El, el eterno, la luz increada; Ra, nombre con el cual posteriormente pasó a integrar la familia divina de Egipto. Luego viene la triada superior formada por Ana, Bel y Hea. La religión asiria, sus dogmas y creencias, se confundieron con los de Babilonia. En Nínive, capital de Asiria, era adorado, como dios supremo, Asur.

El o Il recuerda el Eloim de los hebreos y como éste, era el que no tiene nombre, el Señor Creador del Cielo. Desarrollado el politeísmo los dioses fueron de la raza turania o mogólica. Cuando Babilonia pasó a ser capital del imperio asirio-caldeo, su dios Marduk fue la deidad oficial. La imaginación popular relacionó a estos dioses con grados de parentesco, y las especulaciones teogónicas desarrollaron esta relación dando origen a las "triadas" masculinas y femeninas, y atribuyeron a cada dios un poder determinado. Inferior a estas "triadas" eran las formadas por Schamasch o Sami (dios-sol); Sin, al que se hizo primogénito de Bel y padre de la ciencia (dios-luna), y Vul (dios-atmósfera), con sus respectivas mujeres, Ai-Gula (calificada de gran señora), y Salambó. Los asirios veneraban divinidades domésticas, a quienes llamaban Patekes. Otro de los dioses asirios importantes crueles era Adramelech, con horrible cabeza de equino, divinidad del fuego y de los espíritus maléficos, semejante al Moloch de los fenicios y cuyo culto se celebraba quemando niños en su holocausto o con ritos de iniciación consistentes en caminar sobre ascuas, con los pies descalzos.

Templos y monumentos religiosos. - Desde el año 2690 a. C., fecha fija-

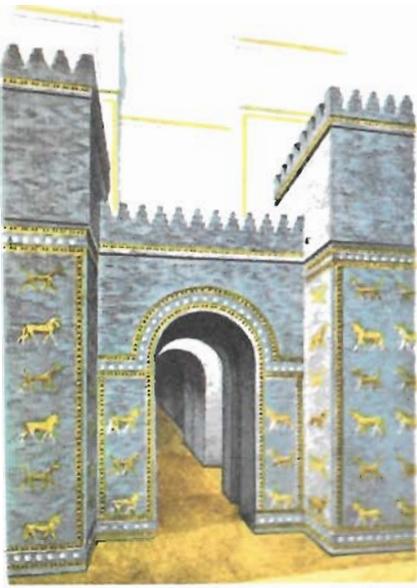


Toro sagrado en relieve de la puerta de Istar. Asirio-Babilonia.

da, en tablillas de arcilla y en los muros de numerosos templos, para ubicar el reinado de Nemrod (El Cazador), luego elevado a la categoría de dios, todos los monumentos religiosos y funerarios llevan un sello de grandiosidad. Babilonia (Puerta del dios del diluvio); Warka, llamada Erech u Erech por los libros sagrados; Ur; Calneh, y Larsa, estaban rodeadas por templos, todos ellos orientados hacia los cuatro puntos cardinales. En las inscripciones consta que Uruk, rey de Ur y de Akad, recibió del dios-sol o del dios-luna la inspiración para levantar esos monumentos. Las entradas de los templos estaban guardadas por leones de piedra o de bronce. En su interior, los templos mostraban la *cella*, el *sanctasancorum*, con el altar, la efigie sagrada y, a menudo, con un escenario para celebración de ritos simbólicos en las nupcias divinas. Había este-

las, ofrendadas por los reyes con el relato de sus campañas guerreras, altares para holocaustos y sacrificios de animales, relieves de contenido religioso, etc.

Las clases sacerdotales. - El jefe de la clase sacerdotal era nombrado por el rey; dicha clase estaba dividida y organizada por secciones: a) astrónomos, conocedores de los astros y los símbolos; b) conjurantes, los cuales amansaban las serpientes; c) magos, cuyos prestigios alucinaban al pueblo, y d) profetas o astrólogos. De la clase sacerdotal procedían, además, cantores sagrados, analistas, médicos, jueces y ministros. Muy solicitado era el sacerdote de los oráculos, cuya preparación era particularmente difícil. De acuerdo con la forma del hígado extraído de la oveja inmolada, según los colores y líneas del aceite sagrado, vertido sobre agua bendita, o las posiciones de los as-



Reconstrucción de la puerta de Istar en Babilonia. Museo de Berlín.

tros, el resultado de la suerte que se echaba y los sueños relatados por el adorador, daba el "vidente" su interpretación. En este aspecto, desde tiempos remotos, se adoraba a la diosa Ninkhursag, junto con Elki. Efectuaban procedimientos mágicos y exorcismos de toda índole. La hechicería estaba muy difundida y todos los conocimientos de las fuerzas demoníacas eran secretos. El sacerdote de conjuros era el primer asesor a quien el encantado o embrujado debía acudir. En las fiestas de Primavera y Año Nuevo, los fieles presenciaban el retorno del dios resucitado y, como devotos, podían asistir a los ritos de las nupcias sagradas. La práctica ritual incluía toda suerte de ofrendas y sacrificios, inclusive humanos, efectuados a los dioses más terribles, como Adremalech, con el fin de aplacar su cólera. La práctica de la prostitución sagrada, en honor de la diosa de la fecundidad, se efectuaba una vez al año en el templo de Milytta.

La astrología asirio-babilónica. - Como primer eslabón de la cadena que a partir del sol unía a la tierra con las potestades celestes, hallábanse los planetas, los cuales habían recibido del dios supremo encargo de gober-

nar al mundo. Todos los planetas y estrellas recibían el culto del pueblo. Otras divinidades correspondían a diversos astros: Nin (el planeta Saturno), el héroe de los espíritus celestes y terrestres; Marduk (el planeta Júpiter), velaba por el cumplimiento de la justicia, creador del hombre con su esposa Zirbanit; Nergal, que después de ser el planeta Marte, fue dios de la peste y fiebres; Istar (Venus), diosa de la alegría y de la caza; Nebo (Mercurio), dios de la ciencia a quien atribuían la enseñanza del complejo arte de la escritura. Los documentos cuneiformes más antiguos (el más antiguo es la obra llamada *Namar Beli*, es decir: "Iluminación de Bel") escritos por el rey Sargón en 3000 a. C., posteriormente, incluidos en los libros del rey Asurbanipal (668-626 a. C.), contienen observaciones astronómicas y mediciones para la determinación de eclipses solares y lunares, junto con predicciones astrológicas y reglas para interpretar sueños. Las teorías astrológicas de las denominadas "Casas del Cielo", que suponían a éste dividido en doce partes correspondientes a los doce

signos del zodiaco, formaron las bases astrológicas de amplia difusión aún en nuestros días. Los astrólogos caldeos y asirios tuvieron gran fama en el mundo antiguo por las acertadas predicciones que efectuaron. Entre éstas merece citarse la que hicieron al gran conquistador Alejandro Magno y que luego se cumplieron con asombrosa exactitud.

ASMODEO. Es aparentemente uno de los demonios más poderosos; tiene bajo su mando a setenta y dos legiones infernales y se lo supone —según el libro de Tobías— inspirador de los placeres bajos y carnales. Se le atribuye haber sido la serpiente que tentó a Eva, y por lo tanto se lo representa con una cola de serpiente. Pero en la imagen de Asmodeo intervienen también los restantes simbolismos satánicos: las tres cabezas —toro, hombre y carnero—, las patas de cuervo y el dragón que le sirve de cabalgadura. En la Tierra el trabajo de este demonio aparece ambiguo; además de ser señor de los placeres, se lo supone ligado a la geometría, a la astronomía y a los tesoros ocultos.



El demonio Asmodeo con sus tres cabezas: hombre, toro y carnero.

LO FANTASTICO EN EL ARTE



Máscara zapoteca: un vampiro-murciélago
(mosaico)
Monte Albán, Oaxaca (200 a. C. - 200 d. C.)
Museo Nacional de Antropología - México.

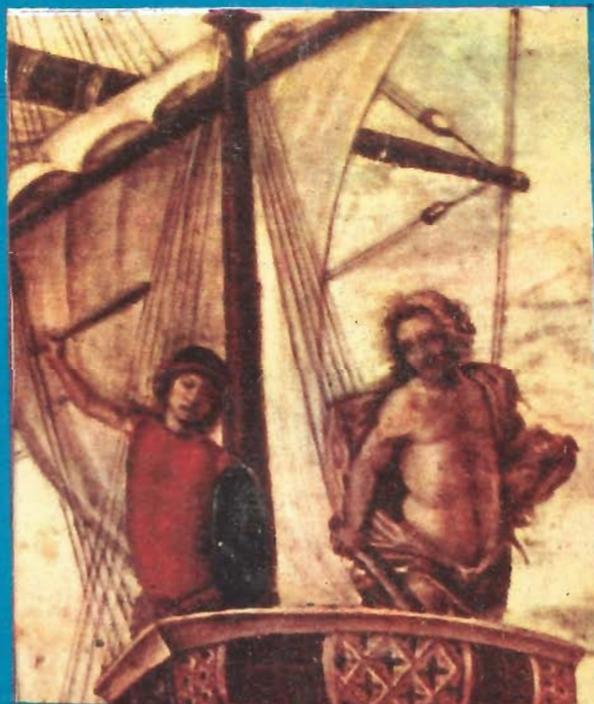
En este mosaico constituido por veinticinco piezas de jade y seis de concha, aparece representado el murciélago-vampiro, animal que desempeña un importante papel en el arte decorativo de Monte Albán, debido a su significación mágico-religiosa. Los mayas le adjudicaban también, una función mítica especial, hasta el extremo que uno de los días de la semana se llamaba entre ellos "Murciélago". Espíritu de terror y sombras, el mosaico hace valer las formas en su ceñida expresión de hermetismo rígido y alucinante, organizándolas según una vertical estática en la que la materia —el jade— acusa volúmenes casi agresivos, proyectados hacia el ojo que los mira. De donde la contradicción entre lo estático de la composición y el movimiento contenido de la superficie pareciera crear una enigmática disonancia entre lo vivo y lo muerto. El mundo fantástico del México pre-colombino, se muestra así en este magnífico mosaico no sólo como una expresión mágica, sino también como una refinada muestra de belleza artística.



POR PRIMERA VEZ EN LENGUA ESPAÑOLA
UNA ENCICLOPEDIA ESPECIALIZADA EN

MAGIA
ASTROLOGIA
LOS BRUJOS
LOS MITOS
LAS SUPERSTICIONES
EL YOGA
ESPIRITISMO
LA ADIVINACION
LA CIENCIA FICCION
PARAPSIKOLOGIA

y todos los temas relacionados con ese mundo de misterio y alucinación, en más de 1.500 artículos redactados por un equipo seleccionado y dirigido por ERNESTO SABATO, con la colaboración especial de Augusto Raúl Cortazar, en temas argentinos y países americanos.



Serie • documentada • objetiva • veraz

- ¿Qué es la Cábala?
- ¿Qué es en realidad la Astrología?
- ¿Qué hay de verdad y de fraude en la magia?
- ¿Por qué la Parapsicología es hoy una ciencia psicológica?
- ¿Qué significan los mitos?

Todas estas preguntas y muchas más obtienen su respuesta en

mitomagia

Que incluye también las obras cumbres de estas disciplinas. Desde Zoroastro y Nostradamus, hasta Cagliostro, los sabios modernos, Freud, Jung, y los cultores de la literatura fantástica, desde los anónimos de la antigüedad, hasta la Ciencia Ficción.

Se publicará semanalmente en fascículos a color, lujosamente ilustrados y además,

Un cuento por número en las páginas centrales, que con sólo desprenderlas del fascículo y doblarlas (al finalizar la colección, daremos las portadillas y el índice) constituirán una antología monumental del cuento fantástico de todas las épocas y todos los idiomas.

Que Ud. podrá encuadernar o, si lo prefiere, canjear por un lujoso tomo encuadernado por el precio de costo de la encuadernación.

Como así también la enciclopedia que, coleccionando los 52 fascículos, Ud. podrá encuadernar o canjear su colección en nuestra casa mediante un gasto mínimo por tres tomos magníficamente encuadernados.