



El Camino hacia El Grial

***en la
Astrología Moderna***

Carmen de Hita

Cronología

En el año 315, tras la conversión al cristianismo del emperador romano Constantino I, el Grande, su madre la emperatriz Elena ordenó una excavación en el Santo Sepulcro de Jerusalén. Durante los trabajos se encontraron diversos objetos, que la tradición popular identificó como sagrados al atribuirles relación con la figura de Jesucristo. Así se dijo que había sido descubierta la sagrada fuente utilizada por Jesús en la Última Cena.

Más tarde se añadieron a este objeto venerable, la espada con la que se ejecutó a Juan el Bautista, la lanza con la que el centurión Longinos traspasó el costado de Jesús cuando estaba ya muerto en la cruz, la copa que María Magdalena utilizó para recoger la sagrada sangre que brotó de la herida en el costado de Jesús y el misterioso libro del evangelio secreto, del que se decía que había sido escrito por el propio Jesús de Nazaret.

Todos estos objetos recibieron el más alto grado de reconocimiento en la fe cristiana, siendo considerados como las más importantes reliquias del cristianismo. Y entre todas ellas, la más sagrada, la Copa Mariana, o copa de María Magdalena, fue llamada El Santo Grial, aunque en realidad este nombre se utilizó indistintamente para todos los sagrados objetos mencionados, todos ellos poseedores de poderes milagrosos, de energía regeneradora y sanadora.

El Santo Grial, la reliquia más sagrada de la Cristiandad desapareció de Roma, donde era venerada, tras el saqueo de los visigodos en el año 410 y, según la leyenda, fue llevada en secreto a Britania para su salvaguarda y custodia. Allí, en Britania un linaje de reyes, herederos de José de Arimatéa, el discípulo de Jesús, serán los Guardianes del Grial: Herederos de tan alto destino, custodiarán secretamente las santas reliquias, rodeando de un impenetrable misterio la localización del Castillo del Grial y la forma exacta del sagrado objeto.

La Búsqueda del Grial símbolo de la vida humana

Los Símbolos Universales son comunes a los seres humanos de todas las épocas, pero su expresión, al igual que su interpretación, difieren en cada sociedad espacio-temporal. En cada cultura la expresión de los símbolos ha marcado el pensamiento y los sueños de los pueblos de forma evolutiva y creadora, de manera que los individuos de una misma sociedad pueden reconocer el origen de sus raíces.

Base de una importante saga de poemas y leyendas medievales, los romances del Grial son, en realidad, el puente de unión entre dos culturas europeas occidentales que se fusionaron: las antiguas tradiciones de los pueblos celtas atlánticos y los nuevos pensamientos cristianos procedentes del mundo romano. Vencedores y vencidos unidos por las leyendas.

Los romances originales sobre el Grial fueron ocho historias escritas durante un período de treinta años comprendido entre 1190 y 1220: *Le Conte del Graal* (1190) por el poeta francés Chrétien de Troyes; dos continuaciones anónimas de la historia de Chrétien (1195); *Joseph d'Arimathe* (1200) de Robert de Boron; el *Didcot Perceval* (1200); *Parzival* (1205) del autor alemán Wolfram von Eschenbach; y *Perlesvaus* y dos historias más en el ciclo de la Vulgata (1220).

Más tarde, en 1470, Sir Thomas Malory escribe el famoso romance *Le Morte d'Arthur*, recopilación de los relatos tradicionales sobre el rey Arturo y los nobles caballeros de la Tabla Redonda.

La bella historia del Grial fue contada y perfilada por nuestros antepasados hasta alcanzar su carácter simbólico y transcendente. Y así, en la Europa de la Alta Edad Media, la Búsqueda del Santo Grial definió uno de los objetivos utópicos más conocidos, de forma que, más allá de su calificación como objeto sagrado, el Grial se convirtió en el símbolo de la búsqueda del conocimiento o de la verdad. La Búsqueda del Grial es la imagen del camino interno que el ser humano realiza en pos de sí mismo.

Camelot en la memoria

Hubo un tiempo feliz en la memoria humana. Siempre hay un tiempo feliz antes de comenzar las aventuras, sobre todo si en esas aventuras al viajero, al caballero, le esperan los terribles enemigos del camino en forma de dragones, encantamientos y castillos tenebrosos de los que salvar a inocentes atrapados. Sí, los cuentos tienen que comenzar con un lugar feliz. Empezar con un Paraíso feliz es cargar provisiones para el camino. La sobrevivencia dependerá con seguridad de la capacidad del viajero para desear volver al Paraíso Perdido. Es fundamental su existencia. En todas las mentes humanas que comienzan el camino de la aventura, existe la imagen del Paraíso abandonado.

Abandonado por la propia voluntad, o expulsado de él por la fuerza, el viajero con una misión que cumplir se enfrentará a lugares inhóspitos del exterior con el sueño del retorno a su espalda. Un lugar donde el viajero contará sus aventuras y, de esta forma, podrá asimilar lo que vivió e incitar a otros a la experiencia del viaje. El viajero soñará con volver al Paraíso creado en su memoria infantil.

El viaje comienza en la infancia humana, no necesariamente en la infancia física, sino en la anímica. El viajero parte desde la inocencia. La mirada inicial sobre la vida es crucial para realizar una valoración de los sueños que desea alcanzar en el proyecto de vivir.

Pero ¿cómo recuerda el viajero su Paraíso Perdido? Veamos que nos cuenta Sir Thomas Malory en *Le Morte D'Arthur*:

“LIBRO I, capítulo 1.

Acaeció en los días de Uther Pendragón, cuando era éste rey de toda Inglaterra, y como tal reinaba, que había un poderoso duque en Cornualles que sostenía guerra contra él mucho tiempo. Y el duque se llamaba Duque de Tintagel. Y por intermedio, envió el rey Uther por este duque, encargándole que trajese consigo a su mujer, pues era tenida por hermosa dama, y muy discreta, y se llamaba Igraine.

....”

Y así comienza la historia de cómo un rey se enamora de la mujer de su enemigo, hasta caer enfermo, y de cómo desesperado por no poder tenerla, manda llamar al Mago Merlín para que le ayude a cumplir su deseo por medio de

hechizos y encantamientos que transformaron al rey en la figura del duque, engañando de esta forma a la bella dama Igraine. Fruto de aquel encuentro, la dama engendró a Arturo, futuro rey de la estirpe real del Pendragón, destinado a unir y pacificar la tierra con su mítica espada Excalibur, y crear la Orden de los Caballeros de la Tabla Redonda. Arturo, el constructor de Camelot, la ciudad que brillaba en lontananza porque sus murallas estaban decoradas con planchas de oro. El feliz Camelot: Paraíso de la infancia de la memoria.

Pero como bien cuenta la historia de Arturo, la felicidad, incluso entre los más altos y nobles seres, es un bien frágil capaz de desmoronarse, y su pérdida es dolorosa. Cuando el rey Arturo cae en la batalla y la tierra de Camelot se vuelve yerma con el dolor del rey, nada puede cerrar su herida, nada puede consolarle en la desesperación, la soledad y la traición. Es entonces cuando reúne a sus más leales caballeros, los que le quedan, para pedirles que en un acto de esperanza final salgan a los caminos y busquen sin descanso hasta encontrar el único bien inmutable capaz de sanar al rey y devolver la felicidad a su reino. El rey pide a sus caballeros el máximo gesto de amor y fidelidad a su hogar: hay que emprender la búsqueda del Grial.

Los caballeros aceptan, son guerreros, saben que las posibilidades de encontrar el Grial son una entre un millón, no saben dónde buscar, de modo que partirán en todas las direcciones con la esperanza de que al menos uno de entre ellos lo hallará. No conocen su forma, ni como alcanzar a ser dignos de Él. Sólo saben que su poder es capaz de regenerar la vida. El Grial aceptará al caballero que se convierta en el más puro, el más inocente y sin embargo el más sabio. Ni siquiera saben si podrán volver con Él a Camelot a tiempo de salvar al Rey, sólo saben que cuando se encuentren ante Él deberán realizar la pregunta. ¿Pero qué pregunta? Quizás en el camino la conozcan.

Y allá van los caballeros desde la infancia humana, desde la inocencia perdida en Camelot, a combatir en batallas y pruebas, a medir su ingenio, su fuerza y su coraje, procurando sobrevivir para poder volver; deseando que sus compañeros sobrevivan si es que a ellos no les está reservado este dulce destino: el Grial.

La primera energía de los Planetas

Camelot, escenario interno del ser humano, es la representación de los arquetipos esenciales de la personalidad. Este gran cuento medieval europeo es la descripción de los personajes internos que se mueven en el interior de todos nosotros. Las siete energías planetarias arquetípicas se manifiestan en estos personajes: Sol, Luna, Marte, Venus, Júpiter, Saturno y Mercurio.

Para realizar este inmenso viaje que es la vida, lejos de lo que podríamos suponer, no hace falta equipaje, tan sólo curiosidad, osadía y memoria. Curiosidad por conocer las respuestas, osadía para realizar las preguntas y memoria para recordar la enseñanza que nos permitirá buscar con renovada curiosidad el siguiente reto. Memoria que ayude a recordar el objetivo del viajero, recordando las energías que conoció en Camelot.

Las ciencias y las artes, y entre todas ellas algunas de las más amadas para esta viajera, la Astrología Moderna, los conceptos relativistas que caracterizan la

encrucijada del tercer milenio D.C. y la memoria de los cuentos, ayudarán al caballero a conocer su origen, su linaje y, por tanto, su destino.

En el relato de esta aventura se describen siete personajes, clásicos y sólidamente instalados en la experiencia de los seres humanos. Sirvan los siete cuerpos de la Astrología Antigua como siete puntales de acuerdo y encuentro entre los astrólogos mediterráneos de todos los tiempos.

Y así:

El Sol, en el puesto del Rey,
Legítimo soberano señor de la Tierra, que será yerma
si Él cae herido en la duda de su destino
Señor de la Luz y de la claridad de la consciencia
Artífice de la felicidad humana
Arturo, Rey de Camelot, es el Sol

La Luna, en el puesto de la Soberana del Espejo
Mensajera del secreto entre los secretos
Poseedora del poder de la regeneración de la vida y de la memoria de los seres
vivientes
Dama de los susurros
Morgana de las Hadas, Señora de Avalón, es la Luna

Venus, doncella de los ojos verdes,
Pradera serena de los sueños cumplidos,
Hermosa mañana de frescor sin recuerdos,
Placer de los sentidos, ventana abierta a la belleza del mundo,
Felicidad de los otros, sugerente dama de la sonrisa
Ginebra, reina de su rey, Señora de Camelot, es Venus

¡Oh Marte! deseable guerrero,
Irascible y peligroso huracán,
Arroyo temprano de todos los sonidos,
Vida lanzada a la aventura en pos de la propia vida,
Defensor de los límites del reino,
Gloria de la fuerza y del poder del Rey,
Tú eres mi deseo y mi defensa,
Lanzarote del lago, el mejor caballero de la Cristiandad, es Marte

Júpiter, salve defensor de la sabiduría de la Tierra
Ojos voladores, hueles a incienso y sabia
Cabalga las olas de los sueños
para los hombres enamorados del amor
Uther Pendragón, el Rey de reyes, es Júpiter

Saturno, guardián de la Ley inmutable no escrita
Señor de la reflexión, señor de la piedra
Campesino de los surcos del Tiempo,
Labrador de la Historia de los hombres
Merlín, el Mago, es Saturno

Y tú Mercurio-Hermes, alquímico mensajero,
Viajero de los atajos y de los desiertos,
Alado señor de los vientos del Sur,
Corcel ligero en las velas empapadas de rocío.

Mañana ya serás pasado y, sin embargo,
siempre queda tu olor en las redomas,
en los libros inútiles mojados de alcanfor.

Locuelo de las chispas en las ventanas de la alegre primavera,
Sabor sin historia,
Veneno del aburrimiento y sonido del amanecer,
Eres como los suspiros de mi caballo mientras galopa en el camino que se
extiende a lo largo de mis pestañas

¿Qué me aguarda más allá del amanecer? ¿ Qué despunta para mí en los rayos
del sol con el nuevo día, Hermes?
Yo misma transformada por Hermes Alquímico camino por el sendero, en busca
de las respuestas que se unan a las preguntas de letras de oro.

Mercurio, matrimonio de las preguntas y las respuestas, el mensajero, la
alcahueta capaz de buscar a la doncella y seducirla hablándole de su enamorado
caballero.

Mercurio, el mensajero, el viajero, Mercurio, el héroe del camino hacia el Castillo
del Grial es **Perseval, el caballero inocente.**

Pero el Paraíso de Camelot no sólo muestra energías luminosas. También se
encuentran agazapadas en las sombras, pero visibles las formas oscuras de los
Planetas, representadas por otros personajes que completan la leyenda y que
constituyen el principio de la dualidad humana, cuya existencia es necesaria para
la materialización de la vida. Sin contrastes, no hay aventuras.

De forma que Arturo en algunas partes del relato se manifiesta como el Sol
Oscuro: dejándose llevar por la ira en el combate que sostuvo contra Lanzarote,
cuando abusando de la posesión de su espada Excalibur, vence al caballero y
rompe Excalibur; cuando, informado por Merlín de la existencia de Mordred, el
hijo incestuoso que engendró en su hermana, Morgana, decide secuestrar y
enviar a la muerte en un barco a la deriva a todos los niños de la edad de
Mordred, provocando con este crimen el dolor de sus vasallos; cuando es
vencido y herido de herida incurable, quedando la Tierra yerma por su causa.
Arturo, el Sol Oscuro.

Morgana, en su representación de hechicera y madre del cruel Mordred, expresa
el poder oscuro de la Luna. **Morgana, Lilith**

Marte, el defensor del rey, el guerrero, está, como la semilla, condenado a morir
para dar fruto; condenado a combatir en defensa del rey, no sobrevive en
ningún caso a la historia. Los caballeros de la Tabla Redonda que salen en busca
del Grial, sucumben uno tras otro. Lanzarote, el mejor de todos ellos, es origen

del drama que se avecina cuando traiciona al rey cometiendo adulterio con la propia reina. Por tanto, **Lanzarote traidor y Mordred son el Marte Oscuro.**

Venus, la dama de la sonrisa, también tiene su lado opuesto representado en el personaje de Viviane, la hermosa y ambiciosa doncella que no muestra escrúpulos para obtener de Merlín toda la sabiduría que necesita para practicar embrujos, y después encierra al mago bajo tierra para toda la eternidad. **Viviane es Venus Oscura.**

Saturno, que representa la sabiduría vencida de Merlín cayendo esclavo en el deseo concupiscente de un viejo irreflexivo, que se deja dominar por la belleza cruel de Viviane. **Merlín embrujado es Saturno Oscuro.**

Júpiter, ensalzado como rey del linaje legítimo del Pendragón, al que tras sus abusos de poder, Merlín le quita la espada Excalibur, en espera de que un nuevo rey la merezca. **Uther, el otro lado de Júpiter Oscuro.**

Perseval, el ser dual en esencia, realizará el camino enfrentándose a sus dudas, sus temores y sus sacrificios. **Perseval es cada uno de los Gemelos.**

El Viaje

Comienza el viaje y el caballero ya se enfrenta a la duda profunda sobre la existencia real de los objetivos soñados. Sin embargo, sin sueños, sin afán de superarse a sí mismo, la vida se transforma en algo opaco y plano. He ahí el auténtico comienzo del viaje que el viajero, el ser humano, deberá realizar tratando de atrapar sus sueños dormidos, en busca de la luz y el relieve de su interior.

El nuevo objetivo que entonces se presenta es averiguar si los sueños de felicidad de la infancia fueron fundados, fueron expectativas de algo real, o tan sólo fueron ilusiones. El viajero se lanza desesperadamente a la búsqueda de su felicidad pérdida tras la primera batalla contra sus propias dudas y a favor de la fe en sí mismo. De su perseverancia y su valentía dependerán sus posibilidades de éxito.

Acompañarán al viajero, en su andadura, los compañeros ineludibles de todo viaje, encarnados en los personajes de su historia de aventuras, pero siendo al mismo tiempo los personajes de su interior:

El ermitaño que le alojará una noche oscura y le reorientará a su camino con palabras indescifrables. La doncella extraña que habita sin miedo en el bosque aislado. Los dragones y gigantes que desolan los campos y que deberá vencer a petición de los campesinos. Y la terrible figura de Mordred, el incestuoso hijo de Arturo y Morgana, que tenderá la trampa de la muerte a cada uno de los caballeros que encuentre en su camino. El encuentro con el árbol de los muertos, donde Mordred ha colgado a los viajeros vencidos. La locura de Lanzarote y la soledad de la reina.

Su realidad exterior será un espejo, en mayor o menor medida distorsionado, de su interior. A pesar de la materialidad de sus adversarios y enemigos, se medirá el viajero, por tanto, tan sólo contra sí mismo.

Siempre anhelará encontrar el lugar donde realizar la pregunta, porque su esfuerzo le hará idealizarlo, pero el lugar no será como él lo soñó: ahí reside su ansia, su pasión, su miedo y su tesón en la búsqueda. Y finalmente, sus esfuerzos le colocarán en las coordenadas adecuadas de tiempo-espacio para encontrar el Castillo del Grial.

¿Podrá el viajero hacer entonces sus preguntas y obtener las respuestas que le esperaban desde su infancia? Finalmente la sabiduría le ofrecerá el contraste entre lo que soñó tener y lo que obtendrá en realidad.

Le conte del Graal

Último de los cinco romances artúricos que Crétien de Troyes dejó inacabado al morir, data de 1190. En este relato, se describe al héroe, Perseval, como “Perseval de Gales”, un joven y enérgico guerrero educado por su madre viuda en un bosque de Snowdonia. Perseval se traslada a la corte de Arturo, donde recibe adiestramiento como caballero, pero a causa de su ingenuidad, su maestro Gornemant le aconseja que guarde silencio y evite hacer preguntas. Una vez adiestrado, Perseval regresa para ver a su madre, pero durante el viaje encuentra a dos pescadores, que le guían a un misterioso castillo. Una vez dentro, le invitan a un banquete que se celebra en honor del señor del castillo, un anciano guerrero cojo llamado El Rico Pescador, y he aquí que durante la cena, Perseval presencia una extraña procesión en la que ve el Grial:

“ Mientras hablaban, entró un escudero por una puerta, asiendo por el centro una lanza blanca...Todos los presentes contemplaron la blanca lanza y el punto blanco por el que se deslizaba una gota de sangre roja, hasta la mano del escudero... (Perseval) observaba esta maravilla, pero se abstuvo de preguntar lo que significaba...temió ser tenido por grosero si preguntaba”

Más tarde el poema continúa:

“Una doncella se reunió con esos escuderos llevando entre sus manos un graal. Era bella, graciosa y magníficamente ataviada, y al entrar con el graal en sus manos, se iluminó todo de tal manera que las antorchas perdieron su luminosidad, como lo hacen las estrellas a la salida del sol o de la luna”

Y más adelante se describe el Grial:

“...de oro fino y adornado con toda clase de piedras preciosas, las más ricas y valiosas que existen en la tierra y los mares”.

Atemorizado, Perseval recuerda que su maestro le aconsejó no hacer preguntas; y así no pronuncia ninguna pregunta a sus anfitriones sobre el Grial. Es llevado

fuera del castillo donde, perdido, no reconoce el lugar donde se encuentra. Por fin encuentra a un eremita que le explica que acaba de ver en el castillo al Rey Pescador y guardián del sagrado Graal, cuyo santo alimento mantiene y refresca la vida del rey. Así mismo el ermitaño le reprocha su simpleza por no haber preguntado acerca del Grial.

Los siguientes romances se esmeran en aclarar y completar detalles del cuento, modificando la descripción del rico objeto, ampliando el relato y enriqueciendo su contenido de simbolismo cristiano haciendo que el Rey Pescador proceda del linaje de José de Arimatéa, primigenio guardián del Grial.

Durante cientos de años la leyenda permaneció, hasta llegar a la segunda mitad del siglo XIX, cuando un compositor alemán, Richard Wagner, escribe nuevamente el poema:

Parzifal de Wagner es la última de las transcendentales versiones que se han escrito en Europa sobre el gran mito de la Búsqueda del Grial. La gran versión del encuentro de Perseval con el objeto de su viaje.

Wagner y Parsifal

Cuando Richard Wagner termina el *Parzifal*, dice: “ *He acumulado en él grandes misterios y arduos problemas, que las generaciones venideras se ocuparan de descifrar*”.

Parzifal nace en la mente de Wagner en 1854, pero la obra sólo quedó terminada el 13 de Enero de 1882. Parzifal se estrenó el 26 de Julio de 1882 en el teatro de Bayreuth.

Sorprendentemente, y a pesar del gran éxito que tuvo ésta última obra del compositor, fue voluntad de Wagner que la ópera no se representara en ningún otro lugar del mundo que no fuera en el teatro de Bayreuth, que él mismo había hecho edificar. Por fortuna, los tratados internacionales sobre la propiedad intelectual hacen prescribir la protección sobre las obras a los treinta años de la muerte del autor, de forma que el 1º de Enero de 1914, la obra se estrenó simultáneamente en una multitud de teatros de todo el mundo.

Y aquí está la historia:

En las montañas del norte de la España gótica se encuentra el castillo de Montsalvat, donde los caballeros templarios custodian el Santo Grial. No lejos de allí se encuentra el castillo encantado del maléfico Klingsor. Al amanecer junto al lago sagrado, como cada mañana, espera Gurnemanz la llegada del Rey del Grial, Amfortas, que está herido de una herida incurable y que como todo consuelo viene cada mañana a sumergirse en las sagradas aguas del lago para calmar su dolor.

Amfortas es el legítimo sucesor del rey Titurel que había recibido la alta misión de custodiar el sagrado vaso utilizado por Jesús en la Última Cena, el cáliz que recibió la sagrada sangre en la cruz y la lanza que la derramó. Pero Titurel, ha muerto.

Klingsor, el hechicero, desea unirse a los guardianes del Grial para fortalecerse en Él, pero éste es un privilegio sólo reservado a los seres puros. Y en su rabia por no ser aceptado, Klingsor juró vengarse en Amfortas. Ideó en su castillo un mágico lugar hecho de sortilegios, transformando el páramo en un vergel donde criaba hermosas y diabólicas mujeres, las ninfas-flores, capaces de atraer a los caballeros y arrastrarlos a la indolencia, olvidando su sagrado deber de defensa del Grial.

Cuando el anciano rey Titurel cayó enfermo, Amfortas había tomado la lanza sagrada para castigar al hechicero y rescatar a sus hombres, pero Klingsor había arrebatado el arma al rey hiriéndole en el costado con la herida que no a de sanar. ¡Desgraciado Amfortas! Había perdido la sagrada lanza.

Aparece entonces en escena Kundry, la amazona bravía, hermosa, montaraz y huraña, que vuelve desde Arabia donde encontró la bola de cristal capaz de aliviar la herida de Amfortas. Kundry sirve y cuida a los caballeros del Grial mientras es dueña de sus actos, porque es presa de un terrible maleficio lanzado por el hechicero, de forma que bajo su dominio, Kundry se transforma en la más seductora y diabólica mujer, capaz de llevar a la perdición al propio Amfortas. Fue ella, dominada por Klingsor, quien sedujo al rey. Amfortas, preso de los encantos de Kundry, dejó que Klingsor le arrebatara la lanza, encontrando su herida y su perdición.

Al volver en sí, Kundry, lloró su terrible desgracia, y por eso sirve a los caballeros del Grial y cuida del rey.

Es entonces cuando entra en escena un joven desconocido que llega por azar al lugar. No sabe de donde viene, ni como se llama, ni como llegó hasta allí, sólo recuerda el nombre de su madre, Herzeleide. Kundry entra en trance y cuenta que el joven nació huérfano de padre muerto en la guerra y que su madre, para defender al hijo de la peligrosa vida de las armas, lo crió en una tierra yerma en medio de la más absoluta ignorancia.

El muchacho perdido en el bosque había caminado días y noches tras el brillo resplandeciente de las armaduras de un grupo de caballeros, caballeros del Grial, que habían acertado a pasar por aquel lugar. Lleno de desolación, escucha de los labios de Kundry la terrible noticia de la muerte de su madre y cae desfallecido.

Gurnemanz, el fiel consejero del rey, se hace cargo del muchacho llevándolo al banquete, para que el Grial le dé alimento. Es entonces cuando el joven dice: “*Apenas hemos caminado, y siento, sin embargo, que hemos andado muy lejos*”. A lo que Gurnemanz responde: “*¡Ya lo ves, hijo mío, el Tiempo es aquí Espacio!*”. Ambos siguen caminando hasta llegar a la majestuosa sala donde se celebra el banquete.

El joven presencia atónito la ceremonia del Grial, de pie y en éxtasis. Y Gurnemanz, creyéndole incapaz de comprender lo que acaba de ver, le agarra por un brazo y le arrastra fuera del recinto sagrado.

El muchacho vuelve a perderse en el bosque, y queda a expensas del hechicero, que ha observado la escena en un mágico espejo. Klingsor ordena entonces a Kundry que se prepare para seducir y aniquilar al joven Parsifal, ya que éste es

su nombre. De nada le sirven sus quejas. Un vergel exuberante inunda la escena. De todos los rincones del jardín surgen las ninfas-flores, deslumbrantes mujeres, ataviadas lujosamente. Son ellas la causa de la esclavitud de los caballeros del Grial que han sucumbido a sus embrujos. Han abandonado a sus amantes y rodean a Parsifal, pero él no se deja seducir y las aparta asqueado.

Vencidas las ninfas-flores, Klingsor decide utilizar todo su poder enviando a Kundry. Surge ante el joven una hermosa mujer, tendida en un macizo de flores, que le llama por su nombre, Parsifal. El mismo nombre que en sueños utilizó su madre para dirigirse a él. Kundry le habla de su padre moribundo y de su madre. Pero Parsifal resiste y rechaza el hechizo. Kundry vencida llama a Klingsor en su ayuda, que se manifiesta blandiendo la lanza sagrada.

Klingsor arroja el arma contra Parsifal, pero la lanza llega ante el inocente muchacho y queda suspendida en el aire. Parsifal levanta la mano y la recoge. Roto el conjuro, todo el mundo de Klingsor se disuelve, y Parsifal se aleja.

En el profundo bosque Gurnemanz encuentra a Kundry liberada del maleficio, y ambos hallan a Parsifal. Él es el último caballero vivo, todos los demás han muerto. Lavan a Parsifal, le despojan de sus viejas vestiduras y le llevan ante la presencia de Amfortas herido y del cadáver de Titurel. La ceremonia comienza, y cuando Amfortas descubre el Grial, Parsifal toca con la lanza la herida, que se cierra y sana milagrosamente, mientras Titurel, por un instante regresa a la vida. Parsifal es el nuevo señor del Grial.

Al final del viaje, de nuevo la energía de los Planetas

¿En qué se han convertido los personajes internos del viajero? ¿Qué queda del recuerdo de Camelot al final del viaje? ¿En qué se transforman los Paraísos soñados? ¿Cuál es más real, el Paraíso soñado o el encontrado?

Realmente el viajero no llega a un Paraíso feliz donde descansar de sus fatigas, sino por el contrario, encuentra un lugar arrasado, yermo por el dolor. El Castillo del Grial alberga el ansiado objeto del poder, pero el encuentro con tan alto bien, tan sólo produce la estupefacción de Perseval. En el Paraíso que encuentra todo está por hacer. La dualidad de la materialización ha llegado hasta el límite del agotamiento de los recursos, y la desesperanza inunda todo:

El Sol, Amfortas, ésta herido de la herida que no puede sanar, y la Tierra es yerma.

La Luna, Kundry, bifurcada y doliente, no es dueña de sí misma, ya que se debate entre el servicio al Rey Herido y su esclavitud al mal. Su belleza está prisionera.

Venus, multiplicada en las ninfas-flores, tan sólo responde al hechizo, la voluptuosidad y la indolencia.

Marte, multiplicado en los caballeros del Grial que sirven al Rey Herido, van sucumbiendo ante la venganza del mal, hasta morir todos ellos.

Júpiter, el rey Titurel, el guardián del Grial, ha muerto.

Saturno está representado por la doble cara del mal y del bien en los personajes del hechicero Klingsor y del sabio maestro Gurnemanz, que luchan entre sí utilizando al viajero.

Y Mercurio, el muchacho perdido, Parsifal, se enfrenta a su destino, a su última batalla, llegando a comprender, finalmente, que el Paraíso estaba esperándole a Él, porque en realidad la esperanza del Paraíso es el muchacho que recupera la Lanza, sana al Rey, libera a Kundry, aniquila a Klingsor y es nombrado Rey del Grial.

En el corazón del viajero estaba el Paraíso soñado.

Los símbolos en el origen de nuestra raíz

Buscar el origen, encontrarlo, cuidarlo y protegerlo, es el hermoso objetivo al que han dedicado sus esfuerzos hombres de todas las culturas, situándose así en una atalaya privilegiada desde la que observar el devenir de su propia historia. Muchos se detienen en este punto alto del saber y experimentan la paz. Pero al contrario de lo que podría suponerse, este hito no representa el final de la búsqueda, sino el comienzo del verdadero viaje hacia “otro lugar”. El viajero llega a este final de etapa tan sólo porque es lugar de aprovisionamiento imprescindible para dar el paso siguiente: el descubrimiento y reconocimiento de quien es como individuo. Es decir, el logro de niveles mayores de sabiduría y completitud.

Cada tiempo en la edad de la Humanidad ha venido acompañado de nuevas interpretaciones de los grandes misterios de la existencia. Generación tras generación los hombres y mujeres se han interrogado con las mismas vitales preguntas y, generación tras generación, han hecho el camino de su conocimiento con la esperanza de encontrar respuestas que les reconfortasen y dieran sentido a su búsqueda.

Pero las respuestas sólo existen si se hacen las preguntas que las contestan, y viceversa, las preguntas sólo existen si confiamos en encontrar las respuestas que nos satisfagan. Pregunta y respuesta son tan sólo las dos caras de una misma moneda lanzada al viento por la mente de los hombres. Una y otra van implícitas en sí mismas, se complementan y no tienen razón de existir la una sin la otra. Son en sí mismas una expresión profunda del amor universal que une cada rincón de la misteriosa vida con la esencia de la que toda ella esta hecha.

De la sинаstría entre pregunta y respuesta, el hombre obtiene la energía que necesita para su evolución. Del ansia por su encuentro con la verdad, obtiene la fuerza que le arrastrará al camino en pos de sí mismo. La belleza que se encierra, como un tesoro, en las aventuras que le aguardan le reconfortará en los momentos en los que atravesará las noches oscuras del alma.

Y así, cuando por fin llegue a estar en presencia del más alto sueño, y le requieran que pronuncie su demanda, el viajero estará seguro de preguntar,

- “¿A quién sirve el Santo Grial?”

Y la alta respuesta será,

- “El Grial sirve al Rey”

A vos Perseval, el Grial sirve al Rey.

Rivas, 17 Marzo 1999