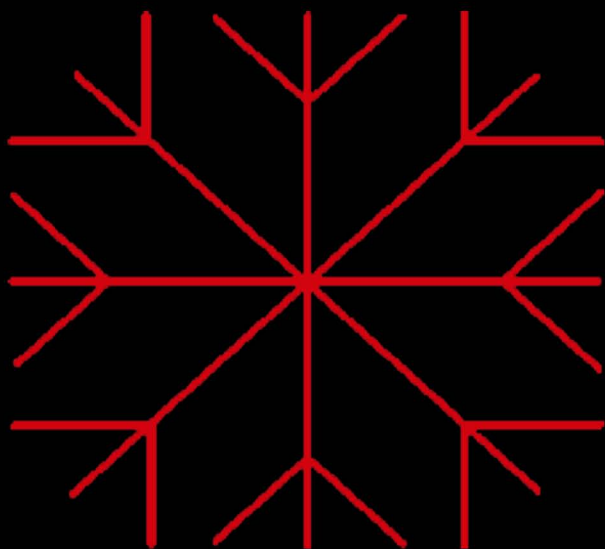
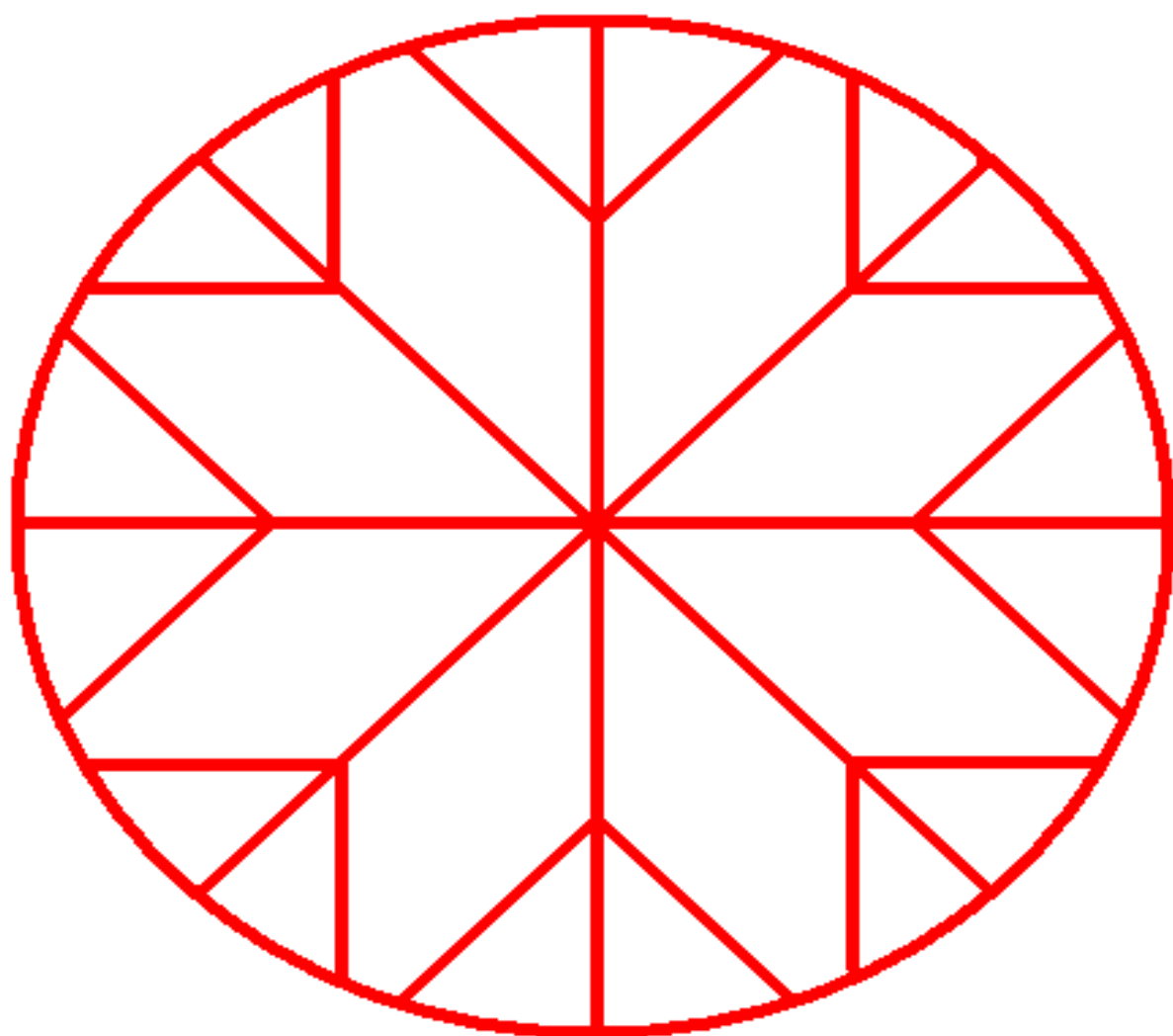


LAS RUNAS Y EL SENDERO DE LA INICIACIÓN

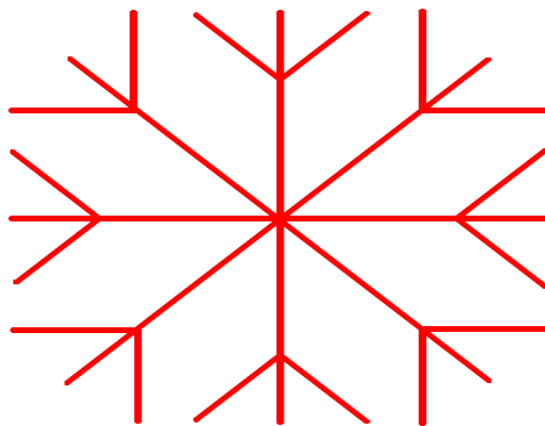


JUAN RICARDO CÉSPEDES



LAS RUNAS Y EL SENDERO DE LA INICIACIÓN

LAS RUNAS Y EL SENDERO DE LA INICIACIÓN



JUAN RICARDO CÉSPEDES

Céspedes, Juan Ricardo

Las runas y el sendero de la iniciación - 1a ed. - Bogotá: el autor, 2009.

ISBN 978-958-44-5621-2.

Obra independiente – Ensayo Metafísica.

Todos los derechos reservados. Queda rigurosamente prohibida, sin la autorización escrita del titular del Copyright, bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción parcial o total de esta obra, incluido el diseño de cubierta, por cualquier medio o procedimiento, incluidos la reprografía y el tratamiento informático.

Copyright © 2009 by Juan Ricardo Céspedes

ISBN 978-958-44-5621-2

Dirección nacional de derecho de autor

Libro 10 – Tomo 217 – Partida 251. Radicación de entrada 1-2009-23482

Impreso en Bogotá

Agradezco a mi padre por haber sido la primera persona en mi vida que me enseñó sobre realidades superiores a lo exclusivamente humano y materialista.

ÍNDICE

PAG

-INTRODUCCION	8
PRIMERA PARTE: LAS RUNAS Y SUS SIGNIFICADOS	10
-COMENTARIO SOBRE LA HISTORIA DE LOS LENGUAJES RUNICOS	11
-LA VERTICALIDAD EN LAS RUNAS	14
-SISTEMAS RUNICOS	
CORRESPONDENCIAS NUMEROLOGICAS	19
FUTHARK ANTIGUO	23
SABIDURIA DEL FUTHARK ANTIGUO	29
FUTHORC ANGLOSAJON	48
SABIDURIA DEL FUTHORC ANGLOSAJÓN	50
NUEVO FUTHARK (ESCANDINAVO)	56
SABIDURIA DEL NUEVO FUTHARK	59
CODIGOS RUNICOS DE LA EDAD MEDIA	62
FUTHARKH ARMANEN	65
SABIDURIA DEL FUTHARKH ARMANEN	73
UTHARK	78
SABIDURIA DEL UTHARK	79
-CONCLUSIONES SOBRE LA SERIE ORIGINAL DE 16 RUNAS	81
SEGUNDA PARTE: LAS RUNAS Y LA INICIACIÓN	91
-ODIN Y LA INICIACION RUNICA	92
-RUNA UR Y EL ORIGEN	97
-RUNA IS Y ALQUIMIA TANTRICA	98
-RUNA BERKANO Y LA TRIPLE DIOSA	99
-RUNA DAGAZ Y TRANSMUTACION	101
-RUNA EHWAZ Y EL MATRIMONIO MAGICO	102
-RUNA ODAL Y LA MURALLA INEXPUGNABLE	103
-RUNA YR: DESCENSO INICIATICO DEL ESPIRITU	105
-RUNA ELHAZ Y EL SENDERO DEL RETORNO	107
-RUNA HAGALL Y LA TOTALIDAD	109
Derivaciones del Hexágono-Hagall en el Futhark Antiguo	112
Derivaciones del Hexágono-Hagall en el Futharkh Armanen	117
Derivaciones del Hexágono-Hagall en el Futhorc Anglosajón	119

TERCERA PARTE: PRACTICAS RUNICAS	123
-MEDITACION CON RUNAS	124
-ENTONACION DE LAS RUNAS	125
-RUNA STHÖDUR	133
-RUNEN GRIFF	146
-ACUMULACION DE FUERZA RUNICA	158
Fuerza Vital	159
Hvelir/Chakras	159
Energía sexual y desdoblamiento Astral	164

CUARTA PARTE: VESTIGIOS RUNICOS EN AMERICA	170
-EL LEGENDARIO RECUERDO DE LA ATLANTIDA Y EL SIMBOLISMO HIPERBÓREO	171
-INSCRIPCIONES RUNICAS Y LOS DIFERENTES DESCUBRIMIENTOS DE AMÉRICA	174
-BOCHICA, VIRACOCHA Y QUETZALCOÁTL	185
-EL DORADO Y LA CIUDAD DE LOS CESARES	192
-LAS PIEDRAS DE TUNJO EN FACATATIVA	199

BIBLIOGRAFIA	209
---------------------	------------

INTRODUCCION

La intención de éste libro es abordar el estudio y praxis de los símbolos mágicos rúnicos desde un punto de vista gnóstico e iniciático. Específicamente se requiere de la gnosis propia de alguien que posee la actitud de un *Kshatriya*¹, del guerrero-mago iniciado que se rige por valores como el valor y el honor en medio de un proceso de despertar y mutación constantes.

Hablamos del hombre denominado *Virya* por el sistema filosófico Samkya hindú², aquella persona que por intermedio de la imagen de su amada interior y de la melodía interpretada por los dioses ha recordado que es mucho más que un espécimen ligado a los instintos y fuerza animales y gregarias propias del hombre terrestre llamado *Pasú*. Aquella persona que lucha furiosamente sin claudicar en las ruedas del eterno retorno por auto-deificarse y transmutare en Siddha divino e inmortal, alguien que ya no es una criatura finita insuficiente en sí mismo y dependiente del intercambio de energías y emociones con entes externos del universo material o maya (mundo de la ilusión) sino que se ha convertido en su propio universo y creación completa en sí mismo.

No es el interés de éste libro revelar un contenido exclusivamente “völkish”³ o “identitario” por lo que los lectores adheridos a aquellas respetables ideologías quedan advertidos de no incomodarse si encuentran que el contenido de éste libro es muy poco purista en el sentido de no basarse única y exclusivamente en las tradiciones folklóricas de algún determinado grupo etnológico, en el caso específico de las etnias indoeuropeas del norte de Europa.

En éste libro se aborda el conocimiento y práctica rúnica con el enfoque de una ciencia esotérica que paulatinamente produce una transformación interior y trascendental de manera similar a lo que acontece con la alquimia y el tantrismo Shivaista. Por lo tanto será común a lo largo de éste libro encontrar referencias y analogías hechas desde el reino de las runas hacia términos y símbolos propios de otras prácticas iniciáticas.

En algunos capítulos se explican ciertas prácticas para el manejo y el despertar de fuerzas rúnicas internas y externas, pero es importante anotar que como dicen los sabios Taoistas “*se debe evitar que al apuntar con un dedo hacia la luna se mire solamente la punta del propio dedo*”. Estas prácticas son un medio para acrecentar un poder sutil que se deberá usar estratégicamente en la vida cotidiana, pero en sí mismas éstas prácticas no son el objetivo final. El fin es la transmutación espiritual.

El interés principal de éste libro es dejarse guiar por el hilo de Ariadna y recorrer a la inversa el sendero que nos lleva por medio del canto de los dioses y la memoria de la sangre hacia los bastante olvidados y lejanos orígenes divinos de nuestra existencia actual.

¹ Perteneciente a la casta real guerrera de la antigua civilización Hindú.

² Sistema dualista hindú que contrapone a dos principios: Purusha (el ser) y Prakriti (la materia).

³ Raíces y valores folclóricos de una etnia en un determinado contexto territorial e histórico.

Es una aproximación a la tradición primordial de civilizaciones heroicas y míticas cuya esencia se escapa totalmente a la mentalidad del hombre moderno ya que éstas vivieron sus ciclos históricos según la influencia de otra realidad y planos superiores. Por lo tanto éste no es un libro enfocado hacia un discurso histórico o eminentemente racionalista y teórico, es un escrito enfocado hacia el discernimiento de símbolos, ante los cuales lo recomendable es permitir que éstos hablen por sí solos.

Con una de las herramientas que tal vez menos se hayan diluido culturalmente con el paso de los siglos como son las runas, se puede realizar un viaje de transmutación y de retorno hacia el origen del propio ser y hasta es posible que por algunos momentos se logre percibir y comprender el legendario “lenguaje de los pájaros”, aquella lengua-ciencia raíz que solamente enciende fríamente la sangre de aquellos hombres y mujeres con una herencia espiritual de otro mundo.

Finalmente es importante recalcar que en éste libro se busca descifrar la esencia más básica y primaria de la sabiduría rúnica, por lo tanto en determinados capítulos se comparan y analizan las diferentes series rúnicas más conocidas y utilizadas en los últimos 2200 años. Esto no significa restarle importancia o tomarse a la ligera a cada sistema rúnico en particular, de todas maneras sobre cada uno de éstos sistemas o alfabetos rúnicos se han escrito bastantes libros que pueden ser consultados por la persona que desee profundizar aun más en su respectiva simbología y estructura.

El libro se divide en cuatro partes, en las tres primeras se aborda la sabiduría rúnica desde un punto de vista simbólico, esotérico, mágico e iniciático aunque en la primera parte se reseñan algunos datos históricos y arqueológicos en relación a los diferentes “futhark” o alfabetos/sistemas rúnicos. La cuarta parte es prácticamente un “capítulo anexo” en el que se reseñan y recopilan los diferentes vestigios rúnicos en el norte, centro y sur del continente americano. Estos vestigios bien pueden ser arqueológicos o históricos (a pesar de que el autor del escrito no se afilia al enfoque científico materialista moderno) o también pueden ser eminentemente míticos y legendarios

En este libro se recopilan e interpretan diferentes simbologías esotéricas referentes a la sabiduría rúnica, así como algunas evidencias arqueológicas y elementos de diferentes contextos históricos y culturales. El libro representa el resultado de un proceso de búsqueda interior del autor, no siendo su intención divulgar una verdad única “revelada”.

El autor

PRIMERA PARTE: LAS RUNAS Y SUS SIGNIFICADOS

COMENTARIO SOBRE LA HISTORIA DE LOS LENGUAJES RÚNICOS

Guido Von List afirmaba en su libro “el secreto de las runas” que en los tiempos primordiales muchos siglos antes del advenimiento del cristianismo la serie rúnica original de los pueblos indogermánicos consistía de 16 símbolos¹. Se podría considerar que ésta serie estaba conformada por lo que varios escritores denominan como ideografías o glyfos rúnicos cuyo conocimiento se conservó durante las edades del cobre y del bronce. En aquella época las runas hacían referencia principalmente a un significado oculto y gnóstico, y éstas eran usadas con fines mágicos, rituales y adivinatorios.

Posteriormente, al incrementarse el contacto entre las tribus germánicas con las civilizaciones mediterráneas la serie rúnica se amplió progresivamente hasta alcanzar el número de 24 símbolos, los cuales adquirieron ya un uso más definido a nivel lingüístico y fonético de utilización profana simultáneo a un uso y significado secreto sólo conocido por algunos grupos de iniciados.

Esta serie de 24 símbolos es la que se conoce actualmente como el Futhark Antiguo y fue comúnmente utilizado entre el siglo II a.c hasta el Siglo VIII d.c. Es curioso que en muchos niveles de investigación académica se lo considere a éste Futhark como el más antiguo cronológicamente hablando y por lo tanto se deduce como el más primario y original. Sin embargo estos investigadores no tienen en cuenta el hecho de que el no haber encontrado artefactos de piedra o metal tallados con series rúnicas completas anteriores al siglo II a.c no significa necesariamente que éstas no existieran como una tradición iniciática para un reducido grupo de una raza en la cual el desarrollo de la escritura masiva no constituyera el eje de su existencia. Eso sin contar con la posibilidad de que muchas veces las runas fueran talladas en piezas de madera las cuales se pudren y soportan con poco rigor el paso de los siglos. Aun así se han encontrado bastantes piezas muy antiguas con símbolos o glyfos (no referentes a una letra o sílaba-raíz sino a una idea) como la cruz solar o la esvástica, todo lo cual demuestra que estos símbolos eternos eran conocidos y sobrevivían en el inconsciente colectivo a pesar de las circunstancias culturales e históricas por las que tuvieran que atravesar estos pueblos.

Muy al contrario de la mentalidad del hombre moderno occidental que percibe la historia y el tiempo como una infinita progresión lineal, las antiguas civilizaciones tradicionales tenían en su cosmovisión una concepción cíclica de las edades y los acontecimientos. Según esto, al ver el desenvolvimiento histórico-cultural que han tenido las runas se nos dificulta apreciar al Futhark Antiguo como el único y más original de los sistemas rúnicos y más aún entender a sus subsiguientes variaciones como tradiciones menos “puras” debido al simple factor de cronología temporal. Aparte de los círculos científicos

¹ LIST, GUIDO VON, “*El secreto de las runas*”. Santiago: Ediciones Armanen (*primera edición en español, traducido por Roberto Jaras*), 2000. Página 37.

y académicos occidentales, muchos grupos neo-paganos que buscan recuperar y revivir las originales tradiciones folklóricas europeas siguen cometiendo el mismo error de percibir el devenir histórico de manera totalmente lineal, sólo que lo hacen en forma inversa y mirando exclusivamente hacia atrás cronológicamente hablando.

Recordemos que la tradición rúnica es eterna y se encuentra más allá de medidas temporales y espaciales, puede resplandecer, desaparecer o renacer aquí y allá en diferentes épocas y con diferentes formas e intensidades.

Si enmarcamos nuestra búsqueda de los orígenes en una concepción cíclica, no sería descabellado ver como muy posible el hecho de que el denominado como “Nuevo Futhark” o “Futhark Escandinavo” de 16 runas usado desde el siglo IX d.c en realidad no tuviera nada de “nuevo” y muy por el contrario fuera un regreso o un retorno al sistema rúnico realmente original y primordial gracias al renovador impulso que la raza vikinga trajo a aquella época. Lo mismo se puede decir del Futhark Armanen de 16+2 runas descifrado por el ocultista austriaco Guido Von List en los comienzos del siglo XX.

En la concepción histórica y esotérica difundida en la actualidad se supone que la serie original Antigua tuvo 24 runas y la variación y derivación (por no decir degradación) se habría dado desde el comienzo de la edad media hacia dos series rúnicas: La anglosajona de 33 runas y La escandinava de 16 runas. En la primera de éstas si es posible denotar una degradación como se analizará más adelante en éste libro, sin embargo no sucede lo mismo con la serie Escandinava.

En realidad y basándonos en una cosmovisión más amplia se deduce que el llamado “Futhark Antiguo” de 24 runas en sí mismo ya correspondía a una expansión y variación lingüística-cultural de otro Futhark primigenio de 16 runas pre-existente con varios siglos o milenios de anterioridad.

Es importante anotar que nos referimos y partimos de un plano puramente simbólico y significativo en vez de uno simplemente cultural y lingüístico. Por lo tanto es de poca relevancia si un sistema rúnico es presuntamente más perfecto mientras más cantidad de runas posea o más acondicionado se encuentre a un lenguaje o dialecto, lo importante realmente es resolver los laberintos psicológicos y emocionales interiores y exteriores y llegar a la esencia de los símbolos en su estado más puro y transfigurador.

Por último no nos olvidemos que en la obra de algunos autores como Rudolf John Gorsleben o Arthur Kemp se nos lleva aún más atrás en el tiempo respecto a la cronología de la historia occidental oficial al hacer referencia a una raza post-atlante emparentada con el hombre de Cromagnón y que fue la fundadora de todas las civilizaciones europeas, algunas asiáticas e incluso también de algunas americanas. Esta raza primordial Aria sería la poseedora del conocimiento y la ciencia mágica rúnica, que después de la catástrofe planetaria que hundió a la legendaria isla–continente de la Atlántida decidió emigrar por varios continentes por lo que su tronco principal se fraccionaría en una gran cantidad de pueblos y tribus. Entre estos pueblos se encontrarían los

originales fundadores de las civilizaciones del mediterráneo de la edad de cobre que finalmente darían paso a la cultura Greco-Romana y a la olvidada civilización de Tartessos en la actual región de Andalucía en España.

Por lo tanto junto a los pueblos germánicos otras civilizaciones mediterráneas en su comienzo heredaron el saber rúnico Atlante que paulatinamente se fue diluyendo hasta convertirse simplemente para los ojos del profano en alfabetos y silabas que por inercia conformaban su lengua y escritura natal.

En las épocas de decadencia de la alguna vez majestuosa y maravillosa cultura griega ya difícilmente se reconocían las degradadas raíces rúnicas de su escritura lingüística (igual que en el Futhark cada letra griega ge su vez es designada con una palabra raíz) , similar caso ocurrió con los sabios del agonizante Imperio Romano después de haber sido precisamente los latini y los descendientes de los troyanos los que cerraron el ciclo de la decadencia helénica y renovaron el impulso de la sabiduría primordial.

Es una tradición que sufre interminablemente ciclos de generación, apogeo, decadencia y nuevo renacer, mas allá de las apariencias culturales y ciclos históricos. Después del ocaso de la iniciativa espiritual y guerrera de las civilizaciones mediterráneas las razas indo-germánicas así mismo descendientes del gran tronco racial Ario original fueron las que renovaron a gran escala el contacto con las fuerzas transcendentales y la sabiduría rúnica primordial.

De nada sirve inmiscuirse en interminables y vanas discusiones dialécticas enmarcadas en la visión moderna progresista de la historia, por eso muchos investigadores de nuestra era no logran ponerse de acuerdo en la teoría de sí las runas nórdicas son derivadas del latín o del griego, o por el contrario si estos lenguajes fueron influenciados en su estructuración por glyfos más antiguos de la edad de bronce. Estos conocimientos académicos y científicos nos pueden ser útiles en algún determinado momento pero lo realmente importante es develar la gnosis eterna allende de las circunstanciales estructuras socioculturales e históricas, la lengua de los pájaros cuya procedencia es la Atlántida, hiperbórea y lo eterno e infinito.

LA VERTICALIDAD EN LAS RUNAS

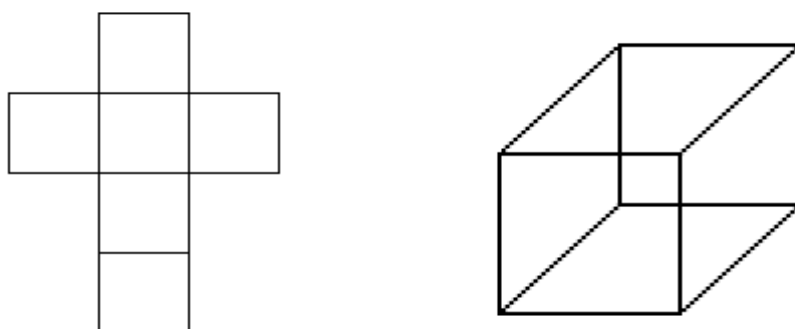
En todas las runas la línea vertical-IS simboliza al principio espiritual increado o incondicionado que desciende o asciende y es atravesada por la línea horizontal telúrica la cual representa a la creación, la tierra y las fuerzas femeninas-materiales. En éste cruzamiento se forman ángulos rectos y vértices soportados por un centro que es la intersección entre dos realidades o estados del ser, o bien puede referirse a la recepción de la influencia de un mundo en otro, intercambio entre dioses y hombres, recreación de lo divino en lo humano.

Algunos símbolos que denotan la intersección entre lo vertical y lo horizontal:

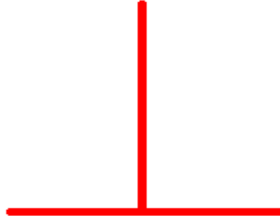
Cruz: "Crucifixión" del espíritu en la materia, lo infinito proyectado y reflejado sobre la materia creada finita. En las culturas paganas indoeuropeas se la relacionó como la cruz solar que simbolizaba el proceso de un repetitivo ciclo de manifestación cuádruple desplegado durante los meses, estaciones, edades, eras. Por esto mismo los antiguos griegos celebraban sus juegos olímpicos cada cuatro años y también los tres círculos de piedra de stonehenge tienen respectivamente 48 (meses), 30 (días de cada mes) y 21 unidades (días de un mes adicional en el año bisiesto) que sumados y multiplicados $((48*30)+21)$ dan casi exactamente el total de días de cuatro años solares de 365 días (1460 días).



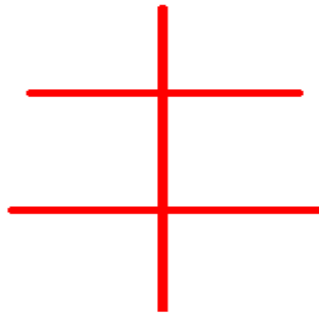
Cubo descompuesto que forma una cruz: El espíritu-esfera eterno e increado ha sido "tallado" y fijado en una forma material en medio de un campo tridimensional.



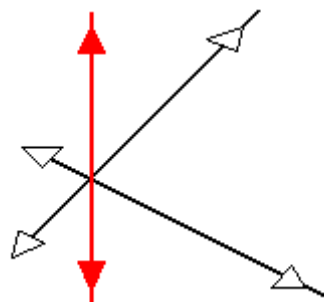
Martillo de Thor: Acción del espíritu y los dioses de Asgard en el mundo terrenal. Rayo de poder del dios Donar/Thor. Martillo Mjöllnir



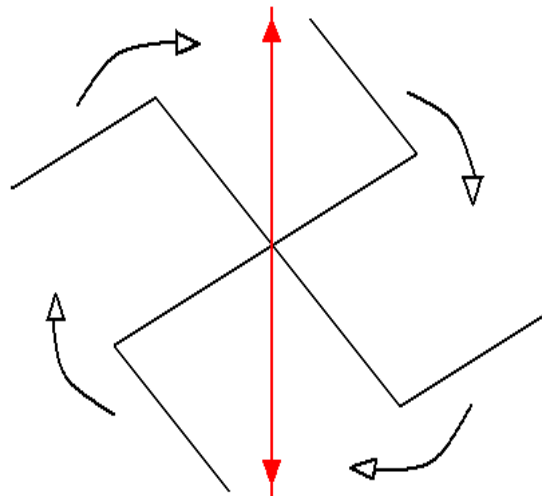
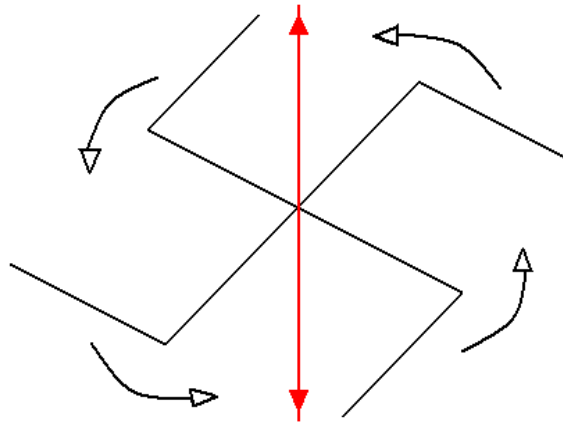
Cruz Húngara: Dos líneas horizontales atravesando una vertical que simbolizan la doble acción de lo eterno tanto en el cielo como en la tierra.



Runa Hagall: La línea vertical atraviesa a una cruz reflejando así al espíritu y centro-Vril infinito en si mismo que se encuentra en medio de los cuatro elementos y cuatro puntos cardinales que representan al universo manifestado.



De lo anterior se puede derivar la esvástica y su sentido giratorio sobre un eje, ésta en realidad sería una Runa Hagall “en movimiento”. El eje-centro espiritual que se mantiene inmutable e impasible ante el devenir de los ciclos cósmicos del universo material (cuatro edades de los griegos y cuatro yugas de lo hindúes¹, así mismo entre la entropía de los cuatro elementos y la rotación de los cuatro puntos cardinales:

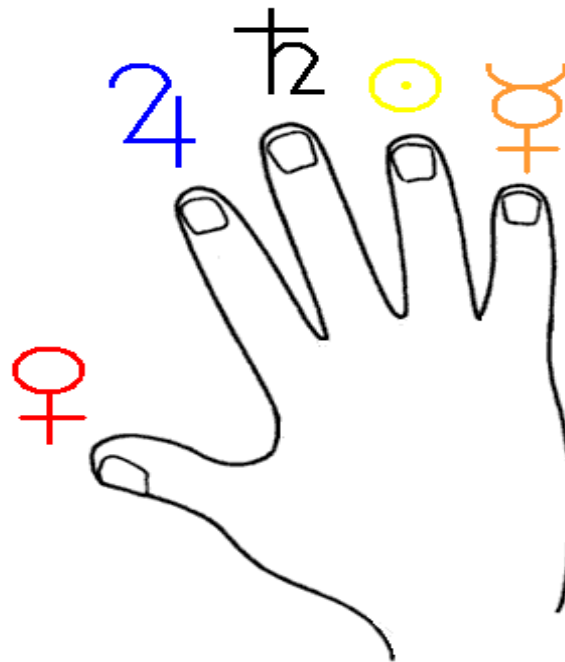


Algunos mitos hiperbóreos nos hablan de Thule como una isla en el polo norte que era central respecto a otras cuatro que la rodeaban: El quinto reino, el eje del mundo, la montaña-centro del imperio universal.

Este elemento transversal o perpendicular nos refiere a una esencia divina increada que se encuentra más allá del universo material, pero igualmente se refleja o espeja en el mundo manifestado e impulsa muchos de sus procesos.

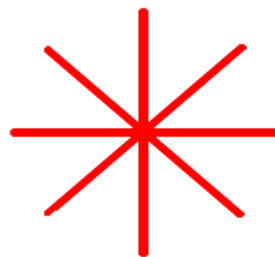
¹ Las edades griegas: Edad de oro, edad de plata, edad de bronce, edad de hierro. Eras del Hinduismo que conforman un manvantara: Satyayuga, Treta Yuga, Dwaparayuga, Kaliyuga.

Análogamente éste elemento transversal que forma un ángulo también lo observamos en la ciencia de la quiromancia:

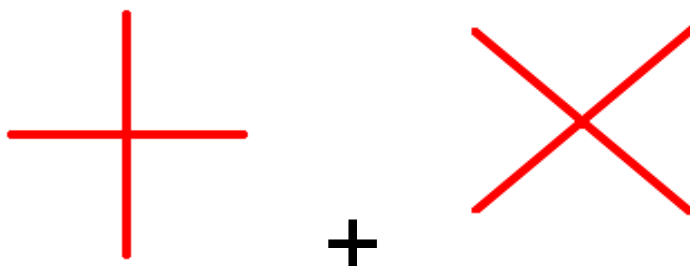


No es coincidencia que el dedo pulgar perpendicular a los otros cuatro sea llamado el dedo de Venus, los mitos hiperbóreos nos hablan de que el espíritu increado descendió a la materia por el “portal de Venus”, planeta éste el cual sirve simbólica, espiritual y físicamente como puente hacia el infinito. No en vano varios iniciados de la antigüedad y grandes héroes como Cayo Julio Cesar se auto-denominaban como “hijos de Venus” o “descendientes de Venus”.

Runa de Venus: El infinito expresado en lo manifestado. Reflejo de lo increado en lo creado. Lo infinito impasible despliega su poder y potencia en lo horizontal y material.

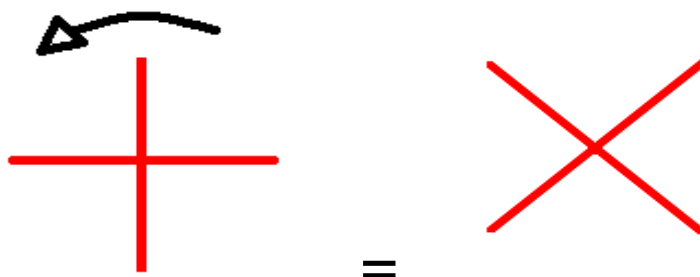


La runa de Venus se puede formar también por una cruz junto a otra cruz oblicua. Este símbolo se encuentra en la bandera de Gran Bretaña, es difícil especificar hasta que punto se ha dañado o tergiversado su significado pero no hay que olvidar que muchísimo antes de la era moderna la Isla de Inglaterra era considerada como Albión o Engeland -tierra de ángeles-.

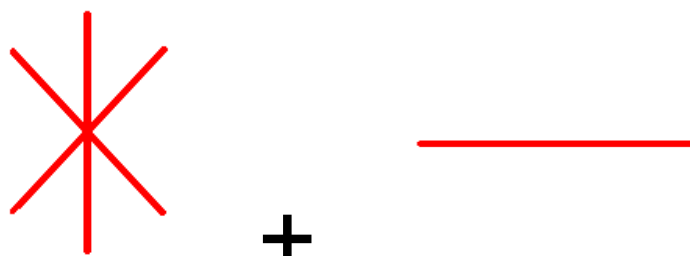


Esta cruz oblicua se encuentra en el Futhark Antiguo con el nombre de la runa GEBO.

La runa de Venus la observamos en la posición corporal del famoso dibujo de Leonardo Da Vinci llamado “el hombre de Vitrubio” en el que se muestra a un hombre con cuatro brazos y cuatro piernas. El hombre en cruz (que proyecta su espíritu sobre el mundo terrenal) adopta una posición más “oblicua” y encuentra un puente hacia el infinito, un punto de intersección en el que se unen el mundo de los dioses y el mundo terrestre, Asgard y Midgard².



La runa de Venus También se puede formar por una Hagall sumándole una línea auxiliar Tel (línea telúrica).



² Los cuales hacen parte de los nueve mundos del árbol iggdrasil en la mitología nórdica.

SISTEMAS RÚNICOS

CORRESPONDENCIAS NUMEROLOGICAS

Antes de abordar detalladamente cada una de las series o sistemas rúnicos más utilizados en los últimos dos milenios es conveniente hacer una breve referencia al significado de la respectiva numeración de cada símbolo, ya que la diferente ordenación y consecución de las runas en una serie denota una determinada vibración y simbolismo el cual debe ser tenido en cuenta.

A continuación se hace referencia hasta el número 33, ya que el sistema rúnico más extenso es el Futhroc Anglosajón el cual precisamente contiene dicha cantidad de runas.

1- Numero de la unidad original, principio de todo, vibración de carácter masculino. Relacionado al fuego primordial, la energía activa y el liderazgo. Individualidad, individuación, ser completo y autosuficiente en sí mismo.

2- Numero que indica la dualidad, la partición, la polaridad y la separación derivada desde una unidad previa, vibración de carácter femenino, Relacionado al agua primordial y a la actitud pasiva. Ser necesitado de completarse con algo exterior porque debe encontrar aquello que le fue “usurpado”.

3- Número masculino que en el hermetismo siempre se ha relacionado a un retorno a la unidad reintegrando en sí mismo ambos principios que se encontraban separados con el número 2; tesis, antítesis y síntesis Hegelianas. Vibración de las tres nornas nórdicas (Urd, Werdandi y Skuld) las tres parcas griegas (Cloto, Lachesis y Átropos) y las tres proyecciones temporales (Pasado, presente y Futuro).

Relacionado al elemento aire y a los objetivos propuestos a alcanzar. La trinidad védica relacionada al proceso de nacer, ser y fenecer, también el de la creación, mantención y destrucción. La trinidad cristiana relacionada al padre, hijo y espíritu santo así como padre, hijo y madre. Trinidad germánica de Wodan, Wili y Vé que se corresponde con la de Odin, Höener y Loeder.

4- Relacionado a la tierra, a la practicidad y a una visión realista de las cosas. Capacidad de esquematización y organización, aplicación de influencias espirituales en lo estrictamente “terrenal”. Los cuatro elementos, los cuatro puntos cardinales: Desplegamiento de un ciclo de manifestación: las cuatro edades griegas y los cuatro yugas védicos. El cuatro aumenta la dualidad y la partición: Padre. Madre, hijo e hija. En la mitología nórdica se relaciona a los cuatro enanos que sostienen el mundo Nodhri, Sudhri, Austri, Westri.

5- Relacionado al éter, el elemento más allá de los cuatro elementos que así mismo se encuentra en éstos. También el 5 simboliza aquella fuerza que funciona como una especie de centro o Motor Divino impasible e increado sobre el que se sustenta la creación y que pone a rodar los ciclos de manifestación. Cinco dedos en una mano. El 5 también hace referencia a la línea perpendicular que puede hacer de puente hacia una realidad superior y que conduce al origen divino espiritual.

6- Numero del sexo, el acto creador cósmico que se da por el contacto entre el fuego y el agua arquetípicos, o según la mitología nórdica entre el fuego (Muspellheim) y el hielo primordiales (Nifelheim). Aquello que se manifiesta o que “existe”. Oposición de las triadas de dioses Hindus masculinos (Brama, Vishnú, Shiva) con la triada femenina (Swaravasti, Lakshmi, Kali). El seis también sirve de base al sistema matemático sexagesimal desarrollado desde la civilización Sumeria: 60 segundos en cada uno de los 60 minutos de una hora.

7- Numero de felicidad, plenitud y sabiduría adquirida. Relativo al escalón o nivel más alto en los ciclos evolutivos o planos de manifestación. Número relativo a la armonía musical y cósmica entre diferentes fuerzas y arquetipos que interactúan entre sí: Las siete notas de la escala musical, los siete planetas de la astrología y el hermetismo, todos estos relacionados entre sí por una armonía “cósmica” o música de las esferas relativas al pitagorismo y al orfismo griego antiguo.

También es 4+3, los cuatro elementos más la trinidad divina. Las “siete artes liberales” del medioevo: Trivium (gramática, retórica y dialéctica) y Quadrivium (Astronomía, geometría, aritmética y música). Las siete artes hiperbóreas eternas que se subdividen en cuatro artes individuales menores (escultura, pintura, música y retórica) y tres grupales mayores (arquitectura, guerra y política). En la mitología nórdica los siete colores del arco-iris son relacionados al puente Bifrost que conecta al mundo terrenal con el mundo de los dioses.

8- Número del infinito. El ocho representa al uno en un estadio superior de manera similar a la “octava” superior musical. Sin embargo se considera de carácter femenino ya que representa al infinito desplegado en el plano horizontal, lo increado reflejado en la creación, por eso el símbolo el infinito se nos aparece similar un ocho replegado horizontalmente. De ésta manera puede significar separación o reintegración en lo increado, también resistencia y choque entre fuerzas materiales.

9- Numero de la perfección, tres veces la trinidad. Finalización completa de un trayecto: Las nueve noches que Odin colgó del árbol Iggdrasil. Concreción de un proceso de gestación o transmutación: nueve meses de embarazo. Los nueve mundos del Iggdrasil en la mitología nórdica. Todos los cálculos hechos a la duración de los yugas en el hinduismo siempre al sumar todos su dígitos dan nueve. También si se suman los dígitos de todos los múltiplos de nueve el resultado va a ser éste mismo número.

10- Numero de la totalidad y la unidad que se contiene a si misma en sus diferentes partes y esquemas, $1+2+3+4=10$. La serpiente ouroboros que se muerde a sí misma, “el Alfa y el Omega” principio y fin de una misma rueda, el final que es un nuevo comienzo de lo mismo. En la Qabalah Los 10 Sephiroth del árbol de la vida y su sombra los 10 Qliphoth del árbol de la muerte y el conocimiento. Los diez dedos de las dos manos humanas.

11- Numero relacionado al vacío, lo invisible, la oscuridad y los poderes del caos y la destrucción. La voluntad para la creación de algo nuevo. El onceavo sephiroth oculto “Daath”. Todos los atentados terroristas del comienzo del siglo XXI concordantes en sus fechas y referencias numéricas con el once.

12- $2+1=3$. También el 12 es 3 veces 4. Totalidad de los arquetipos y fuerzas en la rueda solar cósmica y en la rueda de iniciación: los 12 caballeros de la mesa redonda en la leyenda del rey Arturo, los 12 apóstoles cristianos, los 12 signos del zodiaco, los 12 meses del año, 12 horas del día o la noche. Reflejo del macrocosmos en el Microcosmos.

13- Numero relacionado a la muerte y al renacimiento, a la fertilización. Simboliza a lo que sobrepasa y se encuentra más allá de todo lo que contiene el 12: el 13 apóstol o caballero que ocupa “el asiento peligroso”, aquel que más riesgos corre pero que es indispensable para los otros 12. Numero de poder para las invocaciones y rituales mágicos.

14- $4+1=5$, relacionado al cumplimiento de la ley de la vida y el movimiento de los ciclos en el universo. También es $7+7$, las estaciones y obstáculos que con determinación deben ser sobrepasados para alcanzar la plenitud en el cielo y en la tierra.

15- $5+1=6$. Capacidad, administración, correcto manejo de situaciones y otras personas, realeza, creatividad, capacidad artística.

16- $6+1=7$. Las 16 runas del Nuevo Futhark (Escandinavo). También es $8+8=16$, El descenso del infinito y el olvido ocasionado que debe ser superado para retornar nuevamente al origen del espíritu.

17- $7+1=8$, unificación, reintegración hacia lo infinito e increado. Superación de los estados más altos y plenos que de todas maneras siguen perteneciendo al mundo condicionado.

18- $8+1=9$. También es dos veces 9, la perfección alcanzada al integrar y sobrepasar los diferentes planos y tensiones de la dualidad. Tres veces 6 capacidad creativa en los tres reinos del ser (espíritu, alma y cuerpo) y en el manejo de las tres proyecciones temporales. Las 18 runas del Futharkh Armanen.

19- $9+1=10$, $1+0=1$. Retorno al principio y origen después de un trayecto de perfección y mutación.

20- $2+0=2$. Numero relativo a la dualidad y lo femenino. Polaridad en tensión con el vacío.

21- $2+1=3$. También es tres veces 7, la plenitud y sabiduría interactuando en espíritu, alma y cuerpo.

22- $2+2=4$. Alta capacidad de liderazgo, organización y administración en asuntos colectivos y comunitarios.

23- $2+3=5$. Dualidad y trinidad juntas, motor y fuerza increada que se refleja en los opuestos y en el inframundo, el mundo medio y el supramundo.

24- $2+4=6$. También es dos veces 12, la unión de los extremos opuestos, el día y la noche, lo masculino y lo femenino, los 12 signos zodiacales en su parte conciente e inconsciente, en su parte visible y en su parte de sombra. También es tres veces ocho, el infinito reflejado en espíritu, alma y cuerpo. Las 24 runas del Futhark antiguo y del Uthark.

25- $2+5=7$. La sabiduría, los espacios y objetos sagrados.

26- $2+6=8$. Lo infinito reflejado en la materia humana.

27- $2+7=9$. También es tres veces 9, la perfección y transmutación lograda en los tres reinos del ser espíritu, alma y cuerpo. La perfección que retoma al ser y las fuerzas primordiales.

28- $2+8=10$. La unidad infinita que integra la dualidad en sí misma y que es su propia creación.

29- $2+9=11$, $1+1=2$, la tensión de los extremos y fuerzas contrapuestas que se debe resolver en el curso de los acontecimientos.

30- $3+0=3$. Luz espiritual que procede del vacío.



















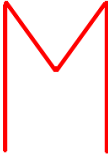
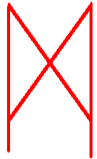

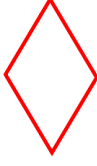


31- $3+1=4$. Trinidad y unidad. Desde la comprensión de las estructuras terrenales vislumbrar el infinito incondicionado.

32- $3+2=5$. Dirección de fuerzas y corrientes conociendo los ritmos cósmicos.

33- $3+3=6$. Integración de las fuerzas del fuego y el agua, de las corrientes de expansión y contracción. Las 33 runas del Futhorc Anglosajón.

De ésta manera en cada serie rúnica que se describe a continuación en su significado exotérico y esotérico se debe también relacionar su vibración numérica y las tensiones que esto generan dinámicamente entre cada runa respecto a todas las demás.

FUTHARK ANTIGUO

							
<i>FEHU</i> F 1	<i>URUZ</i> U 2	<i>THURIZAS</i> T 3	<i>ANSUZ</i> A 4	<i>RAIDHO</i> R 5	<i>KENAZ</i> K 6	<i>GEBO</i> G 7	<i>WUNJO</i> W 8
							
<i>HAGALAZ</i> H 9	<i>NAUDHIZ</i> N 10	<i>ISA</i> I 11	<i>JERA</i> J(Y) 12	<i>EIHWAZ</i> EI 13	<i>PERTHRO</i> P 14	<i>ELHAZ</i> Z(R al final) 15	<i>SOWILO</i> S 16
							
<i>TIWAZ</i> T 17	<i>BERKANO</i> B 18	<i>EHWAZ</i> E 19	<i>MANNAZ</i> M 20	<i>LAGUZ</i> L 21	<i>INGWAZ</i> NG 22	<i>DAGAZ</i> D 23	<i>OTHALAZ</i> O 24

Observando las equivalencias de las seis primeras letras del sistema rúnico se entiende de donde deriva el nombre de “Futhark”. Este es el sistema rúnico más comúnmente usado en la actualidad. Las investigaciones arqueológicas y filológicas sugieren que desde el mismo comienzo de la edad de bronce las tribus indo-germánicas comenzaron a tallar sobre piedra, madera, metal y hueso símbolos similares a jeroglíficos que eran utilizados con sentido ideográfico y fines mágicos. La teoría oficial “académica” de la actualidad nos indica que en un proceso paulatino que duró aproximadamente desde el año 200 a.c. hasta el año 100 d.c. se consolidó el alfabeto rúnico por medio del contacto de las tribus germánicas con los pueblos griegos y los pueblos etruscos y latinos del norte de Italia. Es decir los Glyfos ya usados por los germanos y celtas se fusionaron y adaptaron con los ya consolidados y estructurados lenguajes escritos de las civilizaciones mediterráneas europeas, de ésta manera los símbolos usados anteriormente con fines mágicos e iniciáticos terminaron dando forma a un dialecto fonético y escrito. No es el interés de éste libro ahondar o rebatir esta teoría científica, de todas maneras es importante tenerla en cuenta para formarse un marco de referencia histórico y cultural.

El Futhark antiguo de 24 runas tuvo su apogeo hasta finales del siglo VIII d.c. Ya desde tres siglos antes de éste mismo alfabeto empezaron a derivar otros dos sistemas: El Nuevo futhark de 16 runas (también llamado Futhark escandinavo o nórdico) y el Futhorc anglosajón de 33 runas (también llamado Frisiano), el primero se consolidó definitivamente hacia el año 800 d.c. y el segundo se desarrollo y completo desde el siglo V d.c. hasta el siglo X d.c. pero a partir del siglo VII d.c. comenzó a sufrir un proceso de cristianización. Incluso en aquél periodo de marcada transición (año 650 a 800) ocasionalmente en la escritura se producía una mezcla entre el Futhark antiguo con el Futhark nuevo, como lo atestiguan las inscripciones en piedra de Björketorp (circa. 650), Stentofthen (ca. 650), Snoldelev (ca. 800) y Rök (ca. 800) halladas en escandinavia¹. Curiosamente desde bien entrada la edad media se perdió conocimiento sobre como leer el Futhark Antiguo, pero en 1865 el noruego Sophus Bugge logro re-descifrarlo y lingüísticamente se lo ha relacionado con el proto-alemán, el proto-nórdico y el gótico². La inscripción en piedra más antigua que se ha hallado y que así mismo contenga la serie completa del Futhark Antiguo es la denominada como *Kylverstone* del año 400d.c aprox. en la isla de gotland (suecia). Otras inscripciones como las bracteaceas³ de Vadstena y Mariedamm del siglo VI d.c. nos muestran la división de la serie en tres filas de ocho runas cada runa. A éstas filas comúnmente se las denomina como “Aettir”. En la inscripción de *kylverstone* aparece la serie rúnica tal cual como se encuentra ilustrada en éste libro pero en otros artefactos de siglos posteriores se ha encontrado la serie rúnica inscrita con las runas Dagaz y Othlaz en orden invertido, es decir con Dagaz como última runa de la serie. Esta variación del Futhark Antiguo también es utilizada por muchos ocultistas e ilustrada en algunos libros, sin embargo no se debe pasar por alto el hecho de

¹ En las dos primeras se denota una transición de un futhark hacia otro, mientras en las dos últimas se utilizan ambos Futhark de manera diferenciada.

² Los hallazgos y teorías de éste filólogo se encuentran en los libros “*Honen Runerne fra Ringerike*” (1902) “*Runerne Paa en Solving fra senjen*” (1906) editados por A.W. Broggers, Bogtrykkeri (kristiania), Noruega. También “*Der Runenstein Von Rök in östergötland, Schweden*”(1910), Stockholm, Haeggström.

³ Moneda de oro inscrita por un sólo lado de uso común en los pueblos del norte de Europa durante el periodo de las migraciones (300 d.c. a 700 d.c.). En la edad media también se usaron monedas de plata.

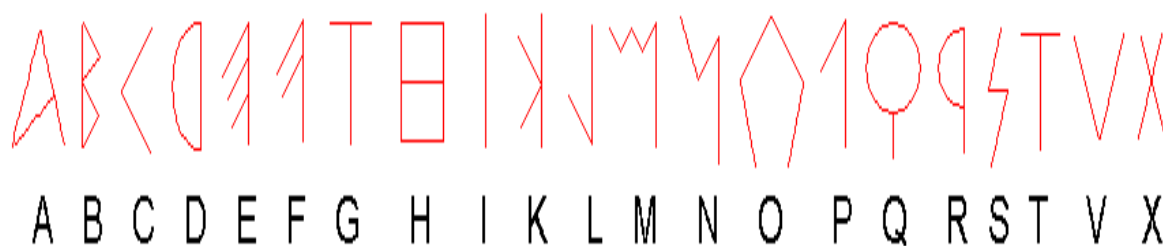
que habiendo una correlación alfabética entre las runas germánicas y los idiomas latino, etrusco y griego, precisamente la forma de la runa Othlaz (también llamada Odal) ha sido comparada con la forma de la letra Omega, la última en el alfabeto Griego, por lo que no sería carente de sentido colocar a Othlaz como la última runa del Futhark. Igualmente no hay que olvidar que la serie rúnica en sus orígenes tenía principalmente un uso mágico y ocultista por lo que las consideraciones estrictamente alfabéticas o lingüísticas fueron incorporadas en una etapa posterior.

En los círculos “académicos” se cree que el Futhark Antiguo descende de los antiguos alfabetos Itálicos, específicamente del etrusco o del Raético. Otras teorías indican que descende del mismo latín, incluso se hablaba de una posible descendencia del griego por parte del contacto de los godos con el imperio Bizantino, sin embargo se han encontrado inscripciones en la ciénaga de Vimose⁴ que son del siglo II d.c. (año 160 aprox.) en las que se encuentra la palabra *Harja* (guerrero en lengua proto-germana), lo cual sería contradictorio con ésta teoría ya se conoce que los godos iniciaron su contacto con los griegos a partir del siglo III d.c.. Curiosamente el alfabeto gótico derivado del griego en el siglo IV sí incorporó dos letras derivadas de las runas Jera y Uruz pertenecientes al Futhark. Otras teorías se han dado respecto a la forma angular y rectilínea de las runas, entre ellas la de su facilidad para ser talladas en piedra o en metal, sin embargo todo esto contiene en realidad un profundo significado esotérico, cual es el de conferirles a éstos símbolos un carácter de representación de lo increado en medio del universo creado material que posee de forma natural sólo formas curvas, serpentinadas y espiraloides. Así las runas y sus vértices angulares servirían como contacto entre el mundo creado y el infinito increado, el mundo de los dioses reflejando su luz en el mundo del devenir ilusorio de los humanos.

Se han encontrado inscripciones rúnicas del siglo I d.c. en el norte de Italia: la denominada como “el casco de Negau” ésta escrita en lenguaje etrusco del norte y contiene un nombre de raíz germánica: Hariagastiz. Por otro lado la inscripción de Meldorf del año 50 d.c parece reflejar la escritura de palabras latinas por parte de personas indo-germánicas. La punta de lanza de Novel del año 200 d.c. muestra una mezcla rúnica entre gótico y viejo itálico. En el antiguo Futhark las runas equivalentes a las letras F, A, G, I, T, M, L son consideradas iguales a las del viejo itálico. Estas mismas runas también corresponderían a las letras del latín F, A, X, I, T, M, L. Las runas U, R, K, H, S, B, O corresponden a las letras V, R, C, H, S, B, O. En cuanto a las demás runas sus orígenes son inciertos, algunas de ellas son calificadas por ciertos investigadores como aportaciones originales germánicas, mientras otros las refieren como oscuras derivaciones del latín: TH, N, W, J, derivan de las latinas D, Q, P, G. En las runas P, E, N su derivación de alguna lengua itálica aún es más incierta (Las letras Y y Z fueron introducidas en Roma por Augusto)

⁴ Ubicada en la isla de Fionia en Dinamarca.

Latín Arcaico (siglo VI-Va.c.):



Entre los siglos II d.c y IV d.c no se han encontrado evidencias del uso de las runas P, N y en ése mismo periodo La runa Ehwaz se usó con la forma de dos líneas verticales unidas en su extremo superior por una línea horizontal, mientras que a partir del siglo V d.c se comenzó a usar su grafía común de M. De igual manera la runa Sowilo se escribía diferentemente con tres, cuatro o cinco líneas y solamente a partir el Siglo V d.c su definió de manera común su forma de tres líneas. En la etapa del siglo VI d.c al VII d.c las runas tendían a formarse por una línea vertical más otras dos diagonales, en los siglos precedentes era más común utilizar líneas horizontales como en el caso de las runas E, T, L, N, H. La runa Algiz o Elhaz se corresponde con la letra Z en el lenguaje proto-germánico, sin embargo en el proto-nórdico e islándico el fonema adquirió una sonoridad cercana a la letra R. Esta runa junto a Ingwaz no utilizan nunca su letra correspondiente en el comienzo de una palabra.

Los nombres representativos de las runas no han sido “históricamente” comprobados, sin embargos éstos se han reconstruido en lengua proto-germánica basándose en las referencias de poemas rúnicos conservados en los últimos siglos y a los nombres relacionados a las letras del alfabeto gótico. También éstos nombres coinciden entre los nombres anglosajones y nórdicos referentes a la mitología y las actividades de la vida cotidiana, como ejemplo tenemos los nombres de los dioses Tiwaz, Thurizas e Ingwaz que simultáneamente son runas. En estas investigaciones “científicas” han sido fundamentales los aportes hechos entre las décadas del 40 y la del 80 del siglo XX por los escritores y runólogos daneses Erik Moltke y Lis Jacobsen⁵.

Se han encontrado artefactos con ideografías rúnicas del Futhark Antiguo entre los cárpatos y Lappland⁶, siendo Dinamarca el país con mayor concentración de estas piezas con inscripciones realizadas especialmente en joyas, armas y utensilios y encontradas principalmente en tumbas y ciénagas. Una variación del Futhark Antiguo es conocida como el “Futhark Gótico” ya que se relaciona al lenguaje rúnico usado por los godos germánicos del este hasta el siglo IV d.c. cuando fue reemplazado por el conocido idioma gótico basado en el alfabeto griego.

⁵ Moltke, Erik. *“Runes and Their Origin: Denmark and Elsewhere”*. Copenhagen: Nationalmuseets Forlag (1985). Jacobsen, Lis; Erik Moltke *“Danmarks runeindskrifter”*. Copenhagen: Ejnar MunksgaardsForlag. (1942).

⁶ Provincia más septentrional de Suecia, corresponde a una cuarta parte del territorio del país.

Runas Góticas:



No se puede olvidar señalar que otra variación el futhork antiguo se da por medio de la adición de la runa 25 conocida como “Wyrd rune”, “Odin rune” o “Blank rune” cuya grafía es simplemente un espacio vacío. Esta “runa” se da a conocer principalmente por el escritor Ralph Blum en su libro “Book of runes” de 1980, sin embargo no existe ninguna referencia a esto en ningún escrito o libro de algún mago, ocultista o runólogo hasta antes de éste año y menos aun existen evidencias arqueológicas o históricas. Al escribir diferentes palabras en un texto rúnico estas se separaban por un espacio vacío, por un punto o por dos puntos dispuestos verticalmente. Nunca con nada de todo esto se hizo referencia a una supuesta runa 25 “invisible”, aunque cada mago si quiere puede colocarla e invocarla si encuentra que ésta se ajusta a una determinada orientación simbólica, ideológica o filosófica.

Entre las palabras mágicas de poder más comunes usadas en las inscripciones rúnicas del Futhork antiguo tenemos:

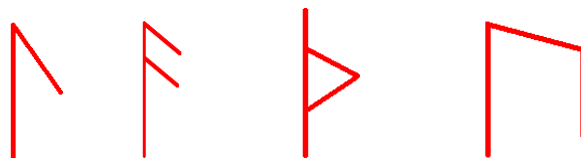
ALU

Embriaguez divina, bebida intoxicante, cerveza, poder mágico, inspiración, sabiduría, salud, protección. También se puede escribir invertida como ULA



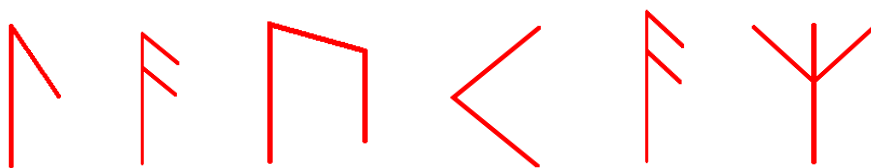
LATHU

Contiene las mismas runas que la fórmula ALU pero su significado se potencia por la fuerza desinhibida y activa de Thurisas que dirige una acción o significado hacia su ejecución.



LAUKAZ

Puerro, ajo, crecimiento, bienestar, fertilidad, doblar, envolver, cerrar con llave, crecimiento del propio poder y fuerza oculta.



ERILAZ

Aquel que posee el poder mágico y la sabiduría rúnica.



La inscripción más larga que se ha hallado se encuentra la piedra de Eggium⁷ del siglo VIII d.c que contiene 200 letras entre algunas de las cuales se forman estrofas o “stanzas” en lenguaje de antiguo-noruego. En las islas británicas la más antigua inscripción rúnica hallada es el astrágalo de Caistor by Norwich del año 400 d.c.⁸, en ésta se puede leer la palabra “raihan” que significa venado y todavía no se muestran las modificaciones que un siglo más tarde darían paso a la conformación del Futhorc Anglosajón.

Las inscripciones conservadas más antiguas, anteriores al siglo V d.c se encuentran divididas en dos grupos: El área de la costa del mar del norte, Holanda y el norte de Alemania, regiones estas asociadas a los frisonos y a los sajones. El segundo grupo lo conforman algunas inscripciones encontradas entre el perímetro que abarca desde el río Oder hasta el sureste de Polonia incluyendo los montes Cárpatos, ésta región ésta asociada a las tribus germánicas orientales, las cuales desde el siglo V d.c. emigraron hacia otras regiones cuando los godos invadieron el tambaleante Imperio Romano y tiempo después se cristianizaron. De todas maneras la escritura rúnica durante el siglo VI d.c continuó desarrollándose allí. En la región del Oeste antes del siglo V d.c la utilización de runas al parecer no fue tan común y desde el siglo VI d.c en la región alamánica⁹ se comenzaron a tallar los símbolos en armas, fibulae¹⁰ y hebillas de cinturones. Esta escritura continuó durante el siglo VII d.c a pesar de la cristianización.

Se han conservado cerca de 350 artefactos con inscripciones del Futhark Antiguo, de las cuales alrededor de 80 corresponden a Alemania, Austria y

⁷ Al igual que el cuerno dorado de Gallehus pertenece al periodo normando del siglo III d.c al IX d.c.

⁸ Astrágalo de corzo hallado en la región de Norfolk, Inglaterra.

⁹ Confederación de tribus germánicas en el Rhin que mantuvieron una rivalidad con el emperador romano Caracalla. Los dialectos Alammánicos se utilizaron en las regiones cercanas al “Bosque negro” del suroeste alemán: Baden-Württemberg, Baviera occidental, Vorarlberg (Austria), Alsacia (Francia) y la Suiza Alemana.

¹⁰ Broches usados en el mundo antiguo y medieval para sujetar vestidos y capas, serían reemplazados por alfileres y botones.

Suiza en la Europa continental, 270 aproximadamente se han hallado en escandinavia que pertenecen más que todo al periodo final de éste lenguaje entre los siglos VI d.c y VIII d.c.

En bronce, alrededor de 133 inscripciones se han hallado en escandinavia y sólo 2 en la Europa continental. En piedra 65 en escandinavia y ningún caso en el región continental que si posee unos 43 ejemplos en Fíbula contra 15 de los países del norte.

Cabe anotar que se consideran muy relativas estas cifras arqueológicas, primero porque se supone que muchos de éstos hallazgos son estafas, otros no se han reportado y muchos otros fueron robados o quemados durante las etapas represivas de la edad media católica. Por otro lado se entiende que una muy minúscula parte de todos los artefactos con inscripciones rúnicas hechos en Europa han sobrevivido el paso del tiempo y se han conservado hasta el día de hoy.

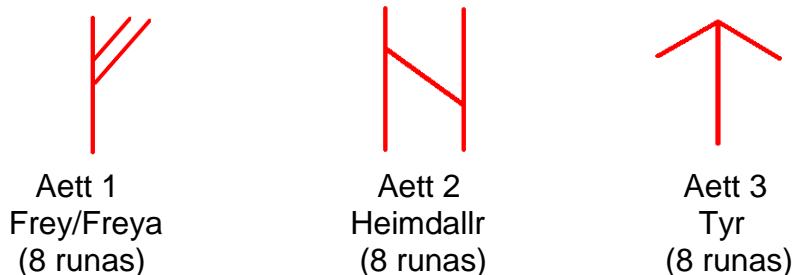
SABIDURIA DEL FUTHARK ANTIGUO

Volviendo a hacer referencia a los Aettir cada uno de estos es regido o influenciado por el significado de la primera runa:

El primer Aett comienza con la runa FEHU que se relaciona a Frey y a Freya, dioses hermanos Vanir de la fertilidad, el crecimiento y las cosechas, también de la sexualidad y la magia.

El segundo Aett comienza con la runa HAGAL que se relaciona a Heimdallr, Dios Aesir de los guerreros, poetas, magos y de la transformación. También éste Aett se considera relativo a los elementos naturales.

El tercer Aett comienza con la runa Tiwaz, relacionada a Tyr, Dios de la justicia, el honor y el sacrificio, éste Aett también representa a los conflictos y dificultades y la forma de solucionarlos.



A continuación se enumera, nombra y describe a cada runa del Futhark antiguo, debido a su uso común en éste libro es el sistema que más se especifica:

1-Runa Fehu: El espíritu erguido doma y maneja de manera estratégica los bienes y riquezas del hombre. Proyecta su intención en el mundo fenoménico. Fuego salvaje primordial. Energía expansiva. Fuego con el poder de crear pero también de destruir.



Runa asociada a la fertilidad. Poder, bienes materiales y riquezas reunidas y ganadas en buena lid. Recompensa por un proceso exitoso. Capacidad de proyección de fuerzas y energías que se pueden aplicar a la magia y la vida cotidiana.

2-Runa Uruz: El espíritu erguido desciende a las mayores profundidades para encontrar y ver el origen de las cosas y los eventos. Esta runa representa a la fuente primordial anterior a la creación y a la vaca cósmica Audhumbla fuente de sustento del gigante Ymir.



Esencia no manifestada, fuerza de formación que produciría del hielo cósmico. Vacío original, vientre de donde brota lo creado.

Audhumbla lamió una piedra de sal revestida de hielo de la cual salieron los dioses y el andrógino primitivo, esta piedra es análoga al cristal y sus formas de estrella de seis puntas en las que se pueden encontrar todas las runas.

3-Runa Thurizas: Desde el espíritu se realiza una acción decidida e intrépida, ésta acción es como una “espina” que hiere a las fuerzas contrarias y malignas. Thorn en inglés significa precisamente espina. Desinhibición, poder de destrucción y defensa. Manejo de energías contrapuestas y extremas. Espina que derrumba barreras y obstáculos.



Esta runa se asocia al Mjölnir o martillo de Thor como arma protectora de Midgard y Asgard. Los Aesir por intermedio de Thor y su gigantesca fuerza contra-restan a los gigantes Thurs, aunque ésta runa en realidad se asocia tanto a uno como a otro grupo.

4-Runa Ansuz: La voz interior. El susurro rúnico de Odin desciende para guiar en pos de la victoria y para expresar la sabiduría y la ebriedad divina por medio de la poesía heroica. El As o Aesir Odin como Dios del viento que da su aliento para la Inspiración y el éxtasis mágico.



Ansuz es un recipiente en el que se recibe y conserva el poder espiritual que dio vida a la primera pareja de humanos Ask y Embla. Esta runa también hace referencia al susurro o aliento rúnico de los dioses de Asgard (Önd) el cual es escuchado en Midgard.

Es importante hacer notar que en la mitología nórdica los dioses no crearon a la humanidad, primero que todo el mundo se formó a partir de Ymir el caótico gigante de hielo; Ask y Embla eran dos leños de madera (uno áspero y otro suave) y los dioses Odin, Höener y Loeder les concedieron espíritu, razón y sentimientos respectivamente.

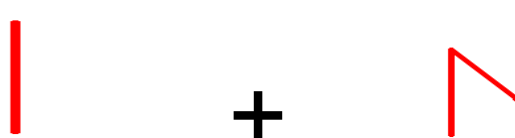
5-Runa Raidho: Esta runa representa a la carroza del cosmos, la rueda de los ciclos cósmicos-solares y el elemento increado que los trasciende. Runa del ritmo, la danza, los ciclos y las leyes que conducen a un buen resultado. Consejo, rituales, correcta ordenación y combinación de fuerzas y energías.



No es una simple coincidencia que la divinidad védica hindú Varuna sea símbolo de la fuerza celeste asociada a la *RITA* (otro nombre usado para la runa), la ley y el orden sobrenatural¹¹. Una frase que podría definir el correcto uso y canalización del poder de ésta runa es la de “actuar en el momento indicado” o “esperar la situación y el momento justo para cada acción”.

¹¹ Referido esto en EVOLA, JULIUS “*La doctrina del despertar (1943)*”. México: Editorial Grijalbo S.A. de C.V., (traducido por Manuel Arbolí Gascón), 1998. página 45.

También se puede percibir Raidho como una runa Is adherida a una Sieg invertida: el poder de los dioses que en medio del eterno retorno nos devuelve hacia el eje espiritual.



6-Runa Kenaz: Iluminación artística y fuego sexual sublimado. La línea horizontal se “erecta” hacia la verticalidad espiritual. Runa de la Capacidad, de los fuertes y capaces. Kenaz está asociada a la Diosa de la sexualidad Freya en el sentido de usar los deseos y pasiones humanas para construir algo positivo.

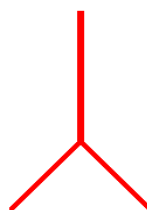


Runa de la creación y mantenimiento de un linaje de reyes, procreación ascendente. Runa del fuego como conocimiento y como antorcha, es decir como poder controlado que se manifiesta en la correcta unión de los opuestos para la generación de algo nuevo. Fuego también usado para los sacrificios y la incineración de los muertos para que éstos sean re-creados en un estado y plano superior.

Algunas veces para representar a la runa Kenaz se utiliza una runa compuesta o de enlace (Binde-rune) también conocida como *tryfos*, su forma se dibuja de la siguiente manera.



Cuerno/Fuego de la muerte



Cuerno/Fuego de la vida

La runa Kenaz puede tener un significado negativo si se usa de manera inversa, en vez de corresponder al fuego de creación artística y de creación aristocrática, puede corresponder a una fuerza de destrucción, negación y disolución, muerte de la capacidad y creatividad ya sea artística o Biológica-material, procreación descendente.

7-Runa Gebo: Como cruz simboliza intercambio de regalos con los dioses, punto de encuentro entre lo humano y lo divino. Lo vertical busca expresarse en el universo, se “horizontaliza” parcialmente. Lo humano horizontal busca reflejar lo divino, se “verticaliza” parcialmente.

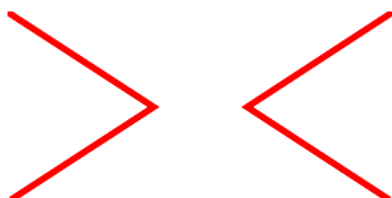


Regalos, sacrificios e intercambio con los dioses. Comunicación entre el arriba y el abajo y su intersección en el medio (Midgard). El mejor regalo es el auto sacrificio, de igual manera a como lo hizo Odín para adquirir el conocimiento de las runas.

Fuerza presente desde antes de la manifestación material y en la cual no existían opuestos.

Runa relacionada al creativo intercambio psíquico y sexual que se da en un contexto mágico entre un hombre y una mujer que simbólica y espiritualmente es su hermana.

La runa Gebo también puede ser vista como la oposición entre dos runa Kenaz, dejando un espacio o punto intermedio entre las energías del fuego creativo y el fuego destructivo, entre las corrientes positivas y las corrientes negativas, un rostro que mira hacia atrás y otro que mira hacia adelante. Todo esto se puede relacionar también al simbolismo del dios Romano Jano.



8-Runa Wunjo: Runa del hijo (también llamada runa Pard). Mitad de la runa Berkano. Espíritu que para nacer como humano debe resquebrajarse y manifestarse como parte de una mitad.

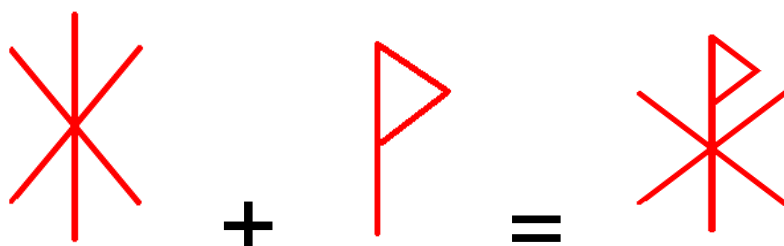


Wunjo también hace referencia a la sincronía y armonía entre fuerzas y personas que proceden de un mismo origen. Camaradería y buena disposición entre compañeros y hermanos.

En prácticas mágicas la runa se puede usar para enlazar símbolos o energías concordantes

Runa de la habilidad para ganar y también de la felicidad o de un lugar que la represente. Wunjo está asociada a Frey, Dios Vanir de los granos, la paz y el placer.

En uno de los más importantes símbolos cristianos se observa la resignificación de la Runa Hagall combinada con una runa Wunjo.



9-Runa Hagalaz: Runa del hielo. El granizo que cae del cielo representa a la fuerza y sabiduría de los dioses que desciende hacia los humanos en Midgard. El cristal y el diamante representan al fuego helado que proviene de un plano superior aún al último cielo del universo creado.



El copo de nieve así como la piedra o “huevo” de granizo representa a la semilla de Ymir, el gigante de escarcha formado a partir de la unión del fuego y del hielo cósmicos. La estructura potencial de manifestación.

Esta runa es la número nueve del futhark y conlleva una profunda simbología en la mitología al hacer referencia a los nueve mundos de iggdrasill y las noches que Odín estuvo colgado de aquel árbol. Este número se relaciona a la realización de un trayecto o prueba que antecede al nacimiento de una nueva fuerza y poder: nueve meses de gestación en el vientre, la suma de los dígitos de la duración de cada Yuga Hindú siempre da nueve, los ciclos de vida en la numerología son de nueve años, etc.

Hagalaz también se puede relacionar a la diosa Hel de la muerte y la frialdad. El Hel es el mundo hacia donde se dirigen las almas de los muertos pero también es el lugar donde Odin/Wotan descendió para recibir los secretos de las runas, por lo tanto es un lugar de obligado viaje de iniciación y adquisición de la sabiduría rúnica. De ésta manera el humano por medio de su espíritu enfrenta el misterio de la muerte y la disolución para establecer un puente hacia el infinito.

10-Runa Naudhiz: Runa de las nornas que desde las profundidades tejen los hilos del destino, runa con la que el virya debe enfrentarse por que debe luchar contra las fuerzas descendentes que lo llenan de necesidad. Sin embargo esta runa se asocia a la necesidad como fuerza de negación que obstaculiza pero también al poder para sobrellevarla y resolverla.

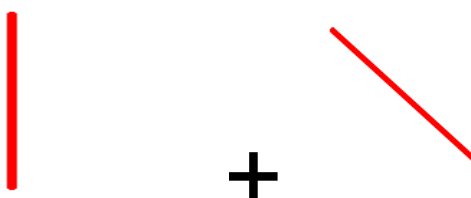


La necesidad debe ser superada y revertida penetrando en la mirada de la norna Werdandi, el eterno presente.

Naudhiz es fricción y resistencia a los deseos y requerimientos materiales y espirituales del Virya, esto genera una fuerza de voluntad y sabiduría para entender el principio de causa-efecto y el entramado del destino humano y divino.

La iniciación rúnica concede la habilidad para poder dirigirse o “nadar” con control de si mismo y los eventos entre las corrientes del destino, contrario a ser brutalmente arrastrado por éstas. Igualmente se comprenden los misterios sobre el tiempo y la muerte.

Según Rudolf John Gorsleben la runa Not es la suma de la runa Is con la runa auxiliar Balk que representa la muerte y las fuerzas de oposición negativas¹².



11-Runa Isa: Precisamente es la runa básica que representa la verticalidad espiritual, el retorno y concentración hacia el propio eje y centro, enfoque y concentración. “I” en inglés significa YO. Curiosamente ésta runa en algunas ocasiones se relaciona con lo femenino pero en otras con lo masculino.



¹² Referido esto en GORSLEBEN, RUDOLF JOHN, “Die Hoch-zeit der Menschheit”. Leipzig: Koeler & Amelang, 1930. Pág. 449.

Esta runa funciona muy bien para comenzar y finalizar un ritual o una rutina de meditación, visualización y sthödur (posiciones rúnicas corporales) ya que enfoca y retrotrae la concentración hacia el propio ser interior de la persona. Sirve también para canalizar las fuerzas rúnicas y dirigir las hacia el exterior o el interior, hacia el arriba o el abajo, según la intencionalidad de una invocación.

Esta runa también se relaciona al hielo, al invierno, la frialdad, la calma, la fuerza de atracción, la antimateria, la hibernación y la muerte que antecede el renacimiento. Runa del self Jungiano y la claridad en los pensamientos y la visión interior.

En la tradición nórdica el hielo representa al quinto elemento, a las gélidas regiones de Nifelheim y los gigantes de escarcha hrimthursar

Isa puede ser usada en personas que necesitan “poner los pies sobre la tierra” por que sufren de estados alucinatorios, sicóticos o esquizofrénicos. Runa muy recomendable para abordar y resignar los contenidos subconscientes propiciando el conocimiento y control de uno mismo.

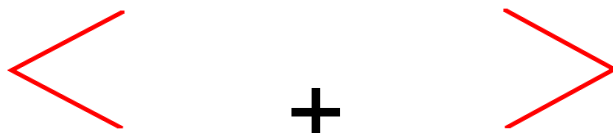
Isa representa al espíritu que se mantiene impassible ante la agitación y la entropía de los fenómenos externos del universo material creado.

12-Runa Jera: Choque y sucesión de fuerzas contrarias, ascendentes y descendentes, positivas y negativas. Representa a las estaciones del año, el ir y venir entre un extremo y otro de la dualidad del mundo fenoménico (invierno/verano). La línea vertical es invisible por que lo incognoscible esta más allá de todo y supera la síntesis entre las fuerzas duales, no puede ser expresado totalmente con los términos del mundo de los sentidos.



Jera representa al recorrido cíclico del año y el proceso horizontal de Nacer, llegar a ser y fenecer. Jera nos refiere a las recompensas y cosechas materiales y espirituales que se reciben por haber realizado anteriormente una buena siembra, de ésta manera la buena suerte puede o no llegar a nosotros dependiendo de haberla propiciado. Runa que se relaciona al Dios Vanir Frey de la fertilidad.

Se conforma por la contraposición entre dos runas creativas kenaz, por esto también simboliza las cosechas, los ciclos y las estaciones del año: una runa positiva ascendente (primavera y verano) y otra negativa descendente (otoño e invierno)



13-Runa Eihwaz: Eje espiritual que desciende y conoce a la muerte para superarla, pero igualmente debe superar también a la vida mundana. Desde un principio superior se aumenta el poder de lucha y la fuerza de voluntad para resistir el embate de los acontecimientos.



Eihwaz representa el árbol Iggdrasil-eje del mundo o “corcel” de Odín ya que por medio de éste el iniciado viaja al mundo de los muertos para recibir el conocimiento rúnico y de allí puede partir a visitar y comunicarse con los nueve mundos de la mitología Nórdica. Runa relacionada al árbol del tejo el cual puede llegar a pasar los dos mil años de vida y además da una esencia toxina alucinógena propia para experiencias shamánicas. Su madera se usa para construir talismanes, varas mágicas y arcos. Los arcos así mismo están relacionados al dios de la arquería Ullr. El tejo es llamado “fresno aguja” y se lo relaciona también con la muerte, los cementerios y la celebración de Yule¹³, la vida eterna, la resistencia y la protección contra cualquier magia realizada por un enemigo. La runa Eihwaz invertida y girada 90 grados corresponde al glyfo EIF que simboliza el cuidado y el entusiasmo para llevar a cabo tareas encomendadas o realizadas por propia convicción.



14-Runa Perthro: (también llamada perthra). Runa simbolizada por la piedra y la roca. Retención de fuerzas en una piedra-matriz para generar una transformación y cambio. Útero por el cual surge una nueva vida es decir petrificación de aguas que deben volver a correr. Montaña o madre tierra de la cual surge la vida.



En la adivinación perthro puede representar a un recipiente en el cual se guardan las runas o los dados, los cuales después de ser agitados pueden mostrar y simbolizar una suerte o acontecimiento en el juego del destino. Predestinación y fuerzas primarias arquetípicas de un individuo formadas según los actos de sus vidas pasadas, algo así como las “cartas” que le han

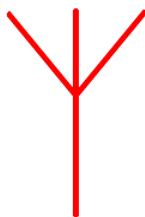
¹³ Yule: Fiesta pagana del solsticio de invierno que en el hemisferio norte comienza el 21 de diciembre, El día 22 representa a la noche más larga del año y a partir de allí la duración del día va en aumento durante los siguientes meses.

sido otorgadas a un Virya en su nacimiento y con las cuales debe jugar el “juego de la vida”.

Runa relacionada a la adivinación, la sincronicidad y el principio de causa-efecto. Pertho complementa y puede equilibrar la fuerza de negación y resistencia de la runa Naudhiz en la trama y la red del destino

Así como perthro representa el nacimiento también representa la muerte y puede simbolizar el devolver la corriente, muerte iniciática para detener o petrificar las aguas y para retornar al mismo útero-caverna por el cual se puede gestar un renacimiento al encontrar el cáliz de la transmutación y liberación. En un sentido tántrico revela una simbología similar al Yoni (vulva) de Kali.

15-Runa Elhaz: Aumento del poder y la fuerza vital. Eje vertical que en medio de una matriz descendente femenina se eleva y “vuela” hacia lo divino. Árbol que se eleva y domina la vida.



Persona capaz de liderar a otros porque recibe y canaliza una influencia de lo eterno, superior e incognoscible.

Simboliza al hombre como portador de un principio espiritual ascendente, superador de las ataduras de lo material.

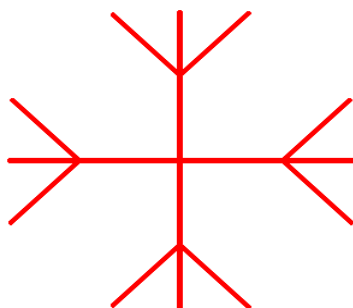
Símbolo de árbol sagrado del conocimiento y la conciencia ensalzada, mágicamente el árbol también simboliza al eje que interconecta las diferentes esferas de las realidades. Por éste eje se pueden realizar viajes entre los mundos y los planos más sutiles, también entre diferentes planos temporales.

La forma de la Runa se relaciona a los cuernos del alce y del venado, lo masculino, los lugares sagrados y santuarios, bosques o recintos protegidos que se dedican al contacto con los dioses.

Elhaz representa a la conexión entre dioses y hombres, el hombre que por medio de su espíritu se eleva para acceder a Asgard atravesando el puente Bifrost, puente “arco iris” que conecta el supramundo, la tierra media y el inframundo; en la grafía de la runa el puente coincidiría con la línea vertical central.

Asgard es protegido por el Dios Heimdallr usando la runa Elhaz que contiene el poder protector de los gemelos divinos Alcis, referidos por Tácito como parte de los dioses de las tribus germánicas (la runa Elhaz también es llamada Algiz)¹⁴.

Esta runa mágicamente es muy usada para la protección, la cuádruple runa Elhaz “Aegishjalmur” o “yelmo del espanto” es un muy buen ejemplo de esto.



La Triple runa Elhaz simboliza la elevación en los tres reinos del ser (espíritu, alma y cuerpo). Tres veces tres igual a 9, numero de perfección y transmutación completa:



16-Runa Sowilo: Éxito y victoria, virilidad, poder de voluntad. Relámpago que en movimiento de zig-zag evade los tropiezos y dificultades para cumplir su objetivo.



Runa del Sol arquetípico y la fuerza divina subyacente en él más allá de la muerte. Sowilo se relaciona a Baldur, el dios solar que muere cuando el sol descende al reino de los muertos para posteriormente resucitar.

Fuerza poderosa y destructiva similar a la del gigante solar Sutr de Muspelheim, el mundo del fuego primordial en la mitología nórdica.

¹⁴ Escrito esto en el muy conocido libro *Germania* del siglo I d.c. en donde el escritor además hace referencia a los signos que eran cortados de árboles de nueces y que se agrupaban de a tres unidades para aparentemente funcionar como oráculo de adivinación.

En la antigüedad nórdica el sol era llamado Sunna, es decir con indicación de género femenino, la fuerza solar espiritual era considerada de esencia femenina. Esta fuerza sirve de conexión entre Asgard y Midgard y es guía de los guerreros y magos que al mismo tiempo se dirigen hacia el mundo de los dioses.

El rayo Sieg es descargado por aquél que consigue una victoria legítima ya que sus actos y estrategias están soportados por fuerzas superiores al ámbito humano. Simboliza el poder de los actos intrépidos y resueltos, realizados con movimientos rápidos y ligeros pero así mismo contundentes de manera similar a los pájaros.

Es común unir la runa sieg con una tyr para formar una runa de enlace (Binde-rune) llamada sig-tyr. Se combinan el poder rúnico viril de Honor, disciplina, acción, victoria y éxito.



17-Runa Tiwaz: Poder de Tyr, dios solar y celeste. Lucha, coraje, bravura, liderazgo, auto-sacrificio y auto-disciplina para elevarse espiritualmente. La lanza y falo que representa al eje vertical que se dirige hacia el techo celeste. Capacidad de administrar justicia: El eje vertical que permanece impassible e imparcial para juzgar los acontecimientos en medio de dos fuerzas contrarias que se oponen.

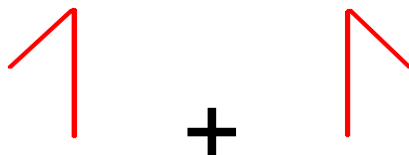


Runa del balance (balanza) la ley, el orden divino y la regulación social. Runa de los jefes del Thing (asamblea de sabios de los pueblos germanos).

El dios Tyr se auto-sacrifica al perder su mano por una mordida del lobo Fenris cuando el dios lo ataba a unas cadenas para que no destruyera a los Aesir. El dios Tyr es muy similar al Zeus griego, Júpiter Romano y Dyaus hindú. Dioses Uránicos de la luz victoriosa, la fuerza y el esplendor.

Tyr es dios de la guerra porque para los antiguos las empresas bélicas eran una forma trascendental de resolver un juicio material y espiritual, el bando que salía triunfante lo hacía porque una fuerza superior trascendente lo había acompañado y por lo tanto su victoria era justa y legítima.

La runa Tyr se puede percibir también como la suma de una runa Laguz con una Laguz revertida. El virya que por medio del honor y del código de los Aesir sabe lidiar con las corrientes positivas y negativas que va a encontrar en su trayecto hacia la victoria.



18-Runa Berkano: Runa femenina de alimentación. Simboliza a los senos de una mujer. Se asocia como una runa – escudo en todo tipo de actividades que soliciten protección. Fuerza pasiva conservadora y protectora.



Berkano hace referencia la gran madre de toda la manifestación, la diosa Nerthus en sus aspectos de madre tierra que entrega dones de paz y fertilidad, pero también Hel como oscura madre que gobierna la muerte y la disolución.

Runa de la vida y de la generación, reproducción y crecimiento (también su forma puede ilustrar una mujer embarazada vista de lado). Pero también puede simbolizar a la runa de la muerte que propicia un renacimiento iniciático. Por lo tanto Berkano se asocia a los ritos de iniciación y a las cavernas o cuevas escondidas donde éstos se realizan.

Runa del árbol de Abedul, los antiguos nórdicos creían que las almas de las antepasadas femeninas habitaban en aquél árbol.

El abedul también se relaciona a la magia y al “sejd” o trance extático trascendental, al renacimiento y a las diosas Frigga y Freya. Las cerdas de las escobas de las “brujas” (magas de la edad media) se hacían con ramas de Abedul.

19-Runa Ehwaz: Runa del caballo y la fuerza de cooperación entre los dioses y los reyes gemelos Alcis. Confianza, camaradería y lealtad entre compañeros, esposos y amigos de la misma manera que un jinete desarrolla una conexión espiritual con su caballo.

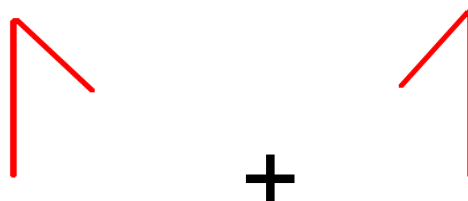


Combinación de dos entidades afines pero diferentes, armonía entre la dualidad de fuerzas, poder defensivo dirigido hacia el exterior. Esta combinación también se da con la “Fylgia” denominada en la tradición nórdica como el animal totémico guía y protector de una persona durante su vida y muerte, éste animal se relaciona al Vanaheim, mundo de los Vanir.

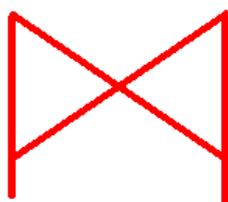
Runa de Sleipnir, el corcel de ocho patas de Odin y la protección mágica que éste representa. También representa al Iggdrasil y al eje del mundo, ya que éste también es llamado “el corcel de Odin” por medio del cual el Dios viaja entre los diferentes mundos. También Ehwaz se relaciona al caballo de los nueve submundos del inframundo que conforman el “heldrasil”.

Runa fundamental en el proceso iniciático, simboliza la fuerza contraria a la runa Naudhiz, precisamente significa el revertir las fuerzas contrarias y descendentes del destino, revertir el curso del río del devenir, elevar la vida en la tierra para consolidar la solidez interior y retornar al mundo de los dioses.

En su forma de M, en realidad se conforma por dos runas Laguz mirándose una a otra, simulando a dos personas vistas de lado que se toman de las manos. Dos vidas que se unen en un MATRIMONIO MAGICO, ALQUIMICO Y ESPIRITUAL.



20-Runa Mannaz: Consolidación y realización del equilibrio entre dos principios: Espiritual y material, Masculino y femenino. Llevar la transmutación de la runa Ehwaz a un nuevo nivel de trascendencia y solidez.

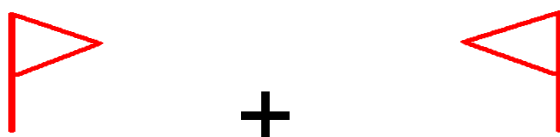


Mannaz representa a la persona en balance pero también la intersección y el contacto armónico entre el arriba y el abajo, el mundo de los dioses y el de los hombres. Lo anterior es deducible de la X –Gebo- interior de la grafía de la runa Mannaz y las dos líneas verticales exteriores –/sa- que representan a dos fuerzas que confluyen y se perfeccionan en una unidad:



Mannaz tiene relación con el dios Heimdallr que proporciona la estructura del mundo de los hombres a semejanza de Asgard: Granjeros-Proveedores (Ingaeovns), sabios instructores (Irminons) y Guerreros conquistadores (Istaevons)¹⁵. Estructura arquetípica similar a la de todas las antiguas sociedades germánicas. Mannaz define a los pueblos germánicos e indoeuropeos como descendientes de los dioses y así mismo denota a la sabiduría rúnica intrínseca en su inteligencia, memoria y tradiciones. De manera similar a los misterios de Mitra Ario-Iranios, Mannaz representa al hombre total, completo, iniciado y perfeccionado que ha adquirido una naturaleza cercana a la de un Dios.

Esta runa se puede apreciar también como una runa wunjo adherida a otra runa wunjo revertida: la mitad incompleta que encuentra aquello que la hacia falta para alcanzar el equilibrio y la totalidad. Alcanzar el propio centro-Vril ya sea de manera únicamente interior o con la sincronía de un evento y/o ser del mundo exterior.



Así mismo Mannaz connota el equilibrio entre el éxito tanto espiritual como material, es bastante difícil llevar a cabo un proceso de transmutación espiritual si el Virya en su vida cotidiana personal no puede salirse de un círculo vicioso de miseria material y sentimental. Para transmutarse espiritualmente es necesario partir de unas bases firmes y sólidas en la tierra.

21-Runa Laguz: Runa del agua (lago), principio incondicionado que descende, procrea y fertiliza. Aguas y fluidos del devenir que pueden convertirse en aguas del dolor a menos que el principio increado y espiritual las domine (concepto relacionado a la forma de la runa representando un látigo que golpea hacia abajo).

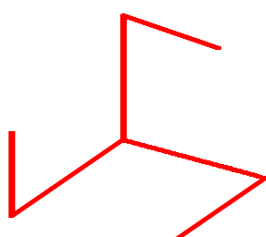


Aguas del nifelheim que son necesarias para la gestación de la vida, y que se materializan en hielo y se energizan por el fuego de muspelheim. Igualmente el agua está relacionada a la luna la cual influye sobre la menstruación, la sangre y todos los fluidos corporales y de la naturaleza. Laguz actúa sobre los sentimientos y los sueños (plano astral) y está regida por la Diosa Nerthus de la fertilidad.

¹⁵ Señalado esto por GUIDO VON LIST en "El secreto de las runas" Página 75 a 78 en donde así mismo hace referencia a los escritos de Tácito, Plinio y Piteas de Marsella sobre las tribus Germanas.

Laguz representa a las aguas del rito de nacimiento pagano germánico llamado Vatni Ausa o al bautismo de los misterios de Mitra copiado después en el judeo-cristianismo, Laguz también se asocia en general a todas las aguas disolventes o transformadoras de cualquier iniciación y ritos de "pasaje"¹⁶. Las aguas también hacen parte del paso hacia otro mundo después de acontecida la muerte, solo debemos recordar al Estigia griego y a Caronte el conductor de la barca que lleva hacia el otro extremo de dicho río. En la mitología Nórdica Odín ocupa dicha función de barquero de las almas.

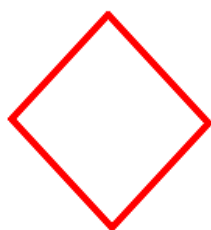
Tres runas laguz unidas forman el Triskel, los tres niveles temporales (pasado, presente y futuro), nacer, llegar a ser y morir; crear, mantener y destruir, los tres reinos del virya (Espíritu, alma y cuerpo).



La fórmula mágica Laukaz se conecta con Laguz, significa puerro y simboliza la fertilidad y el crecimiento. Así mismo la magia con hierbas también es afín al significado de ésta runa.

Laguz representa al eje vertical con una línea auxiliar descendiendo: formación de una vida, los sentimientos y la vida en si misma. Runa de la ley para controlar las dificultades e inestabilidad propias de la vida, las cuales deben sortearse para superar a la vida misma.

22-Runa Ingwaz: Runa con forma de semilla. Runa de la fertilidad, la tierra y la propiedad y dominio equilibrado de ésta. Simboliza también a la primavera, al semen y la capacidad de reproducción.



¹⁶ Término usado comúnmente desde los escritos del investigador Vab Genep. Estos ritos se relacionan a la afirmación y legitimación de un cambio social o de rol y status para algún individuo. También funcionan como propiciadores de buenos augurios para la nueva etapa. Los ritos se pueden consolidar de varias maneras: una separación respecto a un estado previo interno, marginación y aislamiento, integración al nuevo estado interno. Los sacramentos católicos representan a los ritos de pasaje más comunes en el mundo occidental de los últimos siglos. En otras sociedades se pueden relacionar a iniciaciones sexuales e iniciaciones guerreras.

Ingwaz se relaciona al dios Ing de la tierra que actúa paralelamente a la gran madre Nerthus. En las regiones cercanas al mar del norte el término Ingaevoles hacía referencia a los sacerdotes que acompañaban los ritos a la Diosa, y el mismo término como casta se adjudicaba para los agricultores proveedores.

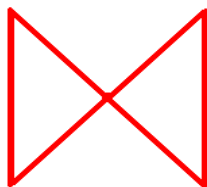
Freyr el dios vanir de la fertilidad también se asocia a ésta runa y a los ritos que se le hacían a él y a Nerthus conduciendo su carro ritual durante una procesión.

En estos ritos el principio telúrico femenino parecía dominar y consumir al cósmico masculino ya que la diosa en el invierno necesitaba reponer sus energías y fuerzas después de haber liberado en primavera esa misma energía potencial masculina que había consumido antes para otorgar una buena cosecha a la población.

Su característica de forma exasperada puede dirigirse hacia la cualidad de los cultos fálicos que se enmarcan en clanes matriarcales, aunque evidentemente Ingwaz si se relaciona completamente a la virilidad enfocada más que todo a la potencia y capacidad de fecundar.

Proceso de gestación, acumulación de fuerza potencial que posteriormente va a manifestarse o a germinar. En un sentido iniciático se debe relacionar a la runa como la semilla de piedra fría que concibe a un nuevo ser a partir del potencial de algo pre-existente.

23-Runa Dagaz: Runa de la iluminación, inspiración y renacimiento. Superación y trascendencia de los conflictos entre la dualidad para poder ver una nueva y verdadera luz después de una muerte iniciática y un periodo de oscuridad. Percepción espiritual de las paradojas racionales. Punto de unión perfecta entre los dioses gemelos, resolución alquímica de dos opuestos aparentemente contradictorios. Simboliza a la mariposa que germina a partir de un estado anterior de crisálida. Runa de la transmutación y del hombre que adquiere una naturaleza similar a la de un dios.



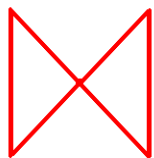
Runa de la luz del amanecer y del atardecer, del despertar y la claridad de pensamientos que conforman una sabiduría y la luz de una acción mágica. Runa de la culminación exitosa de un arduo trayecto. Se asocia a un punto álgido y de clímax similar al solsticio de verano. También se puede usar para protección contra magia enemiga. Así mismo es muy recomendable meditar o realizar prácticas mágicas con Dagaz durante el alba y el ocaso.

De manera muy similar a la runa mannaz a Dagaz la podemos ver en su grafía como un desarrollo de la runa Gebo, ya que dos runas ISA laterales la cerrarían o completarían en una nueva runa: La transformación e iluminación producida después de haber despertado el recuerdo del espíritu eterno que se refleja en el yo y en el cuerpo humano, en la mitología nórdica se les conocen como Ek (yo superior) y Lik (cuerpo).



Completar un proceso iniciático tras haber tenido contacto con los dioses o de haber recibido un llamado desde Asgard que influye y transforma completamente la propia existencia. Los dos triángulos en Dagaz se miran entre si, porque se ha resuelto la paradoja de la dualidad por lo tanto la unidad y un nuevo principio de trascendencia trinitario se ha despertado.

Daggaz la podemos ver como la resolución de la dualidad y la paradoja de La runa Berkano. Es decir Berkano representa a la mujer, y a su vez la mujer representa a la dualidad, al principio de separación, a la pérdida de la unidad que debe ser reintegrada, por eso los dos triángulos de la dualidad femenina de Berkano.



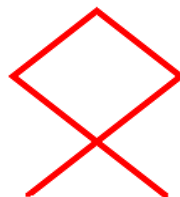
Trascendencia de: La Dualidad



y La separación

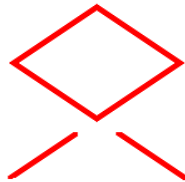


24-Runa Othlaz: Runa de la Sangre, los ancestros, la raza, herencia, familia, la propiedad, los límites, las fronteras y la tradición. Así mismo se asocia al honor y al valor con el cual se defienden todas estas características frente a los peligros y a los intrusos. También Othlaz se relaciona al líder que tiene el don espiritual para dar bienestar y guiar justamente a su clan ya que en sí mismo canaliza la voz de su sangre ancestral.



La patria original mística se refleja en el mundo creado por medio de la runa othalaz, en un reino constituido por camaradas que comparten una misma raza y sangre espiritual, un reino en el que los enemigos exteriores e interiores son derrotados y un centro infinito común proyecta un espacio y tiempo propios para desligarse de los condicionamientos del mundo del devenir.

Othalaz se puede apreciar como la runa Ingwaz sostenida firmemente por dos líneas o columnas sobre las que se apoya:




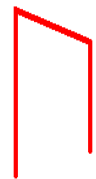



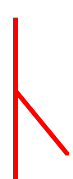


Runa de las habilidades innatas y heredadas en un linaje o en un clan, aunque esta influencia no debe entenderse como puramente biológica o genética sino también espiritual y relacionada a lo que los antiguos romanos llamaban "genio", al alma colectiva de los antepasados que se precipita y se refleja en la sangre y en la labor y el estilo de una casta o de un linaje determinado.









Runa de los hombres libres y nobles con la capacidad de poseer y administrar un territorio. Runa de la nobleza, los derechos hereditarios y el respeto de los antepasados y los lugares ancestrales, también del Virya que debe encontrar y conocer cuales son sus propias y más profundas raíces espirituales y raciales.




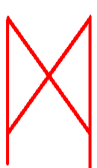




En la tradición nórdica se creía que el alma de los antepasados vivía en los árboles, en los objetos mágicos que utilizaron y en los sitios que habitaron.










Othalaz se complementa con la runa Fehu de los bienes materiales aunque ésta última runa ésta más referida a la riqueza sólida pero móvil (ganado, riquezas) mientras que Othalaz se concentra más en lo totalmente estable. Othalaz nos habla de la libertad ganada por pertenecer y respetar la ley en un grupo de semejantes a nivel espiritual y físico.

FUTHORC ANGLOSAJON (FRISIANO)

							
<i>FEOH</i> F 1	<i>ÚR</i> U 2	<i>THORN</i> T 3	<i>ÓS</i> A 4	<i>RÁD</i> R 5	<i>CÉN</i> K 6	<i>GYFU</i> G 7	<i>WYNN</i> W 8

							
<i>HOEGL</i> H 9	<i>NÝD</i> N 10	<i>ÍS</i> I 11	<i>GÉR</i> J (Y) 12	<i>ÉOH</i> EI 13	<i>PEORDH</i> P 14	<i>EOLH</i> Z (R al final) 15	<i>SIGIL</i> S 16

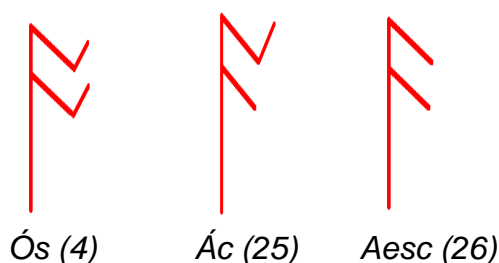
							
<i>TÍR</i> T 17	<i>BEORC</i> B 18	<i>EH</i> E 19	<i>MANN</i> M 20	<i>LAGU</i> L 21	<i>ING</i> NG 22	<i>DAEG</i> D 23	<i>ÉTHEL</i> O 24

								
<i>ÁC</i> A 25	<i>AESC</i> A 26	<i>ÝR</i> U 27	<i>IOR</i> IO 28	<i>ÉAR</i> AO (EA) 29	<i>CWEORTH</i> QU 30	<i>CALC</i> K 31	<i>STÁN</i> ST 32	<i>GÁR</i> G 33

Este sistema rúnico se comenzó a utilizar desde Siglo V d.c. en adelante. Se deriva del Futhark antiguo y su estructura puede variar según el caso entre 26 y 33 runas. Estuvo relacionado fonéticamente en su primera etapa a los lenguajes del antiguo inglés y antiguo frisio.

Sobre su origen se discuten dos teorías: la primera señala que fue desarrollado en forma original en Frisia y de allí fue esparcido más tarde a Inglaterra. La otra teoría indica que el futhark original usado en Escandinavia fue llevado a Inglaterra, allí la serie de 24 runas fue modificada para formar el Futhorc anglosajón y finalmente éste último sistema fue exportado a Frisia.

El futhorc anglosajón primigenio era idéntico al futhark antiguo excepto por la tripartición de la letra A en tres runas - Ós (4), Ác (25) y Aesc (26) – con lo cual ésta primera versión estaba conformada por 26 runas. La separación de las A se realizó para diferenciar la pronunciación corta o larga según la necesidad del dialecto Ingaevónico de aquella época:



La runa Hagalaz con una sola línea transversal se usaba originalmente en éste sistema, pero desde finales del siglo VII d.c. se reemplazó por la nueva versión Hoegl de dos líneas transversales:

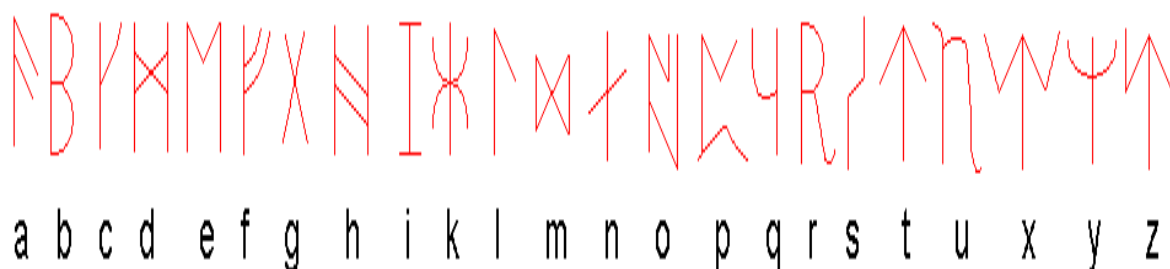


Este sistema fue después ampliado a 28 y por último 33 símbolos para que la escritura rúnica quedara paralela a la escritura latina, esto debido a la cristianización de los anglo-sajones producida desde el siglo VII d.c. Finalmente en el siglo IX d.c. el alfabeto rúnico empezó a ser desplazado por el latín y ya en el año 1066 cuando los normandos invadieron las islas británicas la escritura rúnica estaba prácticamente en desuso desapareciendo totalmente unas décadas después.

Hasta nuestros días se han encontrado un poco menos de 200 artefactos con inscripciones de éste sistema rúnico del cual se mantuvo su utilización durante casi 500 años. La base de datos de éstas casi 200 piezas arqueológicas se encuentran recopiladas en la universidad católica de Eichstätt-Ingolstadt en Alemania¹, su cantidad supera a las casi 80 piezas con inscripciones del futhark antiguo encontradas en la región escandinava y correspondientes al periodo que abarca del año 400 d.c al 700 d.c. Sin embargo no sobrepasa las 260 piezas encontradas del futhark antiguo en la Europa continental durante todo su periodo de apogeo (año 200 d.c.- 800 d.c.).

Un lenguaje rúnico mezcla del Futhorc Anglosajón y el Futhark Antiguo se desarrollo durante los siglos VIII d.c. y IX d.c. en la región sur del imperio Carolingio (Bavaria). En un manuscrito llamado *De inventione litteratum* se hace referencia al “*Marcomanni, quos nos Nordmannos vocamus*”, por lo que éste lenguaje ha sido denominado como “Runas Marcománicas” a pesar de que éste no tuvo nada que ver con los pueblos Marcomanos² y por el contrario representaron un intento de los académicos carolingios por reinterpretar al alfabeto latín en sus equivalentes rúnicos.

Runas Marcománicas:

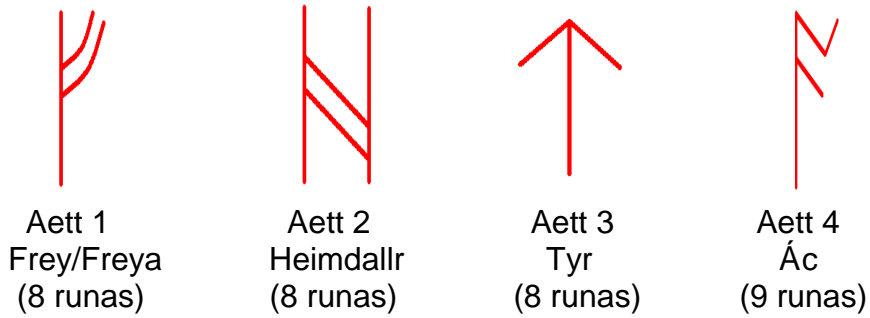


SABIDURIA DEL FUTHORC ANGLOSAJÓN

En el Futhorc Anglosajón se estructuran cuatro Aettir, los tres primeros coinciden en sus significados con los del Futhark antiguo: El primero se relaciona a la fertilidad y el crecimiento, el segundo a los elementos, y el tercero al honor para sobreponerse a los obstáculos. Sin embargo también tenemos un cuarto Aett conformado por las 9 runas finales de la serie (25 a 33) que hace referencia al espíritu de los ancestros y en el cual se profundiza el simbolismo de la muerte y renacimiento cíclico:

¹ En la provincia de Baviera, su campus se sitúa en medio del parque natural Altmühltal.

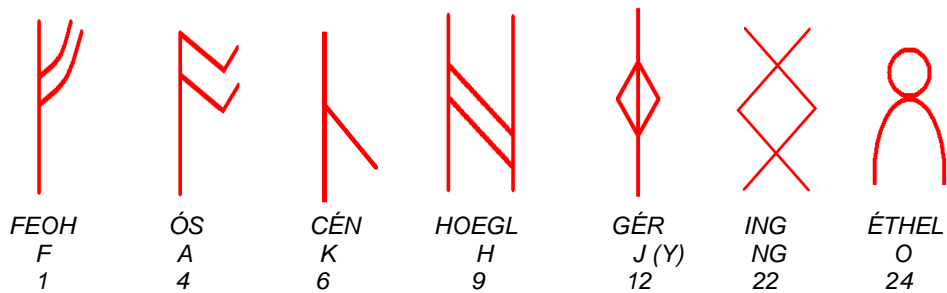
² Tribus germánicas relacionadas a los Suevos, su nombre deriva de Marco Romani quién desertó de las legiones de Druso el mayor en el año 13 a.c para unirse a ellos. Druso los forzó a retirarse hasta Bohemia. En el siglo II d.c. formaron una confederación junto a los Vándalos, Cuados y Sárnatas. Fueron combatidos durante tres años por el emperador Marco Aurelio en la región de Carnuntum, Panonia. (hasta el año 180 d.c.)



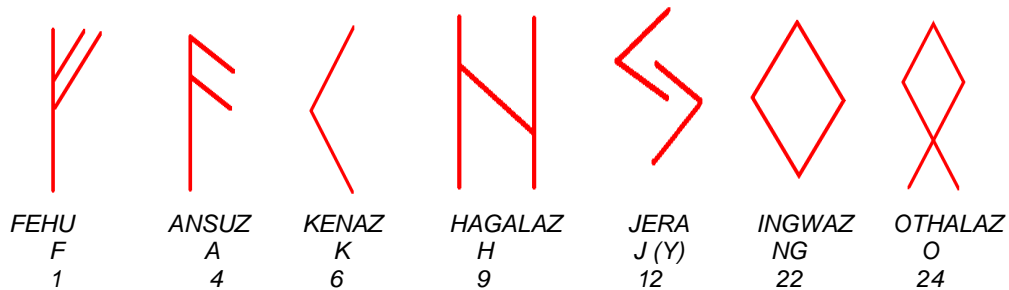
A continuación se hace referencia al simbolismo de las runas 25 a 33 del Futhorc anglosajón. Las runas 1 a 24 son idénticas en significación a las del Futhark antiguo. No sucede lo mismo con las formas gráficas de algunas de ellas ya que fueron levemente variadas como se puede observar si entre ambos sistemas se comparan las runas 1, 4, 6, 9, 12, 22 y 24:

Variaciones gráficas del Futhorc Anglosajón (A) respecto del Futhark Antiguo (B)

(A)



(B)



Runas 25 a 33 del Futhorc Anglosajón:

25- RUNA ÁC (A)



Roble. Este tipo de árbol es sagrado para la gente del norte de Europa, representa la fuerza y la durabilidad. Muchas veces se dejaban ofrendas de comida en su base y bajo su sombra se realizaban las asambleas de los sabios y líderes de la comunidad.

Al roble también se le relaciona con poderes de magia y de curación. La runa ÁC se considera un runa de "prueba", ya que precisa del Virya que demuestre su carácter y firmeza tanto interior como exterior.

26- AESC (AE)



Humano. Runa relativa a la resolución, constancia, determinación e inmutabilidad. AESC se relaciona también a la encina y al fresno representando al eje el mundo y al árbol del cual fue hecha la primera pareja de humanos Ask y Embla. Su madera se utiliza en encantamientos y trabajos de protección mágica AESC indica la importancia del hecho de mantenerse firme en el propio centro por medio de la voluntad.

27- ÝR (U, Y)



Ser primario, fuerzas primordiales. Significa "bow", inclinarse o hacer una reverencia. Se relaciona a aquella "aura" que trae júbilo, honor, dignidad y valía a los nobles. Esta runa parece ser una derivación de la runa 2-URUZ del Futhark Antiguo, ya que fonéticamente corresponde también a la vocal U y además tanto su grafía como su significado son bastante similares con la excepción que en ÝR se adiciona una corta línea recta vertical en el centro de la forma gráfica.

28- IOR (IO)



La serpiente de midgardh. Aunque su significado es algo oscuro e indescifrable, se la ha relacionado con las aguas que producen la fertilidad, también con la satisfacción de estar en el propio hogar, en la patria primordial.

29- ÉAR (AO, EA)



Tumba, caverna o lugar de reclusión ritual. ÉAR se relaciona a la muerte y a la mortalidad de la carne y del cuerpo humano. Para los antiguos nórdicos la mejor muerte era aquella que se daba de una manera rápida o inesperada: en la guerra, en un accidente o de un ataque cardíaco mientras se laboraba en el campo. Por el contrario la peor muerte es aquella que es lenta tal como las prolongadas enfermedades o una agobiante vejez. En el famoso “poema rúnico anglo-sajón”³ esta runa es referida a la tierra negra como un guiño al seguidor de Odin que prefería que en el momento de su muerte sus restos fueran incinerados en vez de ser enterrados bajo la tierra, tradición común a la mayoría de pueblos guerreros indo-europeos.

30- CWEORTH (QU, KW)



Fuego ritual, rotación del fuego como llama de poder y vida. Debido a que el poema anglosajón ya indicado sólo contiene estrofas referentes hasta la runa 29, el significado para Cweorth es algo incierto por lo que se ha deducido que ésta runa sólo se usó para la escritura. Aunque se observa en Cweorth una grafía idéntica a la Binde-rune Sig-Tyr, ya referida anteriormente.

³ Poema del siglo VIII d.c. o IX d.c. preservado en el manuscrito del siglo X d.c. Cotton B.X Fol 165a-165b que se encontraba en la biblioteca de Cotton en Londres, Inglaterra.

31-CALC (KK)



Cáliz o copa ritual. Relacionada a la matriz terrenal y a las fuerzas de carácter femenino.

32- STÁN (ST)



Piedra o altar de piedra. Runa relacionada a la piedra, las murallas, la dureza y la protección. Se observa en su grafía un runa Peordh (perthro) completada con una línea vertical-IS en su extremo derecho: la piedra (o el hombre de piedra) que conserva su muralla y guarda y mantiene sus energías en forma potencial.

33- GÁR (G)



Lanza de Odín como arma sagrada que los antiguos nórdicos arrojaban a los bandos enemigos antes de una contienda como símbolo de un sacrificio para el Dios. Su significado también se relaciona al de la runa Tyr, la cual hace referencia también a la lanza, la victoria en la batalla y el auto-sacrificio por el bien común.

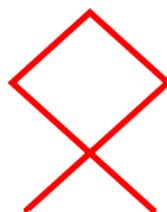
En la grafía de las runas **Feoh** y **Ethel** del Futhorc anglosajón se puede apreciar la inclusión de formas curvas, esto puede ser un indicio de cierta degradación del simbolismo rúnico primordial seguramente producido por la paulatina cristianización del pueblo anglosajón entre los siglos VII d.c y X d.c.

Todas las runas están formadas por líneas rectas que inducen la rectitud, virilidad y verticalidad espiritual, así mismo en las intersecciones entre las líneas se conforman vértices y ángulos que denotan la unión de dos mundos, el de los humanos y el de los dioses. Las líneas rectas contrastan con las líneas curvas serpentinadas y espiraloides que visualmente conforman toda la estructura de la naturaleza y el universo material.

Runas rectilíneas en el Antiguo Futhark:



1-FEHU



24-OTHALAZ

En contraste, las mismas runas en forma curvilínea en el Futhorc Anglosajón:



1-FEOH

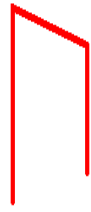


24-ETHEL

NUEVO FUTHARK (ESCANDINAVO)



FÉ
F
1



ÚR
U (V, W)
2



THURS
TH (D)
3



ÁSS
O
4



REIDH
R
5



KAUN
K (CH, Q)
6



HAGALL
H
7



NAUDHR
N
8



ÍSS
I (J)
9



ÁR
A (E)
10



SÓL
S (Z)
11



TÝR
T
12



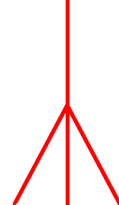
BJARKAN
B (P)
13



MADHR
M
14



LÖGR
L
15



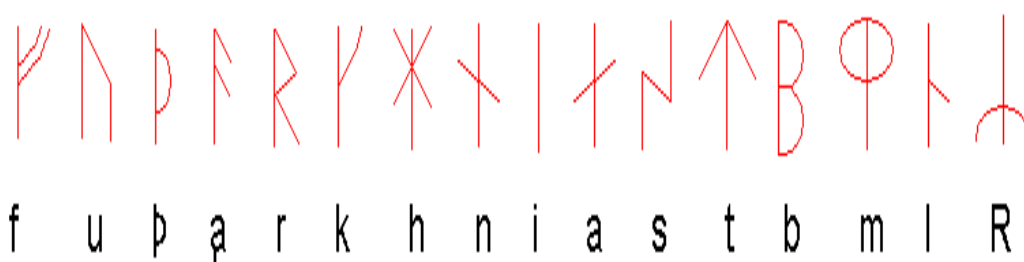
YR
Y (X, Ü, Ö)
16

Del Futhark Antiguo de 24 runas derivó el denominado Nuevo Futhark de 16 runas. De uso común desde el año 800 d.c. estuvo relacionado al cambio del dialecto proto-nórdico al nórdico antiguo el cual paradójicamente tenía mayor cantidad de fonemas. No se acostumbraba a escribir la misma runa dos veces seguidas por lo que se perdió la distinción entre la pronunciación corta o larga de vocales. En la edad media este sistema rúnico fue muy usado en Escandinavia y en los diferentes asentamientos de los Vikingos de los cuales hay evidencias que usaron éste sistema rúnico desde el siglo IX d.c.

Del periodo de migraciones de las tribus germánicas por toda Europa (siglo III d.c al IX d.c) se han encontrado unos 350 artefactos con manuscritos en Futhark Antiguo, este sistema en aquella época era conocido y usado sólo por una elite instruida. El Nuevo futhark por el contrario fue enseñado para la mayoría de la población ya asentada en Escandinavia. De éste sistema rúnico se han encontrado unas 6000 inscripciones en piedra y en la Europa central continental fue conocido como el “lenguaje de los hombres nórdicos” por lo cual fue estudiado por sabios y líderes de dichos países para mantener los contactos diplomáticos y comerciales.

Así mismo del Nuevo Futhark derivaron otros lenguajes rúnicos: el más conocido y original es el Nuevo Futhark de líneas largas usado para inscripciones en piedra tanto en la región Danesa como en la Noruega; otra variación fue la del Nuevo Futhark de líneas cortas – *rök runes* - (Sueco y noruego) usado para uso diario e inscripciones oficiales en madera, su característica era sencillamente que en éste sistema se simplificaban las líneas de nueve runas del Nuevo Futhark Sueco y Noruego mientras que las otras siete runas se escribían de idéntica manera.

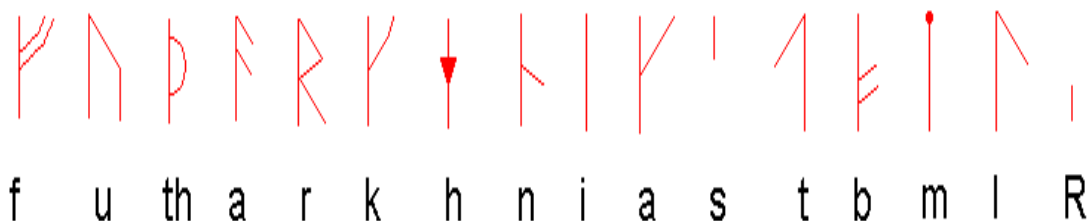
Futhark Danés (líneas largas):



Futhark Noruego (Líneas Largas):



Rök runes:



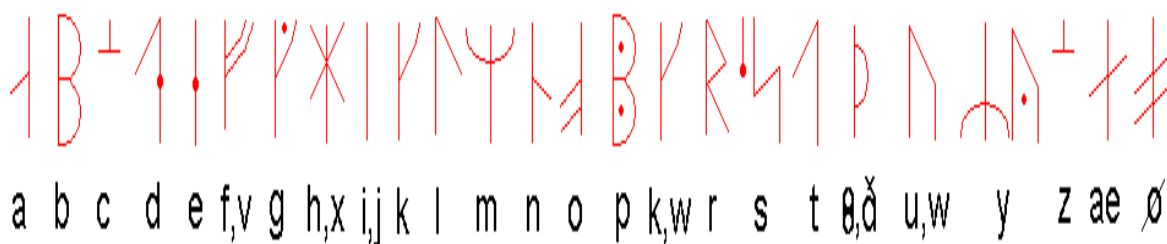
Otras variaciones fueron el sistema de las llamadas *Hälsinge runes* o *Staveless runes* halladas por primera vez en la región de Hälsingland en Suecia. Estas runas se usaron entre los siglos X d.c y XII d.c y eran otra simplificación del sistema sueco y noruego, ya que sus símbolos eran similares excepto porque en ésta variación se eliminaban las líneas verticales.

Hälsinge runes:



En las denominadas “runas medievales” nuevos símbolos fueron adicionados para las vocales y para denotar consonantes mudas del lenguaje (letras escritas pero no pronunciadas), algunas letras como S, C y Z eran intercambiables en la escritura con una misma runa. Estas runas fueron usadas hasta el siglo XV d.c. y en la mayoría de inscripciones rúnicas halladas en Noruega se observa su utilización. Solamente en la región cercana a Bergen (la segunda ciudad más grande de Noruega) desde la década de 1950 se han encontrado más de 600 inscripciones en madera, esto indica que a la par con el latín, éste sistema rúnico fue usado en la escritura, e incluso algunas inscripciones rúnicas en realidad reproducían palabras y frases propias del lenguaje latín.

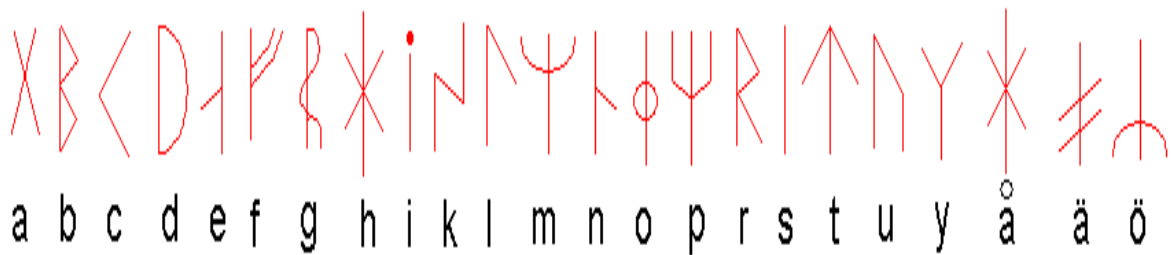
Runas Medievales:



La última variación que se produjo del Nuevo Futhark fue la denominada como *Dalecarlian Runes* que era una nueva derivación de las runas medievales. Se produjo en la provincia de Dalarna en Suecia y era en realidad una mezcla de runas con letras latinas. Su utilización comenzó en el siglo XVI d.c. y mantuvo cierto uso hasta el siglo XX d.c.

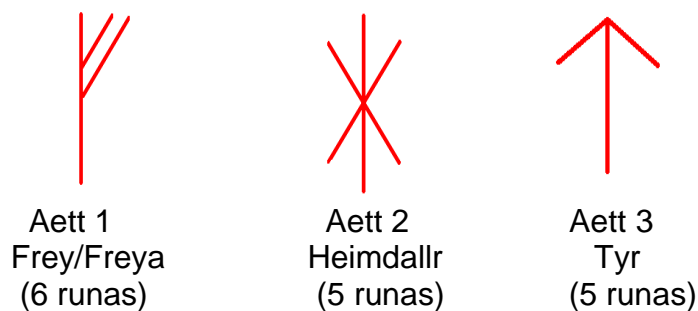
Los caracteres de las Dalecarlian runes son similares a los del lenguaje del sueco moderno y se han encontrado alrededor de 200 artefactos con inscripciones de éste lenguaje rúnico en piezas de madera, muebles y recipientes.

Dalecarlian Runes:



SABIDURIA DEL NUEVO FUTHARK

En el Nuevo Futhark los nombres de los tres Aettir se corresponden con los del Futhark Antiguo, sin embargo el número de runas en cada uno varía debido a la nueva distribución obligada por el paso de 24 a 16 runas.



En la siguiente tabla se enumeran las runas coincidentes en grafía y significado entre el Nuevo Futhark y el Futhark antiguo, en la mayoría de los casos se observan también pequeñas variaciones fonéticas para una raíz lingüística similar:

Nuevo Futhark

F. Antiguo

1-Fé	corresponde a	1-Fehu
2-Úr	“	2-Uruz
3-Thurs	“	3-Thurizas
4-Áss	“	4-Ansuz
5-Rád	“	5-Raidho
6-Kaun	“	6-Kenaz
7-Hagall	“	9- Hagalaz
8-Naudhr	“	10-Naudhiz
9-Íss	“	11-Ísa
11-Sol	“	16-Sowilo
12-Týr	“	17-Tywaz
13-Bjarkan	“	18-Berkano
15-Löegr	“	21-Laguz
14-Madhr	“	15-Elhaz

A continuación se describen las demás runas del Nuevo Futhark que son diferentes en su grafía a las del Futhark Antiguo, se indicará su correspondencia de significado:

6-Runa Kaun: Tiene un significado que se corresponde con el de la runa Kenaz del Futhark Antiguo, su grafía es diferente.



Esta misma runa en el Futhark Armanen se denomina **ka**.

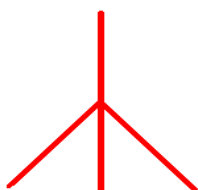
10-Runa Ar: El virya se re-liga con su espíritu de manera similar a como se eleva un halcón hacia las más altas cumbres. Representa al hombre que se orienta hacia su centro infinito viviendo y actuando en el mundo según una ley superior.



Como la runa Ar se encuentra relacionada al sol y por lo tanto a los ciclos solares que generan los solsticios y las estaciones su significado también puede guardar alguna relación con el de la runa Jera del Futhark Antiguo.



16-Runa Yr: Significado similar a la runa Eihwaz del Futhark Antiguo, aunque en el Nuevo Futhark y en el Armanen además se enfatiza su simbología hacia el descenso espiritual en lo naturalista y fenoménico. Runa de la muerte, la mentira, el engaño, la materia. Lo femenino como símbolo del oscurecimiento viril y espiritual al caer y apegarse totalmente a los impulsos terrenales, al hedonismo descontrolado y a todo lo que es inestable, contrario a lo uránico y estable.



La orientación exclusivamente solar de los escritores Armanen como Von List y Gorsleben los hace llamar a Yr como la “runa del error”, la runa de lo femenino representada en la media luna como oposición a la luna llena de la runa MAN (la misma Elhaz del futhark antiguo) que a pesar de considerarse de tipo masculino igual se le relaciona a la luna llena activa como símbolo de la generación y propagación de la humanidad.

El significado negativo de Yr puede ser revertido y abordado desde el punto de vista de una muerte que funciona como iniciación, como el descenso hacia los abismos más profundos para adquirir la sabiduría rúnica, más adelante se hará referencia a esto.

La runa YR que representa a la muerte iniciática y la búsqueda de la sabiduría en las profundidades fue tergiversada totalmente en su forma de Símbolo Hippie de los años 60's, representando desde entonces una supuesta “libertad” de vivir según las percepciones naturalistas que ofrecen los sentidos desbocados en el mundo de la ilusión (maya). Es el hombre apegado solamente a la satisfacción momentánea de los bajos instintos terrenales y subterráneos sin integrar en si mismo un principio superior y trascendente.



CODIGOS RUNICOS DE LA EDAD MEDIA

En la edad media se codificaron mensajes y símbolos rúnicos bajo una técnica numérica que tenía como base a los aettir: Se daba una fórmula que representaba a una runa, por ejemplo 1:3 que equivaldría a la runa Thurs ya que el primer dígito nos indica el aett y el segundo dígito la runa en orden colocación de izquierda a derecha.

1:3



THURS (Primer Aett, tercera runa)

2:3



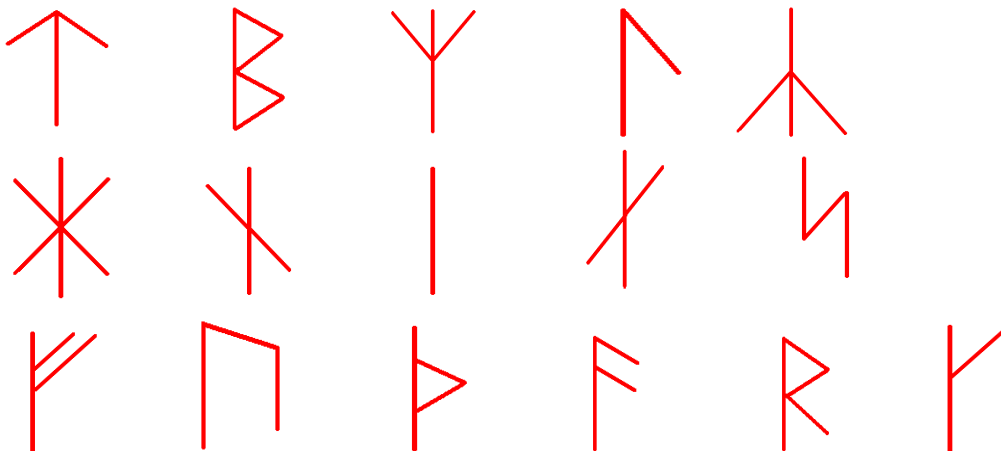
ÍSS (Segundo Aett, tercera runa)

3:1



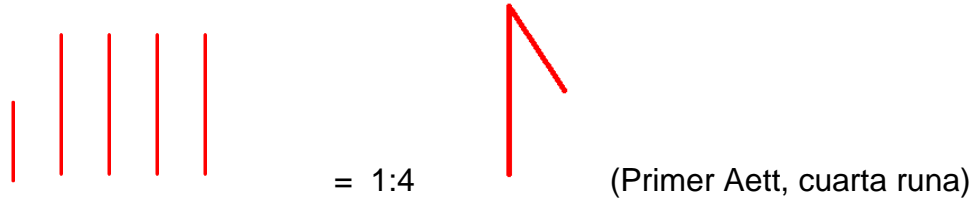
TÝR (Tercer Aett, primera runa)

Curiosamente en la utilización durante la edad media del Nuevo Futhark para escribir éstos códigos secretos se recurrió además a otro “truco” auxiliar y se invirtió el orden de los Aettir:

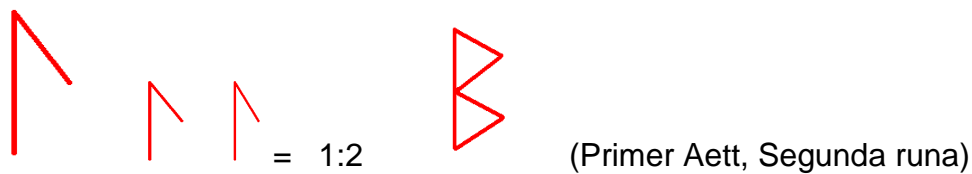


Para escribir nombres de personas y fórmulas mágicas adicionalmente se crearon otros códigos para la numeración como lo fueron el Isruna (runas is), Lagoruna (runas Laguz o Löegr), Haharuna, Kvistrúnar (runa-tienda), tjaldrúnar (runa-rama), entre otros:

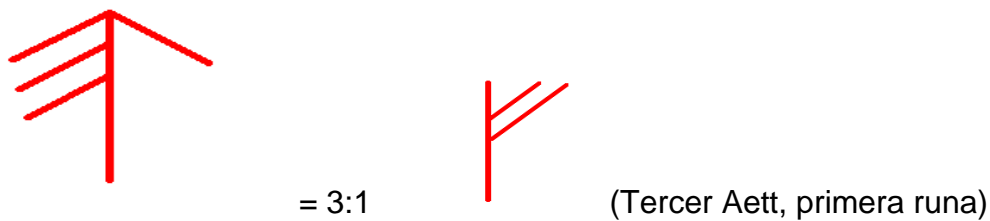
Isruna



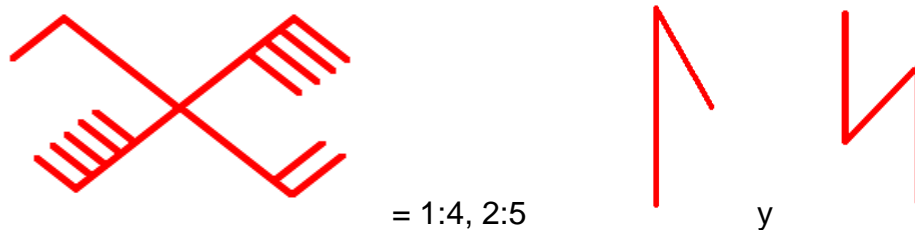
Lagoruna



Haharuna



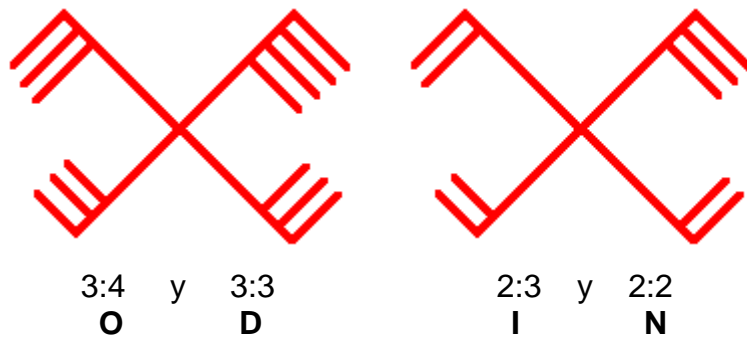
Kvistrúnar



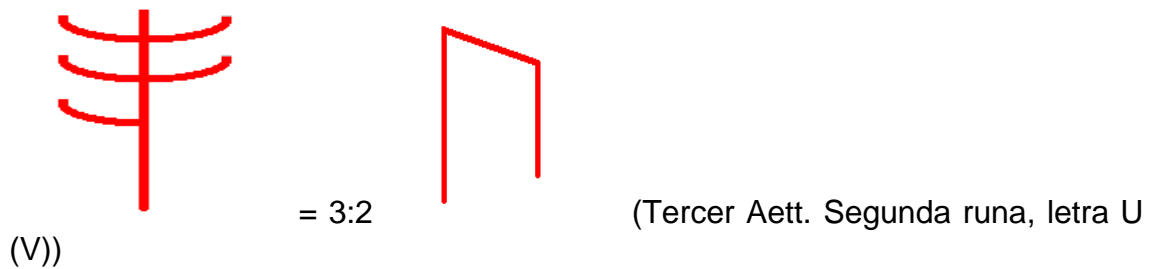
La Kvistrúnar se descifra siguiendo la dirección de las manecillas del reloj, en éste caso significa:

- Primer Aett. Cuarta runa, letra L
- Segundo Aett, quinta runa, Letra S

Si se va a escribir una palabra se utilizan varias Kvistrúnar seguidas en las que cada una de éstas va indicando dos letras consecutivas.

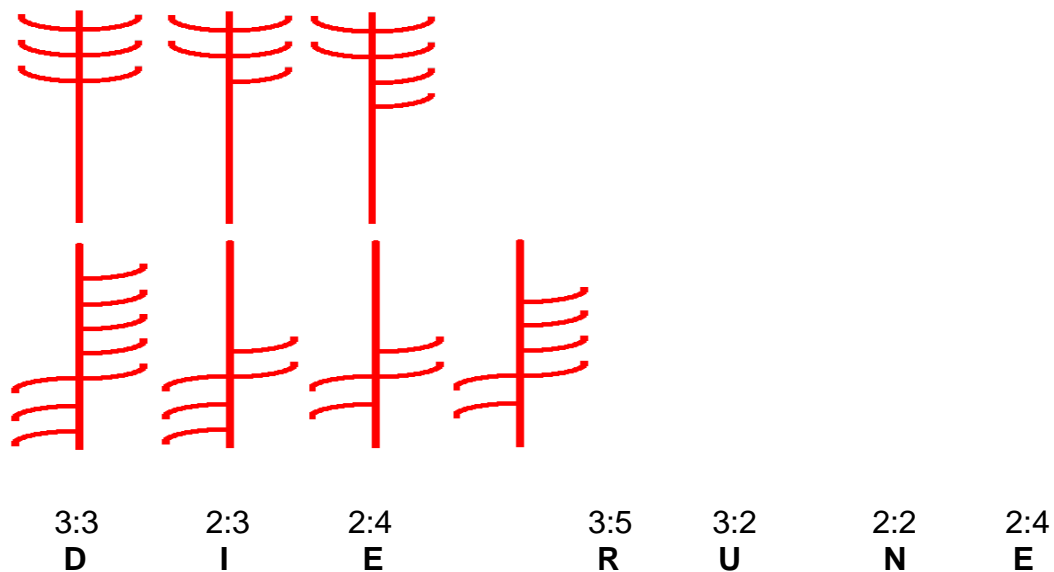


Tjaldrúnar



Si se escriben dos palabras seguidas, en todas las letras de la primera se deben usar todas las líneas situadas a la izquierda de la vertical en el mismo sentido ascendente, pero en la segunda palabra cada una de las letras debe tener invertido el sentido de todas las líneas de la izquierda. Si se escriben más de dos palabras se intercala el sentido ascendente o descendente entre cada una de ellas.

DIE RUNE:

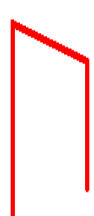


Estos métodos también se han aplicado a todos los demás Futhark conocidos y al Nuevo Futhark con el orden normal de sus tres Aettir.

FUTHARKH ARMANEN¹



FA
F
1



UR
U (W)
2



THORN
TH (D)
3



OS
O
4



RIT
R
5



KA
K (CH, Q)
6



HAGALL
H
7



NOT
N
8



IS
I (J)
9



AR
A
10



SIG
S
11



TYR
T
12



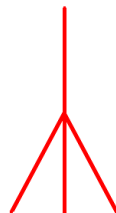
BAR
B (P)
13



LAF
L
14



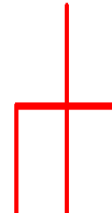
MAN
M
15



YR
Y (Ü, Ö)
16



EHE
E
17



GIBOR
G
18

¹ Es posible que el Futharkh Armanen sea el más controvertido de todos los lenguajes rúnicos, aunque curiosamente después del Futhark Antiguo ha sido el más utilizado en el último siglo.

Este sistema de 18 runas es en realidad la “creación” de Guido Von List, poeta, escritor, dramaturgo, montañista, comerciante y ocultista austriaco cuya vida se desarrolló entre finales del siglo XIX y comienzos del XX ligada totalmente a lo que se denominó como el movimiento del renacer rúnico y germánico. Después de haber aportado artículos de su autoría para diferentes periódicos (recopilados en 1891 en el libro *Deutsch-Mythologische Landschaftsbilder*) de haber pertenecido a diferentes asociaciones literarias como *Iduna* y la Literarische Donaugesellschaft, de haber salvado su vida milagrosamente en 1871 en un accidente mientras practicaba montañismo y finalmente de haber escrito cuatro libros y tres libretos dramáticos(todos éstos de carácter místico-racialista-pangermánico), durante el año de 1902 tuvo que sufrir los rigores y dificultades de una ceguera temporal de 11 meses provocada por una operación de cataratas. Pero es precisamente en éste periodo de obligado retiro espiritual que List afirma haber despertado la visión “interna” trascendental y haber descifrado los misterios de las runas.

No se puede dejar de señalar este hecho circunstancial como una total coincidencia con el mito de Odin que colgado nueve noches del árbol *iggdrasil* sacrifica uno de sus ojos para ver interiormente la total oscuridad de si mismo y así por medio de su amada interior consigue encontrar la sabiduría rúnica que le entrega el secreto de la vida y de la muerte.

List afirmaba haber desentrañado el código encriptado y oculto en las estrofas o Stanzas 138 a 165 del canto Hávamal del Edda poético. Específicamente las estrofas 147 a 165 hacen referencia a 18 cantos de sabiduría que según List corresponderían exactamente a las 18 runas del sistema Armanen que él acababa de re-descubrir. La palabra Armanen hace referencia a lo que en forma latinizada Tácito en su libro *Germania* describe como los *Hermiones (Irminones)* de las tribus “bárbaras” del norte, es decir a los sacerdotes-magos iniciados en los misterios de las runas los cuales tenían poderes mágicos y guiaban los destinos de su pueblo.

Como éste es un escrito que se orienta principalmente hacia el estudio de las runas según una actitud propia de un Virya guerrero-mago tal vez pueda parecer un poco reprochable la ideología “sacerdotal” de Von List. Pero es importante anotar que la noción sacerdotal Aria del austriaco difiere mucho de la que hemos conocido en los últimos tiempos en el occidente judeo-cristiano, los hermiones deben ser vistos más bien como un tipo de sabio antiguo instructor y legislador en vez del sacerdote rutinariamente apegado a los ritos, sacrificios, y adoración de un Dios, el cual es un prototipo común y recurrente en las épocas de decadencia en cualquier civilización. Tampoco es recomendable confundir a la obra de Von List con cierta tendencia panteísta de disolución con el todo cósmico que se denota en el acto de servir pasivamente como representante y mediador de dios en la tierra, actitud esta que es opuesta a la individuación (separación del todo habitando dentro del todo) y a la autodeificación más notoria en el ya mencionado tipo de guerrero y/o mago que busca alcanzar un nivel superior incluso al del último cielo del dios creador, más lejano que las estrellas del cielo, buscando también no llanamente servir a un Dios sino transmutar la naturaleza íntima hacia una similar a la de un Dios.

Von List hacia referencia al “yo” como poseedor de una esencia divina y eterna que a pesar de tener que cumplir una función dentro el cosmos y el orden natural de todas maneras se encuentra separado de estos ya que en sí son una ilusión. Muy seguramente la vía hacia un proceso de individuación debió ser transitada solo por un reducido círculo interno de iniciados en la orden de Von List (la- *Hoher Armanen order*- cuyos escritos y prácticas nunca se hicieron públicos), quedando en cambio sus libros comercializados como una obra dirigida para un circulo externo exotérico y para un público semi-profano. De todas maneras esta “nueva” serie de 18 runas en realidad era una variación muy similar del Nuevo Futhark Escandinavo. Aparte de las ligeras diferencias fonéticas, como se puede apreciar en las ilustraciones, entre los dos sistemas las diferencias simbólicas son las siguientes:

-La grafía de la runa OS del Armanen es la forma revertida de la runa Áss del N.Futhark. Su significado es idéntico:



Armanen
4-OS



N. Futhark
4-ÁSS

-La grafía de la runa Ar en el sistema Armanen es diferente a la del N. Futhark, sin embargo su significado simbólico es similar. Curiosamente en el N. Futhark la denominada runa Ar tiene la misma grafía de la runa Ehe del armanen.



Armanen
10-AR



N.Futhark
10-ÁR

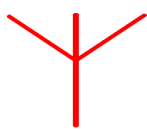


Armanen
17-EHE

-Las runas 14 (madhr) y 15 (löegr) del N. Futhark, intercambian sus posiciones numéricas en el Sistema Armanen, y en éste se denominan 14 (laf) y 15 (Man).



Armanen
14-LAF



Armanen
15-MAN



N.Futhark
14-MADHR



N.Futhark
15-LÖEGR

A pesar de todo List declaraba que su serie de 18 runas no era una invención novedosa sino que en realidad el Sistema Armanen era la serie rúnica verdadera, original y primordial de los olvidados orígenes milenarios de la raza Aria y que todos los demás lenguajes rúnicos Históricos (y referenciados en éste libro) se derivaban del Futharkh Armanen.

List crearía su propia orden en 1908, la llamada *Guido Von List Gesellschaft* para apoyar sus investigaciones. En el mismo año publicaría su clásico libro *Des Geheimnis der runen* (El secreto de las runas) en el cual explicaría sus revelaciones. En aquel libro List también hacía referencia a que “....En los tiempos antiguos el futharkh rúnico (ABC rúnico) consistía de dieciséis símbolos”.

Así mismo dentro de la orden constituiría un círculo interno llamado Hoher Armanen Order –HAO-, el cual se dedicaría totalmente al estudio de las runas en su aspecto Gnóstico, mientras que para el círculo externo de la orden se recopilarían escritos con contenido exotérico, enfocados principalmente a aspectos de sabiduría popular volkish y mitología nórdico-germánica relacionada al Wotanismo. Respecto a éste Wotanismo List afirmaba que la conversión al cristianismo de los pueblos Ario-germánicos fue controlada discretamente por los Skalds (sabios-magos-poetas) los cuales ocultaron y preservaron todas las festividades, costumbres y nombres tradicionales bajo un barniz cristiano. De ésta manera solamente era necesario descifrar los degradados símbolos cristianos para retomar la espiritualidad original pagana. Todos estos pensamientos fueron finalmente recopilados en el libro *Die Ursprache der Ario-Germanen und ihre Mysteriensprache* de 1914.

Al morir List en el año de 1919, su obra y el desarrollo de su sistema rúnico Armanen fueron continuados en las décadas del 20 y del 30 por Friedrich Bernhard Marby y Siegfried Adolf Kummer. El primero introdujo el concepto de *runengymnastik* (gimnasia rúnica), es decir asociar las runas a posiciones corporales, danzas, canciones y secuencias astrológicas, además del sistema Armanen Marby aplicó sus teorías también a las series rúnicas del Futhorc Anglosajón y el Nuevo Futhark. S.A. Kummer llevó un paso más adelante lo desarrollado por Marby, en 1927 fundó en Dresden un instituto de estudios rúnicos llamado simplemente “Runa” en donde ejecutó rituales en medio de círculos mágicos con candelabros en los que se escribían los nombres de los dioses Germánicos, además se invocaban las fuerzas rúnicas mientras simultáneamente en el aire se describían con la mano los respectivos símbolos. Tiempo después e inspirándose en lo propuesto por Marby sistematizó toda una serie de posiciones corporales a las que denominó como Yoga rúnico. Los resultados finales de su experiencia fueron publicados en los libros *Heilige Runenmacht* (1932) y *Runenmagie* (1933). Es importante anotar que aunque muchos magos rúnicos acusan a estos autores de mezclar indiscriminadamente la tradición germánica con influencias y prácticas orientalistas e hinduistas introducidas desde el siglo XIX en occidente por medio de la doctrina teosófica iniciada por la médium Rusa H.P. Blavatsky, en los cuernos dorados de Gallehus se observan dibujos en los cuales aparecen cuerpos humanos imitando la forma de determinadas runas, e incluso durante un tiempo era común en Islandia que los niños realizaran las posturas corporales rúnicas para facilitar el aprendizaje del lenguaje. Por lo tanto la ciencia de la gimnasia o yoga rúnica aunque nunca fuera totalmente sistematizada siempre de una manera semi-inconsciente fue utilizada con fines de invocación mágica o como herramienta educativa.

El escritor y ocultista que tal vez más lejos llevó toda la doctrina sobre el sistema Armanen fue Rudolf John Gorsleben quien después de mantener contactos con miembros de la Germanenorden² funda su propia orden llamada The Edda Society para seguir explorando en las tradiciones espirituales de raíz indo-germánica. En su obra cumbre de 1930 llamada *Die Hoch-zeit der Menschheit* (El cenit de la humanidad), Gorsleben lleva aún más lejos las tesis de los Armanen al relacionar a las runas con un conocimiento mágico e iniciático legado por los legendarios atlantes antepasados de la raza aria, y también las correspondencias fonéticas rúnicas son asociadas a las sílabas de una lengua primordial perdida en la noche de los tiempos de la cual derivaron siglos o milenios más tarde los lenguajes de las grandes civilizaciones de la historia. A la muerte de Gorsleben en agosto de 1930, su discípulo Werner von Braun se encargaría de la dirección de la Edda Society y diseñaría un reloj rúnico en el que se relacionaban las runas con los signos zodiacales y los dioses de los meses.

En el periodo de posguerra Karl Spiesberger fue el encargado de reavivar en Europa la “tradición” Armanen al publicar los libros *Runenmagie* (1955) y *Runenexerzitien für jedermann* (1958) en los cuales incorpora nuevos elementos herméticos a lo ya escrito por todos sus antecesores aunque elimina de sus escritos todo rastro de ideología racista y nacionalista tal vez debido a sus contactos con la Fraternitas Saturni del simpatizante del comunismo soviético Gregor Gregorius. Spiesberger se desenvolvía en un ambiente de ideología muy ecléctica, él mismo afirmaba que las runas eran sólo un medio más entre muchos para desvelar el conocimiento oculto, mientras que para sus antecesores como List o Gorsleben las runas eran El UNICO MEDIO para desvelar la tradición primordial.

En las siguientes décadas otros hombres como Karl Hanz Welz³, Victor Ordell Kasen y Adolf Schleipfer han continuado la difusión del sistema mágico rúnico Armanen, incluso el mismo Scheilper junto a su esposa en la década de los 60`s refundo por propia iniciativa la High Armanen Order en la que se recopiló y salvaguardó toda la obra de Guido Von list.

A pesar de todas las polémicas generadas y de no estar soportado por sólidas referencias arqueológicas o tradicionales (excepto por el canto del Havamal), el sistema Armanen ha demostrado ser eficaz a un nivel mágico y operativo, no es descabellado decir que después del Futhark antiguo es el sistema rúnico más usado en Europa. Incluso escritores de las últimas décadas como Jan Fries, Edred Thorsson y Thomas Karlsson han adaptado a sus propios sistemas las rutinas de los Galdr (mantras) y las posturas de yoga rúnico (Sthödur) de Kummer y Spiesberger los cuales fueron originalmente diseñados para el Futharkh Armanen.

² Organización de cuya sede en Munich se derivaría la thulegesellschaft y a su vez ésta última serviría como primer soporte para el DAP y finalmente al NSDAP dirigido inicialmente por Antón Drexler y finalmente por Adolf Hitler

³ Austriaco residente en EEUU que fundó la orden “Knights of Runes” ahora dirigida por Larry E. Camp.

Hablando ahora específicamente de la década de los 30`s se debe señalar que más allá del uso que se le haya dado a las runas durante el tercer reich alemán la sabiduría rúnica es eterna y así mismo se ha reflejado durante milenios en los símbolos y tradiciones de la mayoría de culturas indoeuropeas e incluso en algunas asiáticas y americanas (como lo refleja el uso de la Esvástica por parte de tribus de pieles rojas). Con la llegada en 1933 del partido nazi al poder en Alemania y su absorción de todos los estamentos de la vida política social y cultural en el tercer Reich, las investigaciones esotéricas, espirituales y ancestrales fueron encargadas y llevadas a cabo primordialmente por el instituto Ahnenerbe dirigido por Wolfram Sievers y por el círculo interno de la orden SS dirigida por Heinrich Himmler a su vez asistido por Karl Maria Wiligut a quien se le atribuye el haber elaborado la simbología rúnica y algunos rituales para la élite de dicha orden. De esta manera las diferentes asociaciones y órdenes esotéricas de toda índole e independientes del partido NSDAP fueron obligadas a clausurar sus actividades. Todo tipo de especulaciones se han hecho respecto a Marby y Kummer. Al parecer Karl María Wiligut discrepaba de los conceptos anti-racistas de Marby por lo que envió una nota a Himmler denunciándolo. Desde 1936 Marby pasaría 99 meses en los campos de concentración de Flossenburg, Welzheim y Dachau, terminando su confinamiento en 1945, finalmente moriría en Alemania en el año de 1966. Kummer poseía una visión más racista, equiparable a la de Guido Von List o Lanz Von Liebenfels⁴, sin embargo en apariencia Wiligut tampoco coincidía mucho con sus teorías, por lo que al parecer decidió emigrar hacia Sudamérica y nada se sabe hasta el día de hoy sobre su destino y fecha de muerte.

En realidad Wiligut parecía profesar la creencia en un tipo de “*Irmin-Kristianismo*” de carácter maniqueísta que demarcaba una clara oposición y diferencia entre un principio superior de redención espiritual y otro relativo al paganismo naturalista. Por lo tanto consideraba peligrosos los conceptos de algunos de los defensores del sistema Armanen como Marby y Kummer que a pesar de declararse Wotanistas, pan-germánicos y racistas igualmente en sus escritos denotaban una inclinación panteísta y monista. De todo esto se deduce obvio que Wiligut viera estas inclinaciones como posibles desviaciones de la única espiritualidad que debía regir los destinos del Reich. Así se entiende que el círculo interior de las SS y los hombres que en realidad dirigían los destinos del Tercer Reich discreparan en diferencias ideológicas respecto a muchos círculos y organizaciones religiosas germanas a pesar de coincidir con ellas en cosmovisiones racistas o völkish las cuales podían funcionar muy bien en un contexto exotérico para la mayoría del pueblo Alemán o para la mayoría de los integrantes del NSDAP como ente principalmente político-estatal. Esto se puede demostrar en el hecho de que los altos jefes de las SS apoyaran las investigaciones del escritor Otto Rahn referentes a la herejía dualista de los Cátaros en los siglos XII d.c. y XIII d.c.

Los Cátaros afirmaban que la materia era en realidad la obra satánica de un demiurgo que regía la creación incluso desde el quinto cielo para abajo, a éste demiurgo lo señalaron como el mismo dios Jehová de la religión judeo-cristiana monoteísta. Así la única obra espiritual válida que debía realizar un “hombre

⁴ Fundador de la *Ordo Novi Templis* y la revista *Ostara* en la primera década del siglo XX, además de atribuírsele la doctrina de la *Theozoología* y el hecho de difundir un “*Ario-cristianismo*”.

puro” era la liberación de las cadenas materiales y de Jehová mismo. La orden SS podría admirar a diferentes escritores Völkish y dar vía libre a que sus obras se publicaran y difundieran en todas las librerías del Reich ya que para cumplir el objetivo de dar al colectivo una espiritualidad apropiada a sus intereses podrían funcionar muy bien los conceptos nacionalistas, racialistas, paganos, folklóricos e identitarios profesados por éstos escritores, sin embargo un poco diferente era la cosmovisión del círculo interno de Himmler o Wiligut, los cuales poseían o habían adquirido otro tipo de doctrina y buscaban ir más allá de todos los parámetros colectivistas y naturalistas.

Algunos escritores ocultistas paganos de las últimas décadas como Edred Thorsson han denostado a Himmler y a su círculo de iniciados, reprochándoles que éstos no fueran verdaderamente “paganos” como se podría deducir por el hecho de que usaran símbolos rúnicos milenarios en todas sus ceremonias, Thorsson además aduce que por el contrario ellos realmente eran recalitrantes cristianos monoteístas⁵. Esto en parte podría ser cierto, pero habría que indicar que Himmler y su círculo no profesaban una creencia Judeo-cristiana sacerdotal típica, más bien se orientaban hacia un tipo de cristianismo caballeresco-imperial muy similar al Gibelinismo católico de la edad media, el cual tuvo en sus mayores representantes a los emperadores y miembros de la casa Hohenstaufen de Sicilia.

En éste sentido si se podría calificar al círculo interno de las SS de “Cristianos” en oposición a un paganismo simplemente monista, un cristianismo con elementos en común con los antiguos misterios germánicos y nórdicos los cuales se relacionan con el símbolo fundamental del Kristos hiperbóreo que posee elementos muy alejados de la moral judeo-cristiana. Por esto mismo Karl Maria Wiligut hablaba de un “Irmin-Kistianismo” en referencia al legendario árbol Irminsul en el bosque teutoburger alemán que para los sajones simbolizaba a la columna del mundo que funcionaba como centro de irradiación gnóstica. En ningún momento el Nacional-socialismo buscó eliminar totalmente la religión cristiana y paganizar abruptamente al pueblo alemán. Lo que se planeaba era “arianizar” al cristianismo, y así paulatinamente depurarlo hasta que finalmente correspondiera a una espiritualidad afín a la sangre y raza aria-indoeuropea.

Algunos aspectos del Gibelinismo han sido descritos como similares e inductivos a una especie de “cristianismo helénico”, una espiritualidad con bastantes puntos en común con algunas tradiciones antiguas pre-cristianas, heroicas y paganas de los pueblos europeos y representada con una forma de vida alejada de muchos paradigmas morales comunes al occidente de los últimos siglos. Por el contrario el Güelfismo representaría totalmente a la moral Judeo-Cristiana monoteísta y papal imperante en la actual institución católica.

⁵ Tesis profundizada en el libro “*The Secret King: Karl Maria Wiligut -- Himmler's Lord of the Runes*” (2001) publicado por Dominion press-Runaraven press y el cual fué traducido y prologado por el mismo Edred Thorsson bajo su nombre real Stephen Flowers.

Al parecer para los ocultistas paganos actuales todos los tipos de cristianismo son exactamente idénticos al judeo-cristianismo Güelfo y no se han molestado en investigar sobre las diferencias simbólicas sutiles pero profundas que podrían existir por ejemplo con el cristianismo ortodoxo ruso. Mucho menos han investigado sobre la lucha histórica que en el seno de la iglesia católica del medioevo se dio entre los Gibelinos y los Güelfos: los primeros pugnaban por la autoridad divina, real y soberana del emperador y se estructuraban en una ética guerrero-caballeresca, los segundos pugnaban por la soberanía del papa como sumo pontífice y se estructuraban sobre una ética sacerdotal (la conocida frase “a dios lo que es de dios, al César lo que es del César” podría definir perfectamente la ideología Güelfa); la partida terminaría siendo ganada por los últimos y de ésta manera su idiosincrasia y doctrina sería la que impregnaría la iglesia de Roma desde mucho antes del final de la edad media.

Todos los ocultistas modernos de la segunda mitad del siglo XX han hecho lo posible por desligar al Futhark Armanen de contenidos racistas ya que al sistema rúnico e ideología de Vönlund se los han asociado siempre con el hecho de haber sido una de las principales influencias ideológicas para el advenimiento del Nacional-socialismo en Alemania. Sin embargo ni el NSDAP ni las SS (que tenían en Wiligut a su “runólogo oficial”) colocaron en sus insignias exclusivamente runas pertenecientes al Armanen, si se utilizaron algunas runas como Man, Yr, o Hagall pero en otros casos se usaron símbolos compuestos como la doble sieg y el Heilschinzen, también se usaron varias runas del Futhark Antiguo, algunas runas poco conocidas como la *Wolfsangel* y por último se usaron también Glyfos (ideografías) como la rueda solar y la hakenkreuz referidas a símbolos rúnicos conocidos como mínimo desde la edad de Bronce:

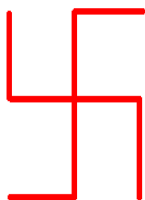
Heilschinzen: Binde-rune de Tyr y fehu invertida, símbolo de bienestar y buena suerte, auto-sacrificio a pesar de las riquezas materiales, colocada en un círculo representaba la prosperidad, fué inscrita en los anillos de la cabeza de la muerte (Totenkopfring) de las SS.



Siegel: sieg und sal, doble victoria en el cielo y en la tierra, redención que viene de la victoria del rayo y del sol arquetípico, también colocada en un círculo representaba la prosperidad y fue inscrita en los anillos de la cabeza de la muerte (Totenkopfring) de las SS.



Hakenkreuz: Cruz de ganchos o svástica, palabra que proviene del sánscrito hindú "swasti" que significa bienestar. Poder del dios Donar/ Thor del trueno. El centro/eje que estando impasible domina y controla la manifestación del universo.



Sonnenrad: Esvástica con forma de rueda solar, representación nórdica de la fuerza del sol arquetípico, emblema de la Thule Gesellschaft



SABIDURIA DELFUTHARKH ARMANEN

En el Armanen los tres Aettir varían respecto de los demás sistemas rúnicos, aunque coinciden los dos primeros Aettir con los del nuevo Futhark.

Estos dos primeros Aettir hacen referencia a Frey y Heimdallr por las runas FA y HAGALL, sin embargo el tercer Aett comienza con la runa BAR que corresponde a Frigga, la diosa de la vida y la muerte que propicia el renacimiento. Así mismo en éste sistema los tres Aettiir se relacionan con el concepto trinitario de Nacer, ser y fenecer, también al padre, hijo y espíritu santo o padre, hijo y madre.



Aett 1
Frey/Freya
(6 runas)



Aett 2
Heimdallr
(5 runas)



Aett3
Frigga
(5 runas)

En la siguiente lista se denotan las runas del Futharkh Armanen que aparte de un nombre muy similar, tiene una grafía y significado que se corresponden totalmente con otras runas del Nuevo Futhark.

Se debe recordar que el Nuevo Futhark es casi idéntico al Armanen, por lo que los próximos conceptos y correspondencias también se aplican a ése sistema,

Guido Von List afirmaba que en los tiempos primordiales la serie rúnica consistía de 16 símbolos, una versión muy aproximada a ésta serie original podrían ser las 16 primeras runas del Armanen o todas las del Nuevo Futhark. El Armanen tiene 18 símbolos porque List decidió añadir las runas Ehe y Gibor para perfeccionar su sistema y para coincidir en número con las 18 estrofas del canto del Havamal ya referido anteriormente.

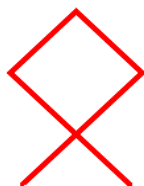
Armanen		Nuevo Futhark
1-Fa	es la misma	1-Fé
2-Ur	“	2-Úr
3-Thorn	“	3-Thurs
5-Rit	“	5-Rád
6-Ka	“	6-Kaun
7-Hagal	“	7-Hagall
8-Nod	“	8-Naudhr
9-Is	“	9-Íss
11-Sieg	“	11-Sol
12-Tyr	“	12-Týr
13-Bar	“	13-Bjarkan
14-Laf	“	15-Löegr
15-Man	“	14-Madhr

Estas son las demás runas del Futharkh Armanen que son diferentes en su grafía a las del Futhark Antiguo, se indicará su correspondencia de significado:

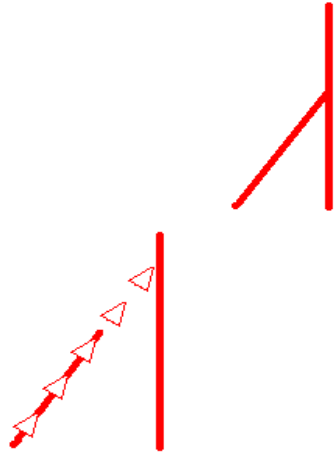
4-Runa Os: Tiene un significado que se corresponde con el de la runa Ansuz del Futhark Antiguo, ésta misma runa en el Nuevo Futhark se denomina **Áss**. En el armanen su grafía es diferente por que la forma de la runa está revertida.



En el armanen ésta runa también se refiere al plano terrenal y al poder para actuar sobre ella desde el espíritu, por lo tanto su significado se podría corresponder también con el de la runa Othalaz del Futhark Antiguo, pero para la serie Armanen ésta runa específicamente es denominada Odal y podría reemplazar a la runa Os manteniendo su valor numérico de cuatro.



10-Runa Ar: Su forma se asemeja a una plataforma ascendente por medio de la cual se impulsa al Virya para que vuele como un águila y con sus garras domine a la serpiente, a las fuerzas kármicas de la creación y del mundo de la ilusión con sus corrientes inestables que hacen ondular el péndulo emocional que va y viene entre esperanza y decepción.

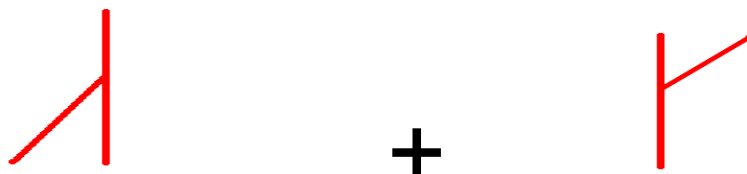


Curiosamente en el Nuevo Futhark la runa **Ár** posee el mismo significado pero su grafía es la misma de la de la runa **Ehe** del armanen.

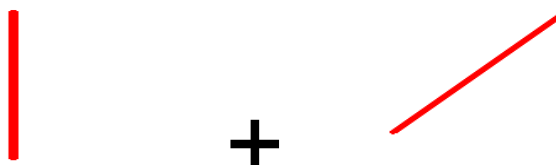
17- Runa Ehe: Tiene un significado que se corresponde con el de la runa Ehwaz del Futhark Antiguo, su grafía es diferente.



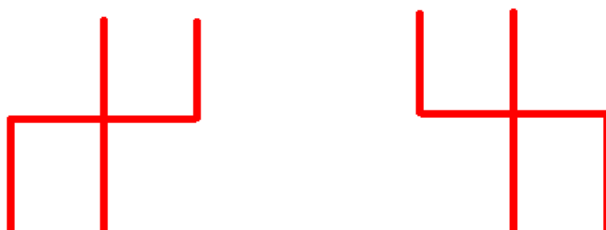
En el sistema Armanen la runa Ehe se puede apreciar como la suma de las runas AR y KA, ambas de sentido “ascendente”, capacidad guerrero-aristocrática y orientación gnóstica por medio de la cual se revierte el curso de las aguas del devenir hacia lo eterno e incognoscible trascendiendo la rueda del eterno retorno.



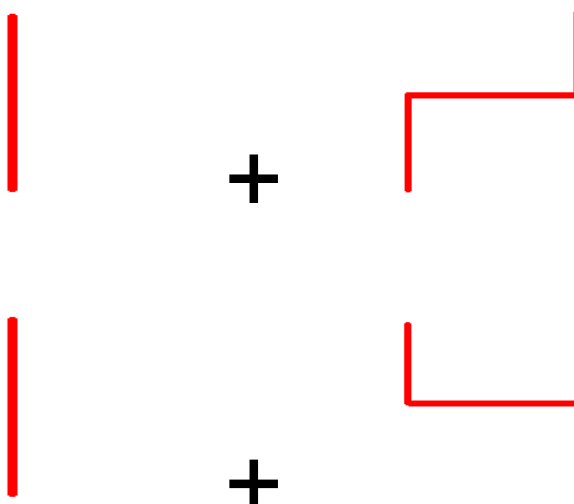
El eje vertical revierte el sentido de la línea auxiliar Balk-Muerte de la runa Nod y la convierte en la línea Bar de la vida y del ascenso.



18-Runa Gibor. Tiene un significado que se corresponde con el de la runa Gebo del Futhark antiguo, su grafía es diferente.



La runa Gibor se puede descomponer en una Runa Sieg adjunta a runa is: Manteniendo el propio centro/eje y la verticalidad espiritual el Virya alcanza la victoria lo cual es equivalente a adquirir el rayo divino, el don y estado natural de los dioses.

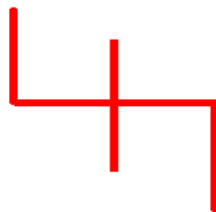


Como esvástica simboliza el eje impasible e inmóvil en medio del girar del tiempo y del cosmos, más allá del recorrido de la rueda solar. En el Armanen es considerada la decimooctava runa “misteriosa” y también es llamada *Fyrfos*, *Hakenkreutz* o *Cruz de ganchos*. La esvástica puede ser levógira (retorno al origen) si gira hacia la izquierda en contra de las manecillas del reloj, o

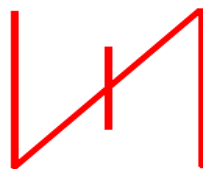
Dextrógira (evolución de la manifestación) si gira hacia la derecha en el sentido de las manecillas del reloj.



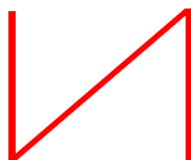
Si se coloca la runa Is mas corta, se obtiene un símbolo rúnico conocido como **wolfsegel** o “trampa de lobos”. Fuerza de protección frente a los enemigos y los lobos, pero así mismo su significado también connota el hecho de adquirir la temeridad y poder del lobo para el propio beneficio en una batalla o gesta heroica.



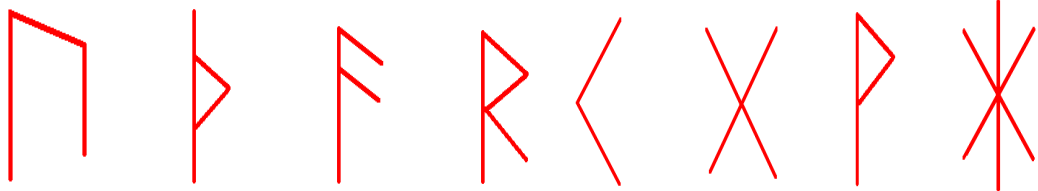
Otra forma del símbolo **wolfsegel** es el siguiente:



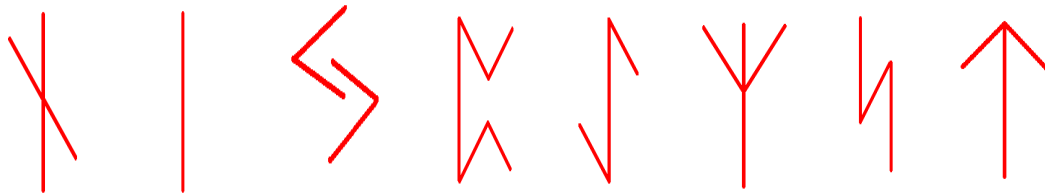
Si se utiliza solamente la runa Sieg del símbolo anterior se forma la runa conocida como **Ger**, la cual representa al Espíritu comunitario. La línea IS del “yo” no se encuentra pero se podría decir que éste símbolo denota una Runa Sieg en forma Horizontal, la victoria alcanzada por la colaboración entre iguales.



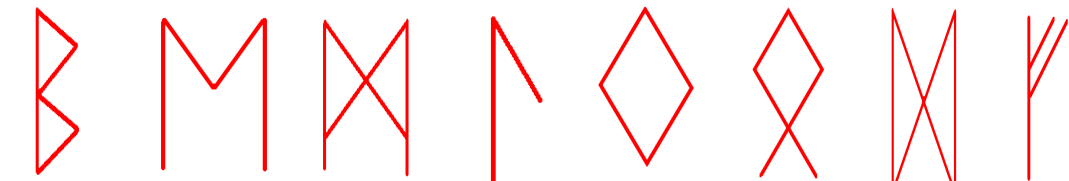
UTHARK



UR	THURS	AS	REID	KEN	GIFU	WYNJA	HAGAL
U	T	A	R	K	G	W	H
1	2	3	4	5	6	7	8



NAUD	IS	JARA	PERTRA	EIHWAZ	ALGIZ	SOL	TYR
N	I	J (Y)	P	EI	Z (R al final)	S	T
9	10	11	12	13	14	15	16



BJARKA	EH	MANNAZ	LAGU	ING	ODAL	DAGAZ	FEH
B	E	M	L	NG	O	D	F
17	18	19	20	21	22	23	24

En la década del 30 en el siglo XX el escritor sueco Sigurd Agrell escribió varios libros como “Iapptrummor och Runmagi”, “runornas talmystik och dess antita förebild” y “senantik mysteriereligion och nordisk runmagi”. En estos textos se proponía que la verdadera serie rúnica conocida sólo por los mayores iniciados tomaba la consecución de 24 runas del Futhark Antiguo pero desplazando la primera runa Fehu hasta la última posición. Según Agrell esto cambiaría totalmente el significado numérico y el simbolismo de todo el sistema rúnico

Algunas décadas antes Guido Von List había expresado que todas las runas contenían en sí mismas un triple significado: el primero netamente exotérico dado a un novato o persona del común, el segundo era un significado que entendían los integrantes de un círculo esotérico semi-externo y el tercero era el significado más profundo que sólo llegaban a percibir los más altos iniciados Armanen del círculo más interno. Acorde a esto Agrell argumentaba que sólo los mayores iniciados conocían éste truco o trampa en la serie rúnica.

En contradicción a esto no hay evidencias arqueológicas que corroboren lo expuesto por éste escritor Sueco, excepto por algunos artefactos encontrados en Suecia en los cuales no es del todo seguro si en realidad la runa Ur se encuentra al comienzo de la fila sencillamente por que se omitió con o sin intención a la runa Fehu.

SABIDURIA DEL UTHARK

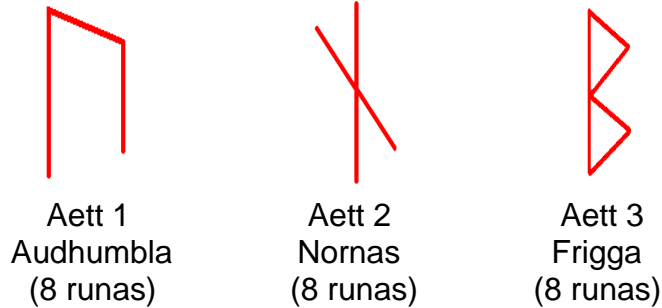
Los significados de la mayoría de las runas parecen coincidir con las vibraciones y simbolismos numéricos correspondientes en el Uthark, y parece lógico pensar que UR pueda funcionar como la primera runa de la serie y FEHU como la última, ya que UR representa al origen, al buey y a las fuerzas primordiales y salvajes, mientras que por el contrario la runa FEHU simboliza a las ganancias y bienes materiales adquiridos, al ganado “domado” y controlado, es decir a la conclusión exitosa del proceso iniciático rúnico que comienza al sumergirse en las aguas más primordiales y salvajes.

En el Uthark también se modificaría el nombre de cada Aett el cual es deducido del nombre de cada una de sus primeras runas:

El primer Aett correspondería a la runa Ur representando a Audhumbla, la vaca que alimento al primer gigante andrógino de hielo Ymir.

El segundo Aett correspondería a la runa Naud que representa a las tres Nornas Urd, Werdandi y Skuld que tejen los hilos del destino.

Finalmente el tercer Aett comienza con la runa Bjarka que representa a Frigga diosa de la creación y de la vida y la muerte. En cada caso la primera runa marca una vibración específica para todo el Aett:



No pasa inadvertido el hecho de que los tres Aettir estén regidos por entidades y fuerzas femeninas las cuales míticamente pueden llegar a representar el aspecto oscuro y caótico del universo en concordancia con los Qliphoth y el descendente árbol de la muerte y el conocimiento que vendrían a personificar “la sombra” o el opuesto de los Sephiroth y el ascendente árbol de la vida en la Qabalah.

El significado de cada runa en el Uthark es idéntico al de cada runa en el Futhark Antiguo, pero es importante notar la variación del simbolismo rúnico en cuanto a todo el alfabeto visto como estructura o sistema, ya que la consecución numerológica y sus correspondientes vibraciones cambiarían totalmente, así mismo como la relación entre los tres Aettir y sus diferentes runas como ya se ha señalado.

Más allá de su validez o invalidez arqueológica e histórica éste sistema es practicado en la actualidad por algunos grupos ocultistas suecos y de países vecinos, especialmente en aquellos círculos que adhieren a una ideología antinomianista¹ y realizan prácticas mágicas relacionadas a la llamada “Vía de la mano izquierda” (Left Hand Path)².

Estos sistemas mágicos que pueden ser totalmente válidos y eficaces buscan la transmutación interior por medio del control, integración y dominio de las fuerzas primordiales, caóticas, destructivas, subterráneas, oscuras e incontroladas del universo, por lo tanto es muy recomendable que aquellas personas que tengan inconvenientes emocionales o psicológicos no resueltos ni superados se abstengan totalmente de adherirse a estas prácticas ya que correrían un altísimo riesgo de convocar corrientes y fuerzas totalmente autodestructivas.

¹ Rechazo a cumplir la ley moral. Al antinomianismo se le relaciona con el Gnosticismo de los siglos I y II d.c. que abocaba por no cumplir los preceptos del amor cristiano y las leyes de Dios.

² vía o sendero de la mano izquierda (también llamada vía de la mujer) que se caracteriza por la inversión de los valores establecidos, la autodeificación y la separación del practicante respecto del orden universal.

CONCLUSIONES SOBRE LA SERIE ORIGINAL DE 16 RUNAS

Hemos dado un repaso general a los sistemas rúnicos más utilizados y conocidos en los últimos dos mil años, ahora queremos dar una luz sobre la polémica referente sobre cual de éstos representaría al más “original” o “legítimo”.

Comencemos por inferir que éste sistema original de alguna manera debe ser el más básico y simplificado, ya que los demás en sí deben poseer diferentes variaciones, combinaciones y agregaciones hechas a los símbolos primarios, tal cual como sucede con un lenguaje hablado o lenguaje artístico, en los cuales debido al proceso casi automático y de entropía del universo una simple célula o motivo tiende a ser repetido infinitas veces con múltiples variaciones y combinaciones hasta alcanzar grandísimos niveles de complejidad y estructuración, adicionando cada vez más y más instancias o elementos a un proceso interminable que parece nunca alcanzar una perfección final. Musicalmente hablando el estilo contemporáneo minimalista de compositores de las últimas décadas del siglo XX como Phillip Glass y Steve Reich puede ilustrar este proceso reproductivo del universo el cual se desarrolla desde y hacia la multiplicación celular. Y hablando a nivel económico pues solamente hay que observar la forma como se desenvuelven en monumentales e inmanejables instancias exponenciales las finanzas y la usura en el mundo moderno.

Así mismo un lenguaje rúnico, por más que sea la lengua de los pájaros que refleja en nuestro plano de existencia a otros mundos infinitos e increados, no está exento de sufrir éstos procesos y ser amoldado a la mecánica y a las dinámicas constructivas arquetípicas universales. Por lo tanto que un sistema se encuentre más complejizado o “evolucionado” no significa necesariamente que sea el mejor o el más puro.

De ésta manera si vamos a buscar el sistema rúnico más básico y elemental de todos nos encontraremos con dos opciones: el Nuevo Futhark (escandinavo) y el Futharkh Armanen. Esto no quiere decir que los otros sistemas no sean válidos y efectivos en prácticas mágicas y de iniciación, solamente estamos refiriéndonos al hecho de denotar al sistema más primitivo y el menos “desarrollado” y variado.

El Nuevo Futhark contiene dieciséis runas coincidiendo esto con lo proferido por Guido Von List en cuanto a que la serie original en los tiempos mitológicos contenía precisamente ésa cantidad de símbolos y además ya se había referido en un capítulo anterior la posibilidad de que el Nuevo Futhark no tuviera en realidad nada de “nuevo”.

También ésa cantidad coincide con lo afirmado en los libros de Gnosis Hiperbórea del escritor Nimrod de Rosario en los cuales se hace referencia a las 13+3 “vrunas” que conocían los iniciados de la civilización de Tartessos antes de la invasión cartaginesa y de la llegada de la era cristiana. En el libro “El misterio de Belicena Villca” se indica también que los jefes de Tartessos realizaron una alianza con los Lidios pelasgos del Asia Menor para que parte de su población se trasladara a su país (lo que actualmente es la región de Andalucía al sur de España, desde el río Guadiana al este hasta el cabo de la Nao en el Oeste) y así armar un regimiento guerrero que hiciera frente a una posible invasión de los contingentes fenicios que ya se encontraban amenazantes instalados en las islas Baleares.

Igualmente en la novela se relata como entre los iniciados de los Lidios se tenía un sistema rúnico-lingüístico muy similar al de Tartessos con la excepción de que el de aquellos tenía 13+5 símbolos, es decir 18 runas que bien podrían ser muy semejantes a las 18 runas del sistema Armanen de Guido Von List. Las dos runas adicionales de los Lidios equivalían a las vocales E – U (Y), de esta manera indicando que las dieciséis runas originales correspondían en sus equivalencias fonéticas a trece consonantes y a tres vocales (- I, O, A - que también representaban al nombre secreto de la diosa Luna, Belisana). Curiosamente EHE, la runa 17 del sistema Armanen equivale a la letra E y el mismo List afirma que ésta letra/runa tiene un carácter de ser añadida respecto a las primeras dieciséis, además también esto nos aclararía porqué en el Nuevo Futhark la misma grafía rúnica aparece en el décimo lugar pero correspondiendo al nombre Ar y fonéticamente para la vocal A aunque también podría funcionar en segunda instancia para la vocal E.

Exceptuando a la runa EHE y a la runa GIBOR el sistema Armanen que descifró Von List posee casi en idéntica forma los mismos símbolos que el Nuevo Futhark Escandinavo que curiosamente primero comenzó a aparecer lentamente desde el siglo V d.c con las invasiones de las razas godas en Europa Occidental y meridional, y después se preponderante desde el Siglo IX d.c. paralelamente con las invasiones y esparcimiento de los Vikingos, raza guerrera aliada de los Dioses Hiperbóreos. Por esto mismo se refiere en el primer capítulo de éste libro el concepto cíclico de la historia en el que una vez cada determinado número de siglos renace la tradición eterna y primordial, así sea de manera breve o circunstancial y a pesar que desde hace ya varios milenios nos encontramos en lo que los Griegos llamaban edad de hierro y el hinduismo llama Kaly-yuga, la era más decadente y materialista de todas en la cual los hombres han perdido el contacto con los dioses y con lo Trascendente,

El “surgimiento” del Nuevo Futhark coincide con la renovación que los godos y los Vikingos trajeron al decadente Imperio Romano propiciando lo que más tarde se conocería como Sacro Imperio Romano-Germánico. De igual manera el Futharkh Armanen se difundió en los comienzos del siglo XX paralelo al surgimiento de algunos movimientos esotéricos que echaban profundas raíces en las tradiciones eternas Hiperbóreas.

La runa EHE del armanen posee la misma grafía de la décima runa ÁR del Nuevo Futhark, y si miramos la runa AR pero en el sistema Armanen nos daremos cuenta que ambos símbolos son parecidos y representan un concepto muy similar en cuanto a referirse a devolver la corriente disolutiva y decadente de las aguas del devenir y elevarse “como un águila” hacia los cielos por medio de una vida honorable enmarcada en una ética propia de los dioses, además de cumplir un matrimonio mágico interior y/o exterior que resuelva las paradojas de la dualidad y los extremos opuestos.

Runa AR(10) en el Futharkh Armanen



Runa AR(10) en el Nuevo Futhark y EHE (17) en el Armanen



La grafía de las dos runas no es contradictoria a pesar de que en la primera runa la línea auxiliar ascendente (Bar) es la mitad de extensa respecto a la de la segunda runa.

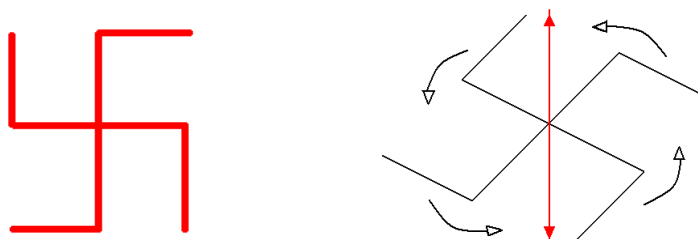
Por otro lado ya se había hecho referencia a que la runa Gibor también conocida como Glyfo de la Esvástica representa en realidad a una runa Hagall en movimiento vista desde “arriba” de su eje vertical. Por lo que tanto a Hagall como a Gibor podemos considerarlas como la runa del Origen que contiene a las demás runas, la “madre” de todas las runas.

En Gibor se acentúa el aspecto de la tensión contrapuesta entre el eje central espiritual impasible, inmanifestado e incondicionado que se encuentra en medio del movimiento del devenir del universo material y la rotación incesante del tiempo-espacio y los cuatro puntos cardinales con los cuatro elementos, en pocas palabras la piedra-menhir inmóvil en medio del afán y la entropía del universo:

Runa Hagall (7) en el Armanen



La grafía de Gibor nos muestra a un punto central que sería en realidad el eje vertical de una Hagall en movimiento vista desde arriba:



En cuanto a las vibraciones numerológicas encontramos correspondencias entre Hagall, Gebo y Gibor: La runa Gebo es la número siete del Futhark Antiguo y la runa Hagall es la número siete tanto en el Armanen como en el Nuevo Futhark.

La Runa Gibor referente a la Esvástica es la número 18 en el sistema Armanen, $1+8$ nos da nueve, en el Futhark Antiguo la runa número nueve es Hagalaz la cual a pesar de tener una grafía deformada en H tiene un significado casi idéntico a Hagall.

De ésta manera entenderíamos la agregación de éstas dos runas adicionales (EHE y GIBOR) en el sistema Armanen. Se conservan inscripciones de la Esvástica desde hace milenios en diferentes culturas de todo el mundo, sin embargo éste Glyfo nunca hizo parte de las series rúnicas conocidas a menos que se considere como una variación de Gebo en el Futhark Antiguo y/o un desarrollo de Hagall la cual si aparece en los demás sistemas excepto el anglosajón.

Si por otro lado se hace mención específicamente de los fonemas y voces, pareciera que el Armanen los representara en su forma más básica y primitiva ya que los nombres de las runas en éste sistema son casi siempre sólo una sílaba raíz, mientras que por ejemplo en el Futhark Antiguo la mayoría de los nombres tienen dos o tres sílabas que parecen derivaciones o prolongaciones.

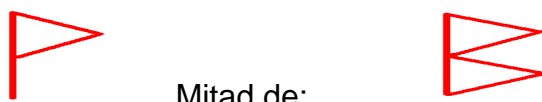
En todos éstos aspectos el Futhorc Anglosajón no genera mucha necesidad de ser investigado, ya que como se refiere en un capítulo anterior éste sistema en realidad representó una agregación y elaboración de algo que a su vez ya había sido re-elaborado respecto de una fuente original. Por otro lado al Uthark lo podemos considerar como un sistema que re-interpreta los símbolos del Futhark Antiguo para una nueva y diferente finalidad iniciática y mágica predeterminada.

Así mismo el Futhark Antiguo y sus 24 runas se podría entender como una derivación y variación de la serie original de 16 runas, esto no elimina ni oscurece el hecho de que el Futhark Antiguo sea en realidad un sistema muy poderoso y eficaz a nivel mágico y que sus símbolos posean verdadero valor iniciático. La runa Dagaz por ejemplo a pesar de que no estaría tal cual en la serie original tiene igualmente una gran fuerza de iluminación y transformación gnóstica.

Las runas del Futhark Antiguo que no corresponderían a la serie original según lo propuesto por Von List y por el Nuevo Futhark Escandinavo serían Wunjo, Hagalaz, Jera, Eihwaz, Perthro, Mannaz, Ingwaz, y Dagaz.

A continuación las relacionaremos a todas éstas runas como derivaciones de otras más primarias:

Wunjo en realidad representa a la mitad de la runa B:

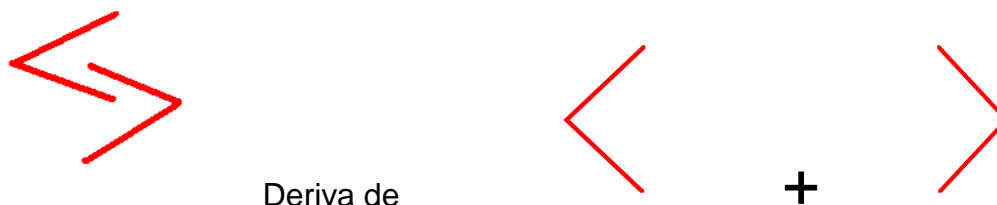


No es coincidencia que en las correspondencias fonéticas del Armanen y del Nuevo futhark la runa B pueda equivaler también a la letra P que como runa única no se encuentra en éstos dos sistemas. De hecho en la formación primigenia de las lenguas europeas se considera a la letra P como una derivación de la letra B.

Por otro lado Hagalaz en realidad es una posterior variación de Hagall, su significado fonético y simbólico es el mismo entre ambas grafías e incluso autores como Edred Thorsson que han publicado libros sobre el Futhark Antiguo reconocen ésta derivación¹:



Como ya se refirió antes Jera representa a dos runas Kenaz contrapuestas:

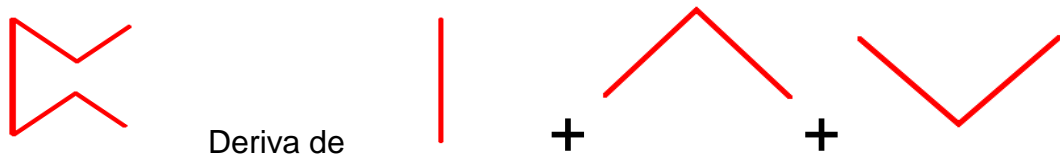


Eihwaz representa a dos runas laguz, una normal y otra invertida unidas por su línea vertical central, una laguz de las aguas ascendentes de vida y otra laguz de las aguas descendentes de muerte. Además todo esto coincide con el significado de Eihwaz como árbol-eje que conecta los diferentes planos desde el inframundo hasta el supramundo:

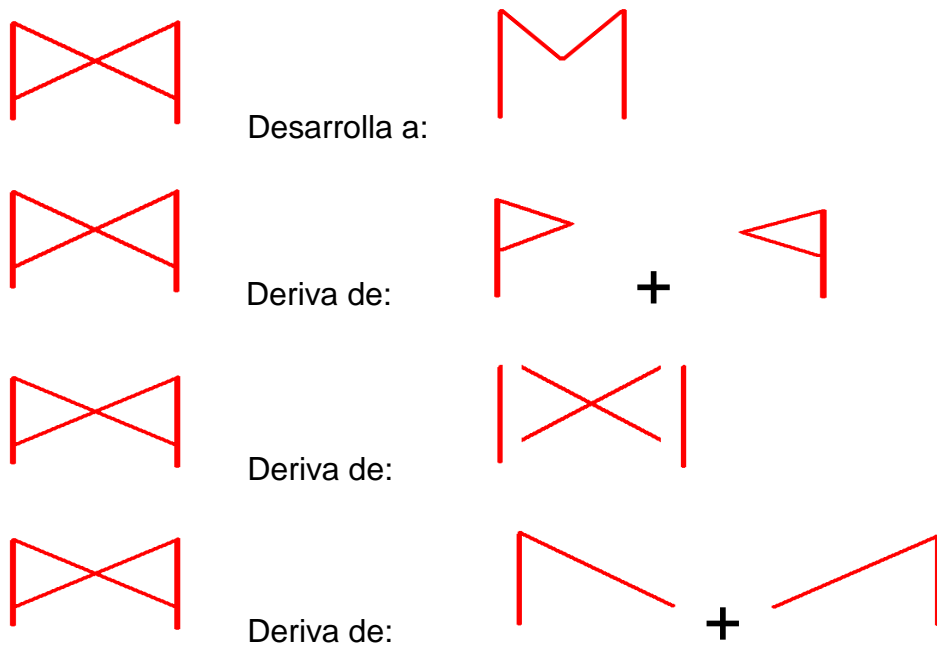


¹ Referido esto en THORSSON, EDRED, "Futhark. A handbook of Rune Magic". York Beach, 1984 Traducción Amalia Peradejordi Ediciones obelisco, Barcelona 2006. Página 54

Perthro puede ser vista como una IS con dos Kenaz contrapuestas en los extremos, lo inmanifestado que se hiela (petrifica) para materializarse y manifestarse, además las aguas del nifelheim se energizan por el fuego de muspelheim que puede actuar de manera constructiva o destructiva, para expandirse provocando la vida o la muerte:



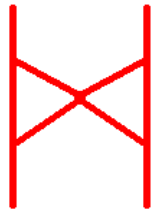
Mannaz ya se refirió como una runa que completa y desarrolla en un nivel superior a la runa Ehwaz, además de poder percibirse como la unión de dos runas wunjo contrapuestas o de una runa Gebo entre dos líneas Is verticales, incluso también como la prolongación de las líneas descendentes de dos runas laguz contrapuestas.



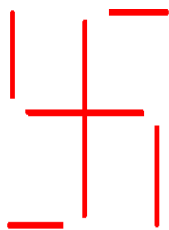
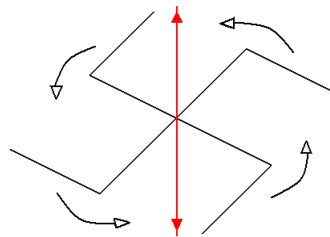
Ingwaz fácilmente se puede ver como una simplificación, derivación o variación de Odal



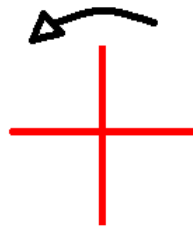
La forma de Dagaz en realidad es una derivación de una Binde-rune (runa compuesta) en la que dos runas thurizas se contraponen:



La runa Gebo se relaciona a Gibor (esvástica) del Armanen y esta a su vez a Hagall. Se observa como Gebo es una forma estática del movimiento de Gibor:



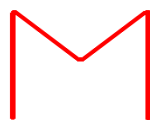
En forma estática sería:



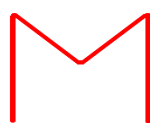
=



La runa Ehwaz simboliza lo mismo que la runa Ehe del Armanen. Ehwaz se da por la suma de dos runas Laguz mirándose una a otra.



=



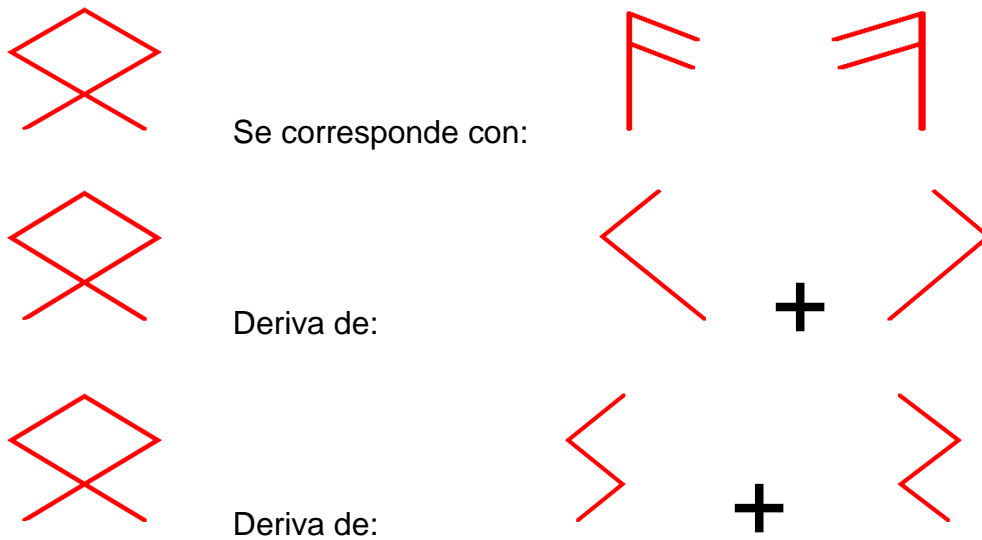
Deriva de:



+



Odal se relaciona al significado de Ansuz (Os en el Armanen). Igualmente la misma odal se da por la unión de dos Laguz o de dos Sowilo.



De todo lo anterior inferimos el hecho de que buena parte de las runas conocidas son en realidad la derivación o combinación de otras runas más elementales.

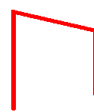
EL REQUISITO FUNDAMENTAL DE LAS RUNAS BASICAS Y PRIMARIAS ES QUE CADA UNA TENGA EN SU GRAFIA UN EJE O LINEA RECTA VERTICAL.

De ésta manera una aproximación a la mítica serie original de 16 runas estaría muy cercana a la complementación de los símbolos y fonemas del Nuevo Futhark Escandinavo y del Futharkh Armanen:

1- FA o FE (F)



2-UR (U-V)



3-THORN o THURS (TH-D)



4-AS u OS (O) Su significado tiene correspondencia con **ODAL**



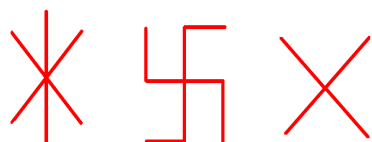
5-RIT (R)



6-KA (K-Q-C)



7- HAGALL (H-G) Su significado tiene correspondencia con GIBOR y GEBO



8-NOT o NAUDHR (N)



9-IS (I- J)



10-AR (A)



También podría ser



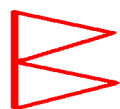
11-SIG o SOL (S)



12-TYR (T)



13-BAR (B-P)



14-LAF o LÖEGR (L)



15-MAN o MAUDHR (M)



16-YR (Y-X)



El orden de las runas Laf y Man podría invertirse según lo que nos sugiere el Nuevo Futhark.

La vocal U (asociada a la runa UR) derivó de la Ypsilon griega y de la V latina, por lo tanto no formaba parte de las tres vocales originales "IOA" ya referidas anteriormente.

Las evidencias "arqueológicas" seguramente no soporten o comprueben una evidencia a las aproximaciones a la serie original de 16 runas denotadas en el Nuevo Futhark y en el Futharkh Armanen, pero no sobra decir que por ejemplo tampoco hay evidencias científicas 100% confiables de los nombres de las runas del Futhark Antiguo como se usaron realmente entre el Siglo II y el Siglo VIII d.c. ya que las palabras que se utilizan actualmente para éste sistema son sólo reconstrucciones hechas a mediados del Siglo XIX².

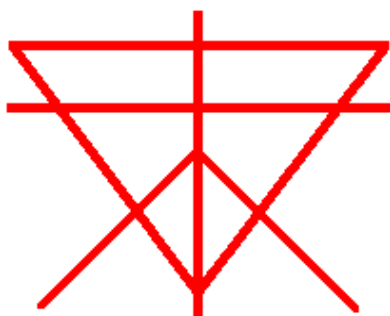
El Futhark Antiguo es hoy en día la serie más difundida y de alguna manera hasta cierto punto es visto como el sistema rúnico "oficial" como si tuviera mayor cantidad de soportes y pruebas científicas e históricas. La realidad de lo anterior es muy discutible, ya que los artefactos encontrados con inscripciones del Futhark Antiguo no pasan los 500, mientras que las piezas encontradas (no importa que sean de la edad media) con inscripciones del Nuevo Futhark Escandinavo pasan las 6000 unidades.

No sobra repetir que la actitud con la que se aborda en éste libro a la serie de 16 runas originales es la propia de un Virya Guerrero/mago que heroicamente se transmuta y contiene a la divinidad en si mismo sin depender única y exclusivamente de la ayuda de un Dios exterior. Se debe recordar que la serie rúnica Armanen de Guido Von List estaba casi totalmente basada en el Nuevo Futhark Escandinavo, el cual se difundió en su estado más puro en la misma época de esplendor de los guerreros Vikingos, aproximadamente entre los años 850 d.c. a 1050 d.c. (los musulmanes hispanos se referían a los vikingos como *mayus* -magos-).

² Se hace referencia a las reconstrucciones de Sophus Bugge las cuales ya fueron mencionadas en un capítulo anterior.

SEGUNDA PARTE: LAS RUNAS Y LA INICIACIÓN

ODIN Y LA INICIACION RUNICA



Desde el descenso a las más oscuras profundidades el Virya se transmuta y se eleva a los más lejanos cielos.

Son ya conocidos los usos profanos que se le han dado a las runas como fonemas que constituyen la estructura de un lenguaje hablado y escrito. A un nivel más esotérico se conocen sus usos para la adivinación o relación sincronística de acontecimientos; así mismo para actividades en el campo de la magia referentes a la protección, defensa y ataque ante los rivales; para los rituales que invoquen el bienestar, la salud y las riquezas; para la invocación o evocación de fuerzas que propicien la victoria y el éxito en las batallas, los viajes y las conquistas.

Sin embargo todo lo anterior entraría a formar parte del marco de una magia menor, o pequeña obra, o más exactamente pequeña guerra como se diría en el Islam Chiita, la guerra enquistada en el mundo exterior fenoménico. Pero en un ámbito diferente se enmarcaría lo relacionado a la gran obra o gran guerra desata en el interior de cada virya y mago de las runas. De esto mismo nos hablaba Guido Von List al referirse al triple significado de las runas: uno exotérico de conocimiento profano y común, otro más especializado referente a un círculo esotérico exterior, y finalmente un tercer significado para un círculo más interno solo accesible a aquel que siga un camino de iniciación y de verdadera gnosis, una completa mutación interior.

El despertar e invocación de las fuerzas rúnicas puede generar paulatinamente un proceso de transformación y endurecimiento interior similar al que se experimenta en determinadas ciencias esotéricas como en la Alquimia y el Tantrismo o magia sexual. Se dice endurecimiento porque el objetivo en éstas prácticas es crear una fuerza sutil pero poderosa, concentrada e impenetrable similar a un diamante o a un cristal. El objetivo es formar y consolidar una esencia espiritual "durísima" que no solamente sirva como soporte para sobrellevar los acontecimientos durante la vida cotidiana sino que también sobreviva a la crisis de la muerte del cuerpo humano (microcosmos) y al posterior momento en que los elementos ligados al alma y al "doble" o cuerpo astral se diluyan en las aguas del devenir del macrocosmos, como una gota de agua que es reabsorbida en un océano psíquico.

A éste cuerpo sutil o doble del cuerpo físico se le conoce como “Linga Sarira” en sánscrito, “ánima” en latín y “psyche” en Griego; en la tradición nórdica se le ha denominado como “Vard”. El cuerpo sutil se encuentra apegado a las emociones y sentimientos del alma, la cual si no es lo suficientemente controlada y transformada desde un centro y principio espiritual superior adquiere un carácter femenino en sentido perjudicial, entrando en una mecánica diseñada para sentir placer con el sufrimiento (masoquismo). Partiendo desde un principio incondicionado y perenne, superior al alma, tanto la alquimia como el tantrismo buscan generar un matrimonio interior, en el cual el iniciado se recrea a si mismo, da nacimiento a nuevo ser cuyas miradas están fijadas hacia un centro-Vril análogo a su pareja original perdida en la noche de los tiempos y en la precipitación del espíritu divino en el universo material regido por la ley de la dualidad. La pareja original puede de manera sincrónica ser reflejada en una persona o acontecimiento del mundo exterior como soporte o anclaje para la labor de transfiguración interior.

El virya debe pasar por las etapas que en la alquimia se denominan como Nigredo, Albedo y Rubedo (referentes a los colores Negro, blanco y rojo). La primera se relaciona a la muerte iniciática de Odin en la cual el virya se auto-crucifica y voluntariamente accede a las regiones de Hel, al mundo de los muertos y sus aguas disolventes para entender el misterio de la vida y la muerte y recuperar el poder divino y la sabiduría: las runas. Aunque en realidad recupera una sola runa, la runa del origen espiritual la cual contiene a todas las demás runas. En ésta etapa el virya se enfrenta temerariamente a la mirada de la diosa, la que contiene en sí misma el arquetipo de la disolución, el sexo y la muerte. En cierta manera revive el momento del descenso espiritual a la materia solo que recorre el camino en dirección inversa. Tras pasar por ésta crisis o prueba el virya accede a la etapa de la Albedo en la que deja de proyectar hacia fuera su mirada (que es como una semilla generadora de Vanaheim, el mundo de los Vanir, la fertilidad y la magia) y comienza a proyectarla hacia adentro, se “embaraza” a si mismo y adquiere la visión real, el ojo de Shiva, un entendimiento que no se enreda en laberintos dialécticos o intelectuales (en el budismo primigenio a esta cualidad de ver según la realidad se le denomina “*Yhata Bhutam*”¹).

Las aguas de la vida y la muerte se elevan por el atañor alquímico y así el iniciado devela los significados ocultos, además controla su parte inconsciente, doma y jinetea a su caballo, ya no es pensado y actuado por los complejos psíquicos y emocionales arquetípicos externos e internos del macrocosmos y del microcosmos, deja de ser un “robot” programado por un software exterior para reaccionar según un determinado número de variables condicionantes, destruye sus agregados que conforman una falsa personalidad. El virya se adueña de su microcosmos y comienza a pensar realmente “sus” pensamientos y actúa según su propia voluntad espiritual. En pocas palabras la Albedo se podría describir como ver la verdadera luz e integrar el self tras enfrentarse al propio vacío infinito y la propia oscuridad absoluta los cuales no se encuentran atados a ninguna forma o arquetipo definido.

¹ Término común en textos Budistas como Majjhima-nikayo y Anguttara-nikayo.

Se debe recordar que varios dioses en la mitología nórdica (entre ellos Odín) poseen la capacidad de cambiar de apariencia, pueden moldear su “*Hamr*” (forma proyectada por la individualidad) según lo necesiten. Finalmente se accede a la Rubedo, en la cual alcanza su centro-infinito, el vril. Se convierte en un Siddha por que él mismo es su propio universo, su propia creación y un macrocosmos en si mismo. Se termina su sed y su hambre, su nostalgia por “algo” que siempre buscó afuera de sí mismo de manera consciente o inconsciente por culpa de una urgencia anímica del alma que en realidad fue impulsada y puesta en marcha por su espíritu para conseguir esa esencia que le faltaba para sentirse verdaderamente completo.

En un hombre ése centro en realidad es análogo a una presencia femenina fría, es un fuego helado de otro mundo, el graal, su pareja original, de la cual se separó cuando su espíritu descendió al universo material, tal vez por eso los antiguos nórdicos al sol lo llamaban *Sunna* y los japoneses *Amaterasu*, es decir le atribuían al astro un carácter femenino y no masculino, porque éste simbolizaba el recuerdo de un estado primordial y además lo referenciaban como un “sol interior” (el sol negro) en vez de adorarlo simplemente como un sol exterior panteísta, siendo esto último un signo común en los tergiversados cultos sacerdotales de las etapas de decadencia de muchas civilizaciones. El sendero de Odín, la vía del verdadero Kristos Hiperbóreo solicita precisamente recuperar ese centro interior diamantino lo cual no implica para un hombre afeminar el comportamiento y apariencia exterior ni tampoco apegarse de manera sumisa y sentimental al calor y la inestabilidad del amor de una mujer terrestre, ya que esto significaría mirar con los dos ojos hacia “afuera” y además se debe recordar que en el mito Odín mira con un ojo hacia afuera y con el otro ojo que sacrificó mira hacia adentro. La mujer fría realmente nunca se va a poseer afuera, sino en el interior de si mismo.

El símbolo taoísta del ying y el yang tiene en cada una de sus mitades un punto o diminuta circunferencia que precisamente se relaciona al centro ya descrito. Es lo femenino dentro de lo masculino y lo masculino dentro de lo femenino, la tensión en la relajación y la relajación en la tensión. Para un hombre el hecho de encontrar el centro no significa “ablandarse”, por el contrario significa virilizarse en un sentido espiritual. El centro es activado por el mercurio alquímico relacionado a una fragilidad que hace reaccionar al azufre, el cual precisamente hace “hervir” a aquel metal líquido para que se eleve por el atañor, no se debe desaprovechar el combustible que enciende el fuego del espíritu para consolidar la obra del hombre absoluto y la mujer absoluta. El suizo Carl Jung se refiere al centro como self, y éste durante el proceso de transmutación interior de un Virya-Hombre puede ser reflejado en el exterior por medio de una Valkiria, mujer valerosa que en la tradición Nórdica acompaña a los guerreros al valhalla luego de una muerte heroica. En una Intersección de voluntades cada espíritu infinito (análogo a una esfera) se proyecta hacia afuera, hacia la realidad de otro. La intersección entre ambas esferas forma una elipse u “ojo” que es la forma gráfica que representa las cavidades del cuerpo encargadas de relacionarlo con el mundo exterior: Boca, ojos, fosas nasales, sexo femenino (los pitagóricos hacían referencia al símbolo de intersección como “*Vesica Piscis*”).

El Virya debe mantenerse concentrado en su centro o de lo contrario se apegara y la mujer fría dejara de ser fría y por medio de la intersección será absorbido por el aspecto Maya ilusorio de dicha mujer. Tanto en la Alquimia como en el tantrismo se puede desarrollar una relación con una mujer “de carne” que refleje o espeje la transmutación interior. De manera similar al mago Flamen de la antigua Roma para el cual era necesaria la compañía de su Flaminia, ella lo seguía en sus actividades más sin embargo ella era la fuente de poder para él, sin la transmisión de sus energías sutiles mágicas las acciones del Flamen devenían inertes (de igual manera se representa a Shiva sin Parvati). Es importante anotar que en éste sendero de la iniciación se debe previamente depurar y trascender el complejo Materno o Paterno² ya que por ejemplo un hombre dominado sentimentalmente por su madre muy difícilmente podrá ir más allá del despertar de un fuego telúrico y vulcánico sin conseguir la transformación rúnica o alquímica de éste azufre por lo que la obra se quedará a mitad de camino. También es posible que no consiga superar una virilidad encasillada únicamente en el aspecto fálico relacionado a la fertilidad. La Runa Tyr, la lanza y falo del poder que penetra y acuchilla debe dirigirse hacia el infinito, no solamente hacia su entorno natural.

El iniciado que ha conseguido la transmutación, es decir un cuerpo diamantino de vajra rojo puede continuar habitando entre los diferentes planos del universo material, pero va a poseer unas características similares a las de Odin después de su auto-crucifixión en el árbol del mundo: En el mito Odin sacrifica su ojo izquierdo para acceder a la fuente de Mimer en Jotunheim (mundo de los gigantes) y así puede recuperar la memoria (Minne) para poder conocer la sabiduría de las runas en Helheim (mundo de los muertos y de Hel, diosa de la vida y la muerte). El ojo sacrificado en realidad comenzó a mirar hacia adentro de si mismo, hacia su espíritu, hacia su centro infinito que en relación al mundo exterior material aparece como oscuridad absoluta. El ojo material se sacrificó a si mismo para convertirse en un ojo espiritual. El otro ojo que conservó si está mirando al mundo exterior pero lo hace siempre referenciando y discerniendo desde su centro toda la información que recibe por medio de los sentidos. Odin vive y mira simultáneamente hacia dos mundos: Con el ojo que perdió mira hacia el origen infinito y con el ojo que conservó mira hacia el mundo material. Desde el primer ojo se apoya para actuar según la influencia y una ética propia del mundo incognoscible y eterno.

Una mitad de Odin se encuentra en la eternidad y la otra se encuentra en el universo material condicionado. Odin monta el corcel Sleipner que tiene ocho patas porque la mitad de ellas son la sombra o el reflejo material de lo que es verdadero y eterno, siendo esto similar al mito de la caverna de Platón en el que el hombre común ve imágenes que cree reales pero que sólo son las sombras proyectadas del mundo verdadero. Por lo tanto Odin vive en dos universos simultáneamente, uno que es infinito, increado y que en realidad es él mismo, su propia creación; y el otro que es finito, creado y regido por leyes que se despliegan en el proceso de la manifestación del tiempo y del espacio.

² De una manera vulgar y rebajada una primera etapa de esto es referida en el psicoanálisis como el complejo de Edipo y el complejo de Electra.

Cada runa en si posee un valor iniciático, todas las runas contienen una parte del gran secreto, del gran misterio, de la gnosis y de la iniciación. Igualmente cada virya encuentra a sus runas, llega a su centro infinito por uno u otro camino, por una u otra runa, aunque en realidad todas las runas son la misma runa, hacen referencia al mismo misterio: el misterio del graal, el elixir de la eternidad. Es una instancia análoga a la de una civilización antigua primordial de herencia Hiperbórea en la que a partir de una parte bien diferenciada y caracterizada se accedía al todo y desde allí se percibía el infinito. La totalidad reflejada en el conjunto de la raza espiritual de la misma manera se reflejaba y vivenciaba en cada casta y en cada persona. Más adelante en éste capítulo se hace una breve referencia al simbolismo de solamente nueve runas, pero en realidad siempre todo lo descrito se refiere a la misma runa, al mismo susurro rúnico, al mismo canto de los dioses.

RUNA UR Y EL ORIGEN



Se puede preguntar a ésta runa mágicamente si se quiere saber la naturaleza íntima propia o de otra persona.

UR revela el origen y ascendencia de los seres, el suelo que lo nutrió y la madre que lo alimentó. Desvela las marcas enraizadas profundamente en el alma.

A la runa UR no la engañan los devaneos racionales ni las apariencias pretendidas.

UR muestra de forma transparente lo que se es y se ha sido de la misma manera que un espejo no miente a su observador.

Se revelará la procedencia proyectando a UR sobre un espejo y visualizando en éste la propia imagen o la de otra persona, se sabrá si se es de cuna humilde o de cuna privilegiada, si la influencia espiritual deviene por linaje paterno o por linaje materno.

Si inmediatamente al meditar con ésta runa no se escucha su voz susurrante, durante los próximos días en sueños llegarán las respuestas a los interrogantes.

RUNA IS Y ALQUIMIA TANTRICA



La runa Is es asociada comúnmente con el elemento hielo, es decir con aquel principio espiritual que se mantiene firme, duro, impasible e imperturbable ante el flujo del destino mundano.

Representa el endurecimiento o congelamiento de las aguas que fluyen sin parar y que generan el devenir y la inestabilidad de la ilusión de maya, así como del dolor y la eterna sed del Samsara.

La piedra de fuego frío en oposición al corazón de fuego caliente dispuesto a hacer sufrir y gozar a un alma en una sucesión de varias veces siete calvarios su dolorosa evolución hacia la disolución del espíritu.

Las aguas mercuriales hierven por el azufre y su correr se invierte, fluyen hacia arriba y no hacia abajo para salinamente solidificarse.

De manera similar a la runa TYR, la runa IS también es análoga al lingam-menhir de Shiva, el cetro de la virilidad espiritual, el rayo diamantino, el vajra con el cual el Dios Crea y destruye mundos por medio de su poder de concreción mental.

Pero no hay que olvidar que el rayo de Shiva debe su poder y su dureza al cáliz con el elixir rojo entregado por la sacerdotisa Kali-Parvati.

La mujer que nunca se podrá poseer afuera marca únicamente a la piedra-niño que se gesta en el interior del Virya.

RUNA BERKANO Y LA TRIPLE DIOSA



Berkano en posición horizontal denota a las Montañas que se elevan sobre la línea horizontal telúrica. Montañas que protegen y guardan un tesoro. Montañas que en sus cavernas profundas consolidan un proceso de creación, muerte y renacimiento.

Se deben recordar a las leyendas medievales sobre el rey Arturo o sobre el emperador Federico II de Hohenstaufen, se decía que en realidad nunca habían muerto y que estaban resguardados en la caverna de una montaña esperando el momento propicio en el cual renacerían y volverían al mundo para instalar el imperio universal, el retorno del graal:



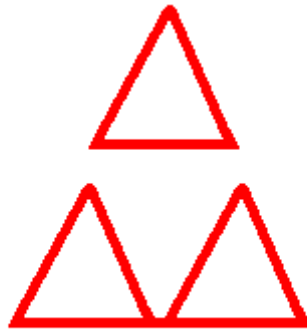
Tres montañas seguidas representan a las Nornas Urd, werdandi y skuld, referentes de LA TRIPLE DIOSA:



La transmutación espiritual se propicia al trascender las manifestaciones ilusorias duales y soportar la mirada de la Diosa del medio:

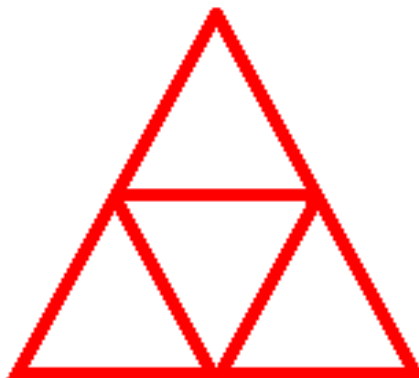
- La norna nórdica del eterno presente, Werdandi
- La parca Griega Lachesis.
- La gracia griega que estando de pie en el medio de sus dos compañeras se voltea y mira hacia atrás
- La Koría sacerdotisa cretense de pechos descubiertos que con sus manos sujetaba fuertemente a dos serpientes.

El contacto y trascendencia de la diosa del medio conlleva el retorno hacia origen, hacia el centro y la pareja original que son reintegrados.

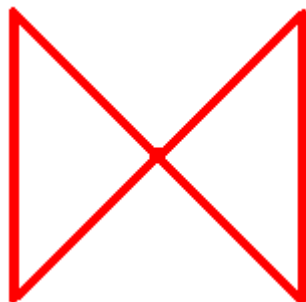


La trinidad de triángulos forman un gran triángulo equilátero con un triángulo invertido en su interior.

El triángulo grande ascendente simboliza al espíritu masculino que se eleva y el triángulo interior descendente representa al Vril, el centro, el self, la pareja original recuperada y reintegrada. La potencia y el poder de manifestación dentro de sí mismo para ser su propia creación, ejercer su voluntad absoluta:



RUNA DAGAZ Y TRANSMUTACION



La runa Dagaz tiene la forma de las alas de una mariposa, ya que representa la iluminación que da paso a la transfiguración interna, el cambio de estado espiritual interior, la crisálida que se transforma hacia un estado superior en el que se puede volar hacia impensadas alturas.

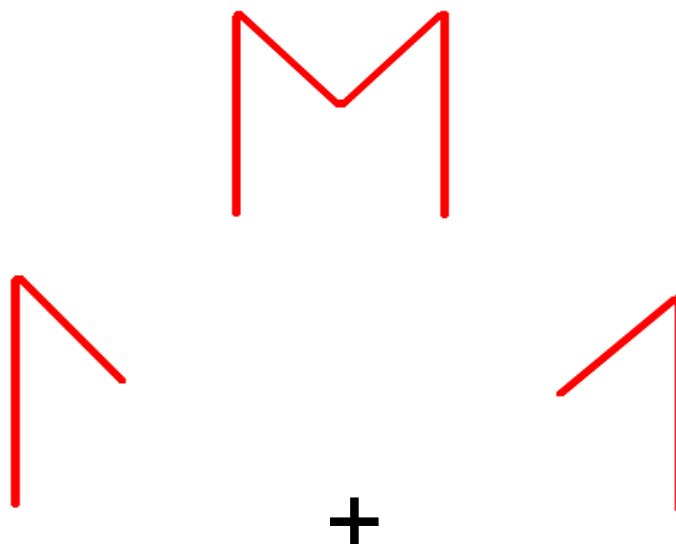
La runa Dagaz simboliza la integración de dos en uno, es decir revertir la separación del origen, el descenso del espíritu en la materia, reintegrar el centro-pareja original. El doble elemento masculino-femenino que es trascendido y da paso al tres, al hijo de piedra que recuerda al dios que siempre ha sido. Padre, madre e hijo en uno solo.

El hombre "fertilizado" por la semilla de eternidad da a luz a su hijo espiritual y ya deja de ser un hombre común, es un Siddha infinito y completo en si mismo, es su propia creación.

La eterna sed y la insaciedad terminan y ya no se necesita buscar con ansia, nostalgia y desespero en medio de la ilusión de maya a la sabiduría oculta y el poder/potencia de generación representados por lo femenino.

Dagaz es la comprensión de la paradoja rúnica, un estadio superior a los extremos opuestos.

RUNA EHWAZ Y EL MATRIMONIO MAGICO



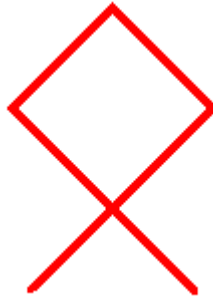
Ehwaz en su forma de M, en realidad se conforma por dos runas Laguz mirándose una a otra. Dos vidas que se unen en un MATRIMONIO MAGICO, ALQUIMICO Y ESPIRITUAL, personificando en lo creado la unidad de la pareja original increada. La vida de un rey y una reina, señor y señora de sí mismos, los cuales se unen en un solo camino para dignificar y espiritualizar la vida y el linaje familiar.

Así mismo ésta runa del matrimonio mágico esta ligada al símbolo del caballo: la libido (motor del correr del mundo) y fuerza sexual de reproducción que es elevada, dominada y sublimada tanto en el cielo como en la tierra.

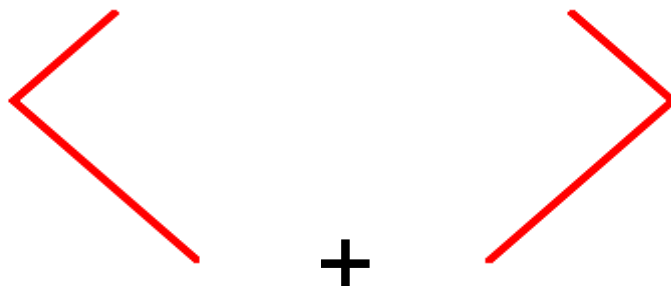
Esta doble resignificación (resignación, asignar un nuevo significado) se puede representar con el caballo de ocho patas o también por el símbolo de los dos caballos en el cual un caballo blanco es perseguido paralelamente por un caballo negro, su sombra.

Esta runa es muy poderosa y produce fuertes efectos si se medita o se hace su stadha (posición corporal) entre una pareja de amantes entre los que realmente exista un vínculo espiritual y no solamente uno circunstancial o de conveniencia material.

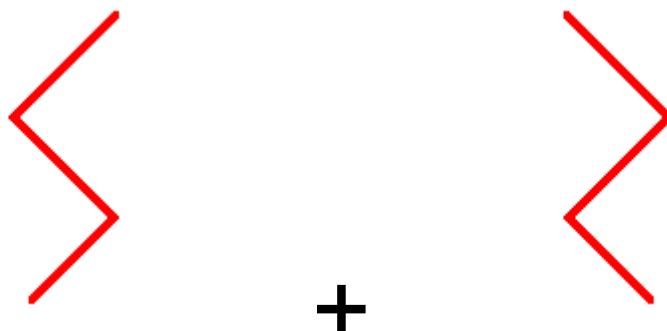
RUNA ODAL Y LA MURALLA INEXPUGNABLE



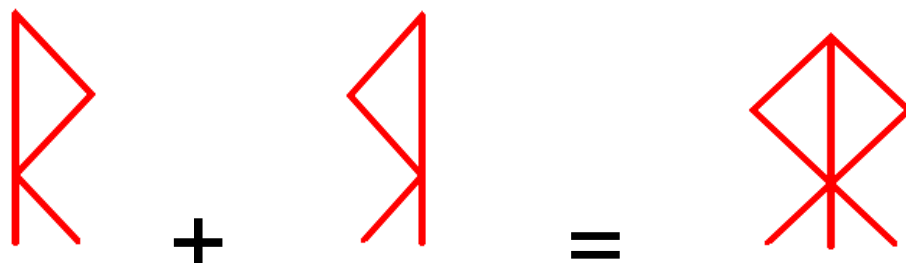
En Odal dos runas Laguz se unen para formar un cerco no ya de un matrimonio sino de un clan colectivo. De un grupo de “similares” a nivel interior y exterior, espiritual y físico. El “matrimonio” entre el clan genera la crianza de un elite aristocrática que guía y realiza los intereses del grupo adentro y afuera del reino. El significado de esta runa también se puede asociar al símbolo de los dos caballos y a la doble resignación.



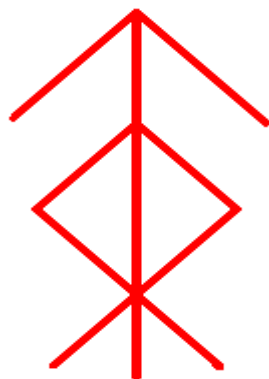
Odal también puede percibirse como la suma de dos runas Sieg, La doble runa de la victoria, el doble rayo celeste que simboliza el triunfo de lo eterno en este y en el “otro mundo”, victoria simultánea en la realidad ilusoria de maya y en el mundo incognoscible del infinito.



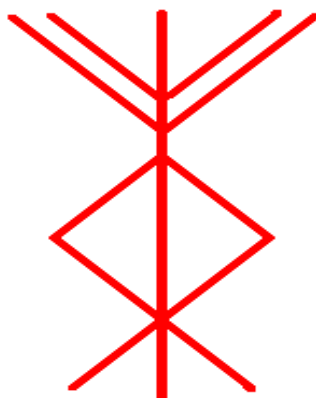
Significado similar se desprende de una runa odal con un eje central: formada por una runa Raidho adherida a otra runa Raidho revertida, aunque dicho símbolo está más orientado al hecho de comprender y dominar los ritmos y ciclos del tiempo cósmico, realizar y consolidar un reino-cerco estable en medio de las fuerzas contrapuestas positivas y negativas que implican el paso del tiempo y el devenir.



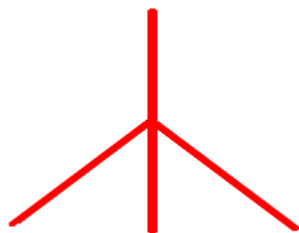
Esta forma rúnica nos da paso a variadas Binde-rune (runas compuestas) como por ejemplo la runa Tyr-odal en la que tenemos a la runa Odal del cerco en la tierra que por medio del eje vertical Tyr se eleva hacia lo infinito.



Otra Binde-rune es la formada por una runa odal y una doble runa algiz, representa a la protección y prosperidad celeste reflejada en la tierra, Asgard reflejada en Midgard.



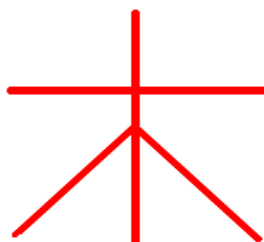
RUNA YR :DESCENSO DEL ESPIRITU



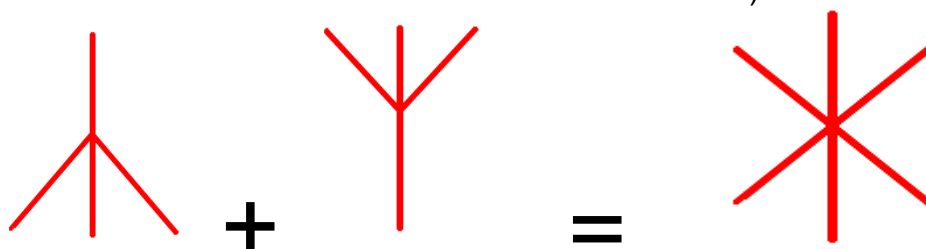
De manera similar a la runa Naudhiz (Nod en el armanen o Naudhr en el Nuevo Futhark), el significado negativo de ésta runa se puede revertir en positivo, al ver a la runa YR como el símbolo del principio superior espiritual que voluntariamente desciende para echar profundas raíces que germinen y fructifiquen en un conocimiento y auto-transformación superior: Dominio del espíritu increado (Nous en griego – Mens en latín) sobre el micro-cosmos ligado al mundo condicionado y que está conformado por el alma (Psyche-Anima) y el cuerpo (Soma-Corpus), para hacer esto primero el espíritu debe “morir”, ya que para el espíritu eterno increado nacer en el mundo de entropía material es equivalente a una muerte.

Para volver a nacer y convertirse en un Ario o un Ariya, es decir un nacido dos veces, se debe descender hasta la mayor oscuridad y profundidad de si mismo para recuperar las runas en medio del reino de la muerte y así comprender al velo de la ilusión, a Maya.

No es coincidencia que en el mito de Odin, él se auto-crucifique cabeza abajo en el árbol Iggdrasil para encontrar la sabiduría rúnica y el secreto de la vida y la muerte:



Tras superar la prueba de la muerte, el hombre renace y se eleva como un hombre total, reintegrado, vencedor de la muerte y de la materia. Esto se representa con la Runa Hagall: la unión de la runa YR con la runa Elhaz (la misma Man en el Armanen o Maudhr en el Nuevo Futhark):



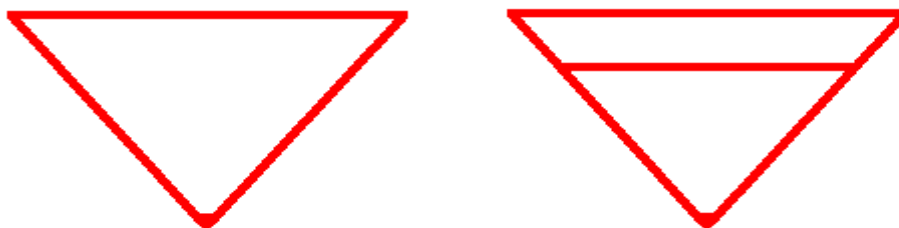
Triple Hagall: Unión de Triple Elhaz y triple YR, trinidad masculina y trinidad femenina, Wotan, Wili, Ve en tensión constante con Urd, Werdandi, Skuld



El virya ha visto y reconocido a las runas en el mundo de la ilusión. Las runas son el reflejo de lo increado en lo creado y por medio de ellas despierta y por medio de la gracia de su amada-graal recuerda su origen divino. De ésta manera accede al vértice/ángulo que lo conecta desde lo temporal y finito hacia lo eterno e infinito.

Los dos inferiores reinos del ser (cuerpo y alma) son mutados por el espíritu y el virya deja de estar sometido a las ordenes y funciones del gran mecanismo de entropía y disolución del mundo ilusorio de maya. El es dueño y señor de si mismo, por medio de las runas dirige su propio reino.

La runa YR nos entrega la sabiduría sobre el principio femenino, el cual puede liberar y deificar al virya tanto como puede atarlo más y ser su fuente de perdición. Lo femenino también se refleja en los símbolos herméticos del agua y de la tierra:



Las aguas de vida y muerte, disolución (Hel), fertilización (Freya) y renacimiento (Ostara). El agua se relaciona a las ondinas que cuidan el oro del Rhin, el tesoro surgido de las más remotas profundidades. También se puede asociar a la dama del lago que entrega una nueva espada al Rey Arturo, símbolo de la virilidad espiritual con la que renueva su "reino".

La tierra se asocia a la Matriz del mundo terrenal (Maya, Mara, Ama, Demeter) y que adopta el papel de engendradora/madre de un Hombre Dios. También se relaciona a las montañas y cavernas que protegen, a la tierra que entrega sus bienes y frutos y que da el poder a los gigantes pero que también se puede convertir en la tierra que ata y devora.

RUNA ELHAZ Y EL SENDERO DEL RETORNO



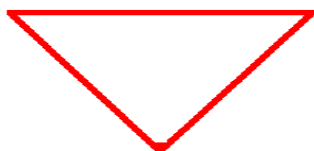
Runa de elevación espiritual, sobreponerse al ir y venir de los acontecimientos y obstáculos en el mundo material.

Representa a la humanidad que como un árbol trata de elevarse hasta las más altas cumbres, al hombre que por medio de una lucha titánica debe retomar su origen divino y su lugar “más allá de las estrellas” o del último cielo creado en el universo.

Pero paradójicamente para poder elevarse hasta los más altos cielos el Virya debe descender hasta el inframundo y al igual que un gigantesco árbol debe echar profundas raíces en lo más oscuro y subterráneo. Se debe también recordar al mito griego que ubica a los Campos elíseos al traspasar la posada de Hades y Perséfone en el inframundo.

Por la matriz del mundo material el espíritu eterno debe descender para afrontar la prueba iniciática. Mientras más descienda más se va a elevar.

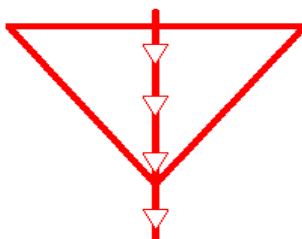
Matriz:



Espíritu:

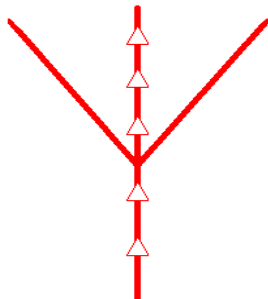


Descenso iniciático:

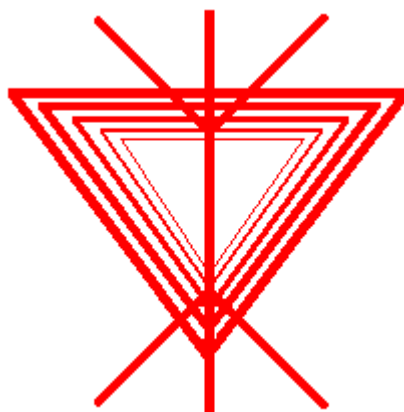


El Virya al igual que odin se auto-crucifica para enfrentar y vencer a la muerte, por medio de la gnosis y las runas él recupera sus armas y se eleva victorioso recorriendo a la inversa el sendero de la matriz por la cual descendió.

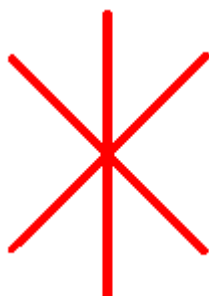
La mujer sacerdotisa, la Hetaira iniciada entrega la clave de la transmutación, el elixir para levantar el vuelo como un águila y levantar las aguas invirtiendo su corriente. Cuando el iniciado supera el paso por la matriz o vientre de Kali, la runa Elhaz se convierte en un tridente:



KALI YANTRA- MATRIZ/VIENTRE DEL DESCENSO INICIATICO QUE ANTECEDE AL SENDERO DEL RETORNO:



RUNA HAGALL Y LA TOTALIDAD



En mi interior escucho un canto de nostalgia
Recuerdo ser un Dios, ser una runa Hagall
La unidad original que se rompió en pedazos
Vuelve a ser plenitud en la fuente del graal.

La runa Hagall contiene a todas las runas. Todo lo que nos rodea en la naturaleza y en el universo material creado nos recuerda a una parte o a la totalidad de ésta runa, porque siempre hay algo en el mundo de los hombres que refleja y nos recuerda al mundo de los dioses.

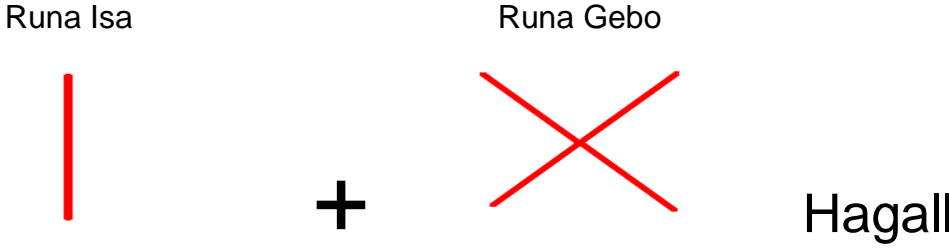
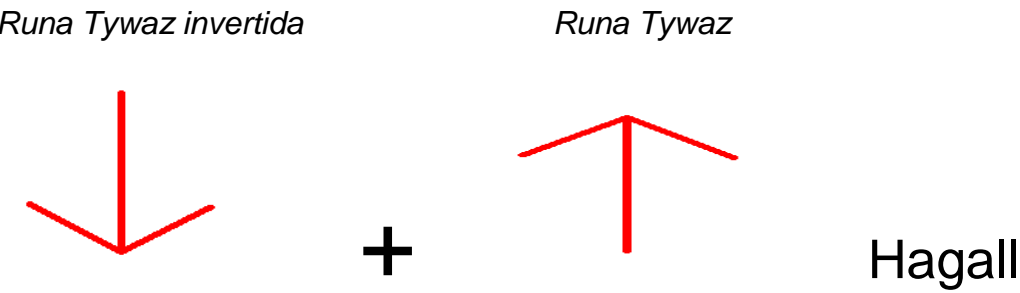
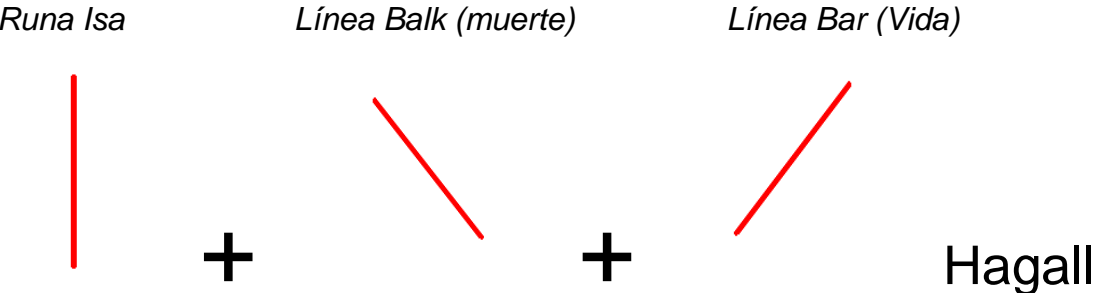
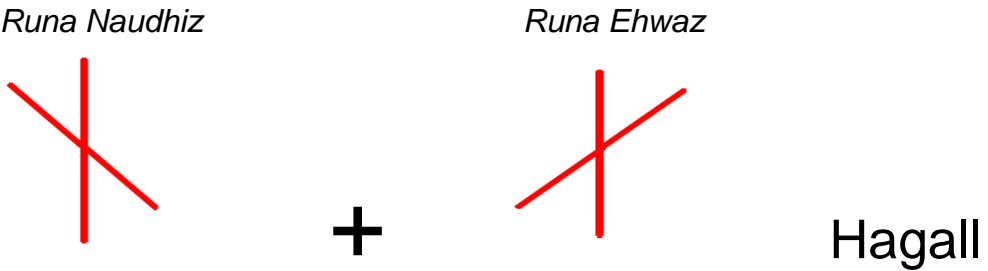
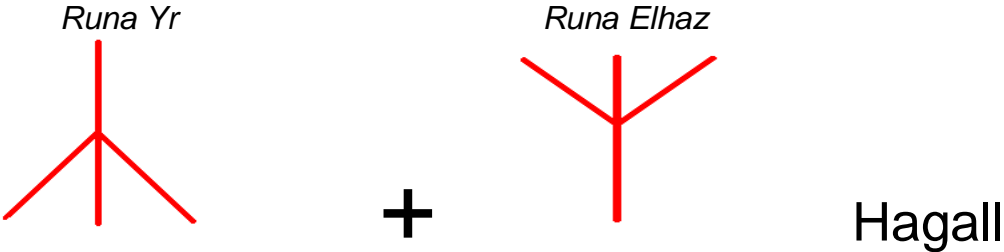
El canto de nuestra pareja original inclemente nos llama y nos reclama, no para de repetirnos la misma melodía la cual nos lleva al límite entre la locura y la genialidad. El eco de su voz se mantiene intacto, y no para el anhelo infinito y la búsqueda eterna.

A pesar de escuchar las advertencias de ella, atraídos por las hijas de los hombres 8 linajes eternos descendieron a este teatro a interpretar un papel en medio de una tragicomedia. Se desgarraron y desprendieron de su centro. Perdieron la certeza de ser el vacío y la potencialidad de ser todo. En el instante del descenso a la materia la runa Hagall paulatinamente pasó de ser una esfera infinita a plasmarse y quedar atrapada en un cubo tridimensional finito.

La runa Hagall representa al todo, al rompecabezas arquetípico que debe ser re-armado para sumar la unidad interna perdida reintegrando en el si mismo los pedazos o piezas del infinito que se encuentran reflejados y dispersos por el universo.

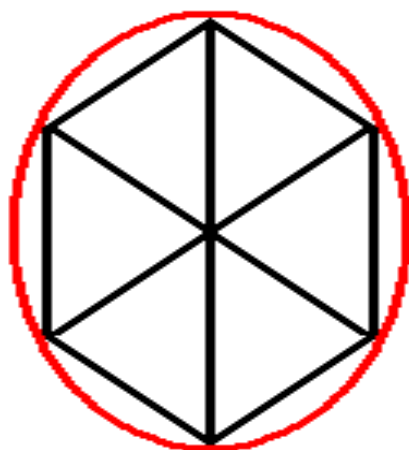
Hagall es el todo y la nada a la vez, todos los arquetipos y ninguno simultáneamente, más allá de éstos en un vacío/plenitud de voluntad absoluta.

Paradoja de la Runa Hagall por la unión de runas con significados contrapuestos:

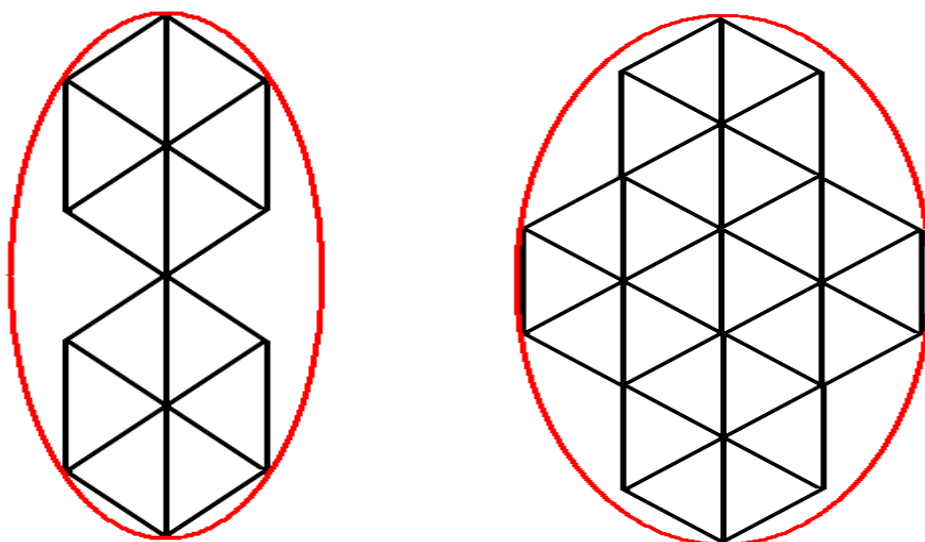


La runa Hagall referida al hexágono-cubo nos remite y hace recordar el momento del descenso del espíritu en el mundo condicionado y material, así mismo su centro que es punto de contacto entre lo increado y lo creado nos puede servir como un vértice por medio del cual se construye un puente desde lo finito hacia lo infinito.

Vemos a Hagall en la estructura de los cristales de cuarzo, agua petrificada que corresponde al hielo y a la nieve. En éste símbolo de Hagall se encuentran todas las runas que son reflejo de lo increado en lo creado y que conectan ambas realidades por medio de sus vértices y ángulos:



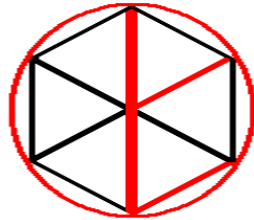
Hexágono Hagall en reproducción y expansión continua, de forma similar a la caída de una lluvia de granizo:



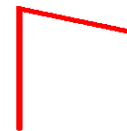
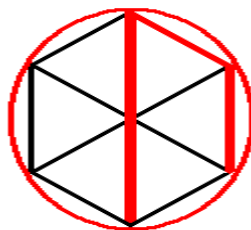
A continuación se ilustran todos los signos rúnicos cuya forma se deriva del Hexágono Hagall, es muy recomendable usar estas formas gráficas como foco principal para una práctica de meditación o visualización rúnica:

Derivaciones del Hexágono-Hagall en el Futhark Antiguo

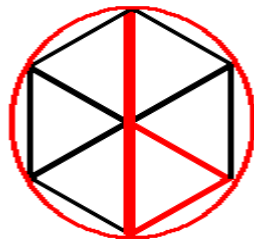
1-FEHU



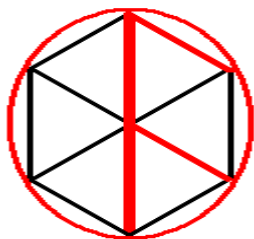
2-URUZ



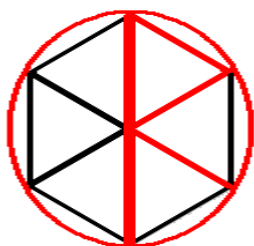
3-THURIZAS



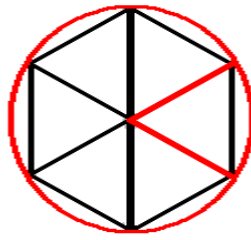
4-ANSUZ



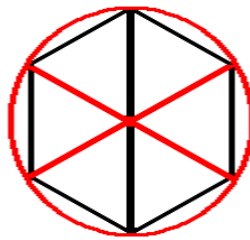
5-RAIDHO



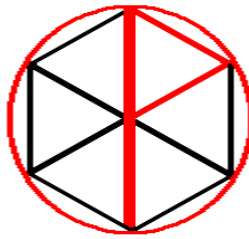
6-KENAZ



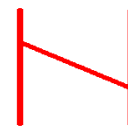
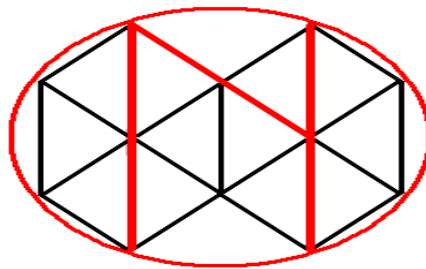
7-GEBO



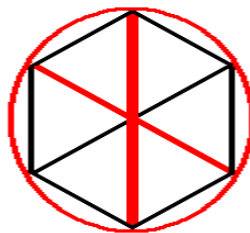
8-WUNJO



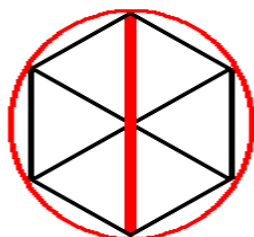
9-HAGALAZ



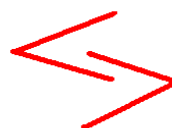
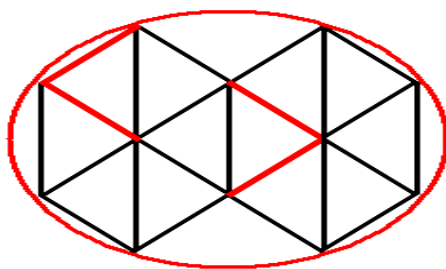
10-NAUDHIZ



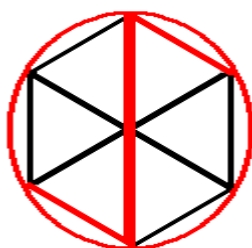
11-ISA



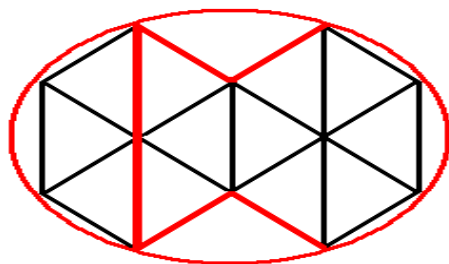
12-JERA



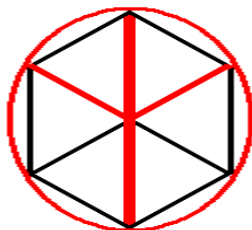
13-EIHWAZ



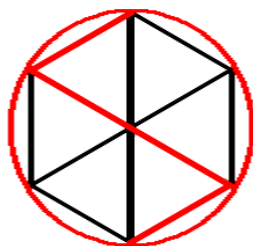
14-PERTHRO



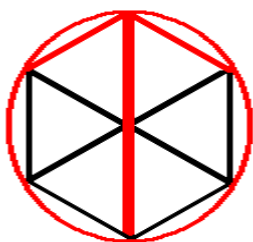
15-ELHAZ



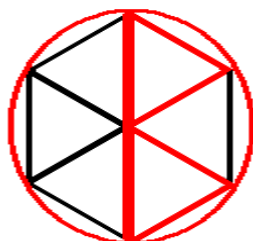
16-SOWILO



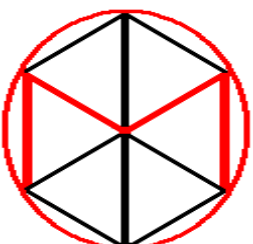
17-TYWAZ



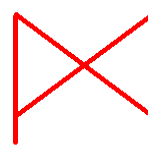
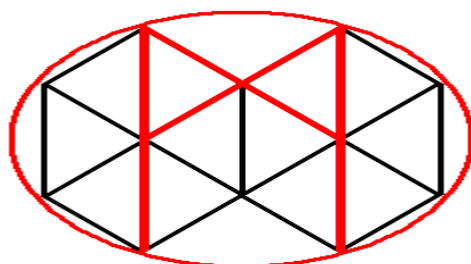
18-BERKANO



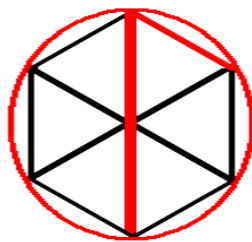
19-EHWAZ



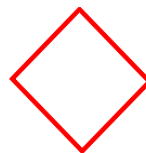
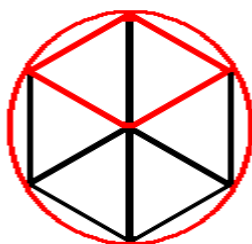
20-MANNAZ



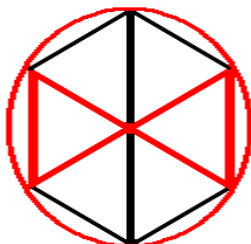
21-LAGUZ



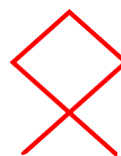
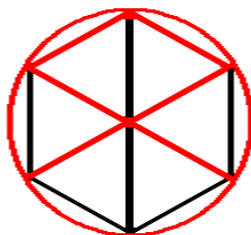
22-INGWAZ



23-DAGAZ



24-OTHILA



Derivaciones del Hexágono-Hagall en el Futharkh Armanen y en el Nuevo Futhark.

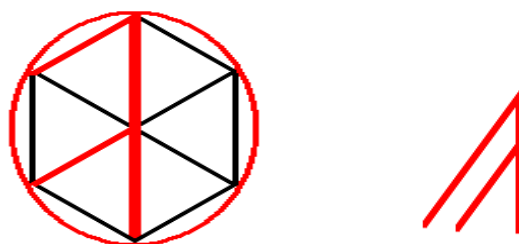
Estas son las runas del Futharkh armanen que se corresponden en su grafía con otras runas del Futhark antiguo:

Armanen	F.Antiguo
1-Fa	1-Fehu
2-Ur	2-Uruz
3-Thorn	3-Thurizas
5-Rit	5-Raidho
8-Nod	10-Naudhiz
9-Is	11-Isa
11-Sieg	16-Sowilo
12-Tyr	17-Tywaz
13-Bar	18-Berkano
14-Laf	21-Laguz
15-Man	15-Elhaz

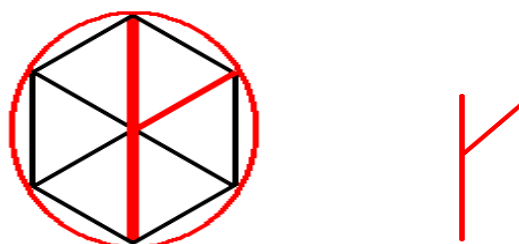
A continuación se muestran las derivaciones del Hexágono-Hagall en las demás runas del Futharkh Armanen, se debe recordar también que éste sistema exceptuando las runas OS, AR, EHE y GIBOR es idéntico en sus grafías al Nuevo Futhark.

La runa 4-ÁSS del Nuevo Futhark es idéntica en su grafía a la runa 4-ANSUZ del Futhark Antiguo.

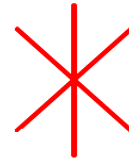
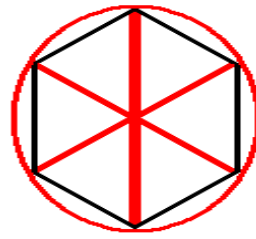
4-OS



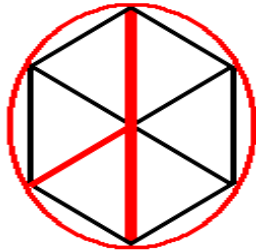
6-KA/KAUN



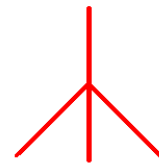
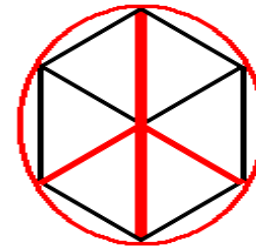
7-HAGALL



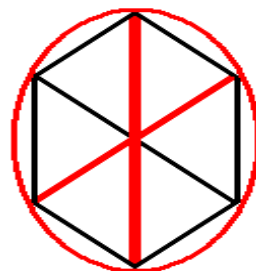
10-AR



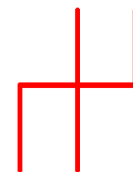
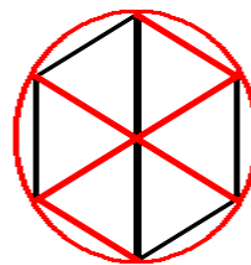
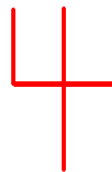
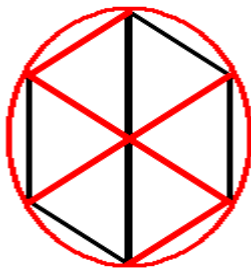
16-YR



17-EHE (10-AR EN EL NUEVO FUTHARK)



18-GIBOR



Derivaciones del Hexágono-Hagall en el Futhorc Anglosajón

Recordemos las runas del Futhorc Anglosajón que se corresponden en su grafía con otras runas del Futhark antiguo:

F. Anglosajón

2-Úr
3-Thorn
5-Rád
7-Gyfu
8-Wynn
10-Nýd
11-Ís
13-Éoh
14-Peordh
15-Eolh
16-Sigil
17-Tír
18-Beorc
19-Eh
20-Mann
21-Lagu
22-Ing
23-Doeg
26-Aesc

F.Antiguo

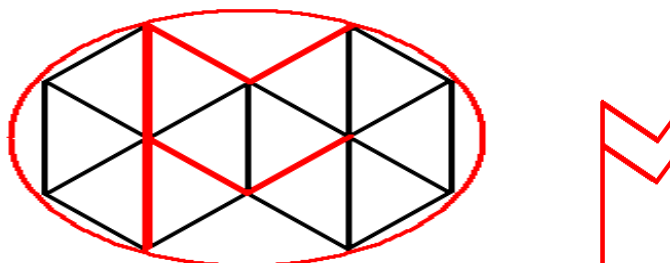
2-Uruz
3-Thurizas
5-Raidho
7-Gebo
8-Wunjo
10-Naudhiz
11-Isa
13-Eihwaz
14-Perthro
15-Elhaz
16-Sowilo
17-Tiwaz
18-Berkano
19-Ehwaz
20-Mannaz
21-Laguz
22-Ingwaz
23-Dagaz
4-Ansuz

31-Calc

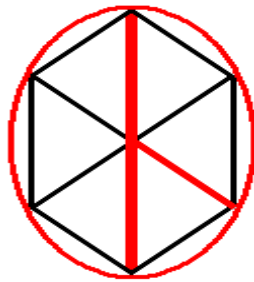
Esta runa es igual en su grafía a la runa 16-Yr tanto del Futharkh Armanen como del Nuevo Futhark.

Estas son las derivaciones del Hexágono-Hagall en las demás runas del Futhorc Anglosajón.....

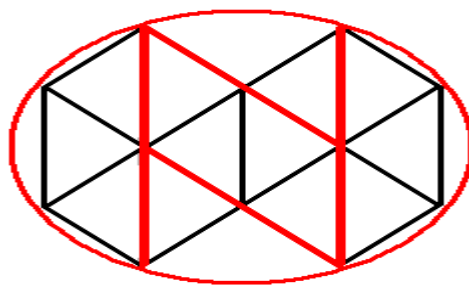
4-Ós



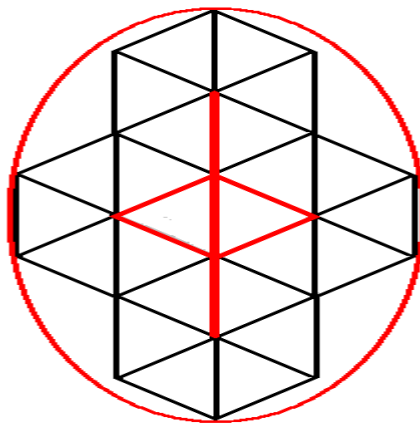
6-CÉN



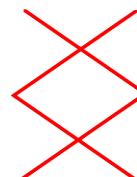
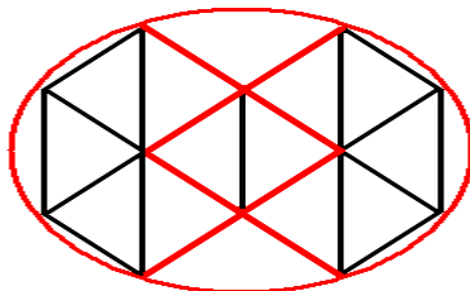
9-HOEGL



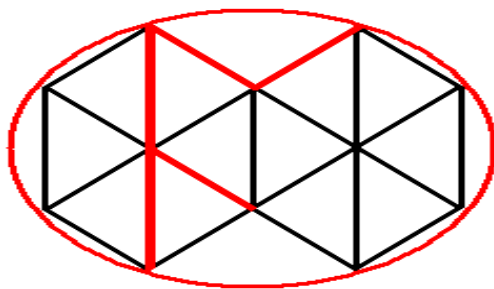
12-GÉR



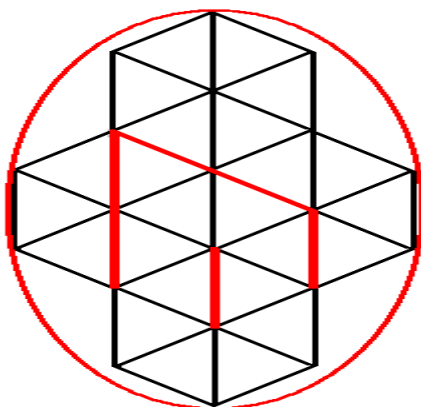
22-ING



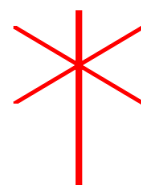
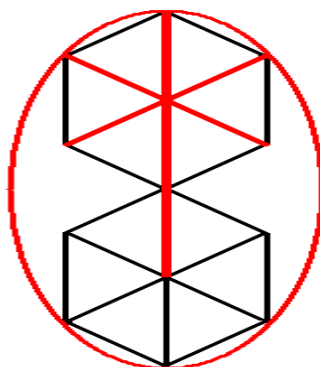
25-ÁC



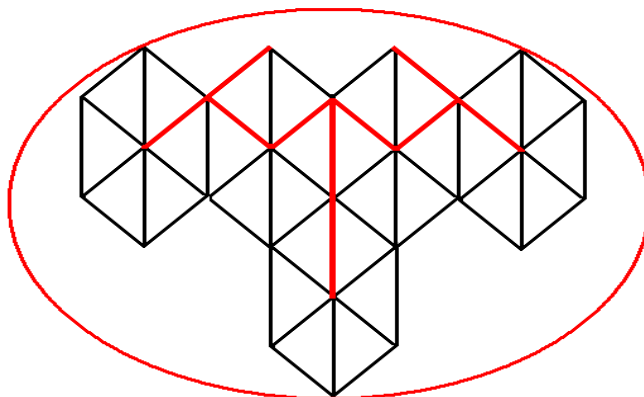
27-ÝR



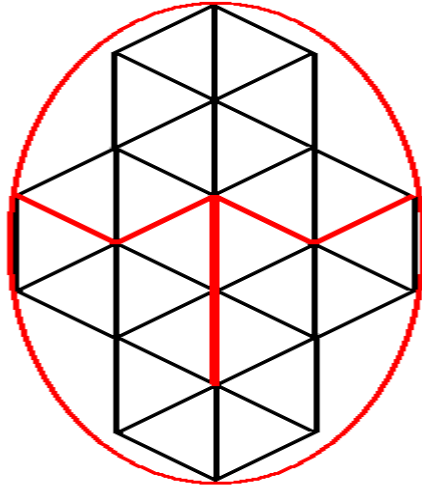
28-IOR



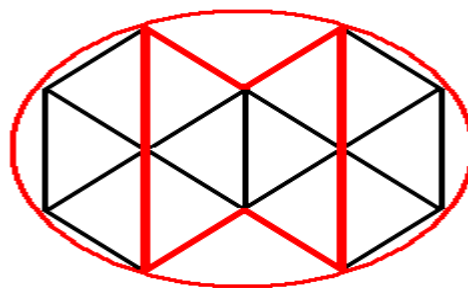
29-ÉAR



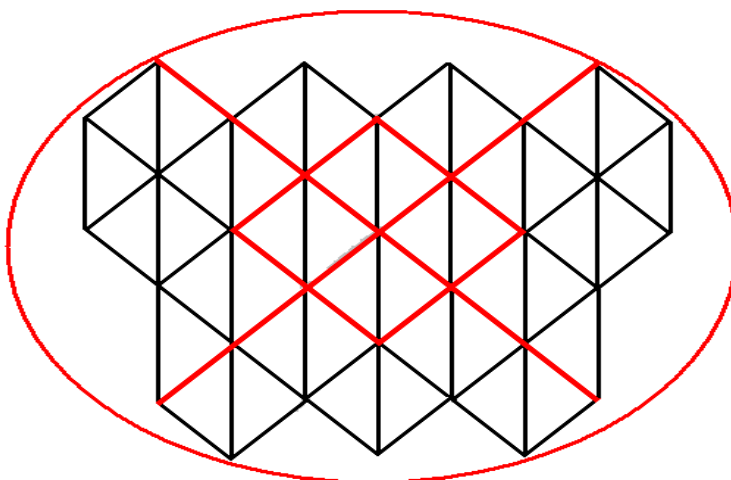
30-CWEORTH



32-STÁN



33-GÁR



TERCERA PARTE: PRACTICAS RUNICAS

MEDITACION CON RUNAS

Una forma muy sencilla de comenzar a interiorizar las runas es hacer una rutina de posturas corporales sin decir ni entonar palabra alguna. Solamente adoptando cada postura durante 30 o 40 segundos tratando de detener los pensamientos y dejar la mente "vacía", así hasta desarrollar la serie completa del futhark antiguo o de cualquier otro alfabeto/sistema rúnico. Si se va a realizar un ritual de invocación de las fuerzas rúnicas, es recomendable primero establecer un "reino" externo y un reino interno. Aunque los diferentes escritores que han publicado libros sobre magia rúnica proponen métodos variados, la cuestión esencial en la mayoría de estos hace referencia a establecer un reino externo colocando alrededor de uno mismo un círculo/anillo/cerco de runas en el suelo para la propia protección y aislamiento.

Las runas pueden ser talladas en pequeñas o medianas piezas de madera, piedra o arcilla, y es preferible que éstas hayan sido fabricadas por el mismo mago-guerrero (en lo posible optar por no comprar esos paquetes de runas que venden en las librerías esotéricas) y mucho mejor sería si además sus líneas rectas se pueden colorear con la propia sangre. Esto es más fácil de realizar para las mujeres porque pueden usar la propia sangre menstrual, mientras que un hombre por lo general debe cortarse varias veces el borde externo de la palma de una mano o alguno de sus dedos para conseguir la cantidad suficiente de sangre con la cual se podrá colorear todo el juego de runas completo.

Para establecer el reino interno antes que todo el Virya debe colocarse de pie dentro del círculo para observar detenidamente cada runa, y después puede continuar de varias maneras:

-Después de mirar una runa en el suelo, cerrar los ojos por unos segundos y visualizar mentalmente la misma runa. Continuar de la misma manera hasta completar la visualización de todas las runas en el círculo.

-Después de mirar una runa en el suelo, cerrar los ojos por unos segundos visualizando y sintiendo que UNO MISMO ES LA RUNA. Continuar de la misma manera hasta completar el círculo.

-Mientras se va mirando una a una cada runa en el suelo, visualizar que se forma paralelamente otro círculo de runas "imaginario" alrededor de nuestra cintura teniendo como centro el plexo solar, estas runas imaginarias pueden ser de cualquier color (dependiendo de la intención del ritual) pero lo acostumbrado es utilizar el color rojo.

No es absolutamente necesario establecer los reinos externo e interno. Si solamente se va a trabajar con las runas para hacer una corta meditación o visualización, entonación de Galdr (nombres) así como serie de posiciones corporales y manuales.

ENTONACION DE LAS RUNAS

Las prácticas de meditación o visualización rúnica se pueden acompañar por la entonación repetida de las voces-sílabas que dan el nombre a cada runa (el término nórdico es Galdr).

Al comienzo de la práctica se puede entonar únicamente el Galdr de cada runa, pero paulatinamente se pueden ir variando estas entonaciones intercalando las cinco vocales con las runas que lingüísticamente equivalen a consonantes. Esto profundiza los efectos internos perceptibles de las fuerzas rúnicas.

Por ejemplo la runa Gebo correspondiente a la consonante G se podría en primera instancia entonar “*gebo, gebo, gebo.....*” “el número de veces deseado.

Después de lo anterior y cuando la persona considere necesario puede comenzar a entonar una combinación como “*ga, ge, gi, go, gu*” repitiendo también éstas cinco sílabas el número de veces deseado.

Este método es realmente eficaz, cuando se entonan los Galdr de ésta manera se siente una gran diferencia energética respecto a solamente recitar tal cual el nombre de la runa, la descarga y acumulación de poder interno es mayor cuando se combinan las cinco vocales con una consonante específica.

En los círculos esotéricos de Latinoamérica algunos de estos Galdr se han dado a conocer por medio de los libros del escritor Samael Aun Weor, sin embargo es importante entender que éste señor NO INVENTÓ NI ESQUEMATIZÓ LOS GALDR O “MANTRAMS RÚNICOS”, sencillamente el tomó las palabras y sílabas-raíz rúnicas ya desarrolladas por otros autores como Kummer, Gorsleben y Spiesberger y las copió en su obra sin dar el más mínimo crédito respecto a su fuente, cosa que aparentemente este escritor acostumbraba hacer en buena parte de sus libros, es decir, tomar “prestada” información de otros autores para hacerla aparecer como propia.

Si bien no hay un modelo definitivo y único para el orden de las cinco vocales, se suelen usar algunas de las siguientes combinaciones, para que tengan un mayor efecto se pueden entonar en un tono muy agudo o muy grave:

1- O E I A U

Por ejemplo para la runa Gebo entonar “*go, ge, gi, ga, gu*”. (De ahora en adelante se ejemplificarán siempre las formas vocálicas ésta runa)

También se puede usar la serie vocálica anterior de forma reversa:

U A I E O

Entonar “*gu, ga, gi, ge, go*”.

2- **A E O I U**
Entonar “ga, ge, go, gi, gu”.

Forma reversa:
U I O E A
Entonar “gu, gi, go, ge, ga”.

3- **I E A O U**
Entonar “gi, ge, ga, go, gu”.

Forma inversa:
U O A E I
Entonar “gu, go, ga, ge, gi”.

4- **A I E O U**
Entonar “ga, gi, ge, go, gu”.

Forma inversa:
U O E I A
Entonar “gu, go, ge, gi, ga”.

Se puede entonar éstas series vocálicas en cualquier orden: Por ejemplo haciendo una diferente en cada sesión de meditación/visualización/invocación, o también repitiendo cada una durante un mes o una semana, o combinando dos o más series vocálicas cantando la misma runa, o utilizando dentro de la misma sesión sólo una serie vocálica para entonar una runa y después otra serie para una runa diferente, etc. La intuición es la guía.

No sobra decir que igual a como se recitan los Mantras de la tradición hinduista, en la pronunciación del Galdr es recomendable alargar el sonido tanto de vocales como de consonantes, un ejemplo puede ser el siguiente:

ggggggeeeeeebbbbbooooo
gggguuuu, ggggaaaaa, ggggiiii, ggggeeeee, ggggoooooo

En la utilización de todas las series vocálicas es posible invertir el orden Consonante-vocal, de la siguiente manera: gggggeeeeeebbbbbooooo y en vez de entonar gggguuuu, ggggaaaaa, ggggiiii, ggggeeeee, ggggoooooo cambiar por Uuuuuggggg, aaaaggggg, iiiiiiggggg, eeeeggggg, oooogggggg

También es posible entonar los Galdr con una consonante extra final, es decir se entona la consonante raíz, después una vocal y finalmente la consonante siguiente del nombre de la runa, por ejemplo en la runa Gebo, usamos la consonante raíz G, después alguna vocal y finalmente la consonante que se encuentra a continuación dentro del nombre de la runa, que en éste caso sería la letra B. Aplicando esto a las cinco vocales tendríamos:

ggggggeeeeeebbbbbooooo
gggguuubbbb, ggggaaaabbbb, ggggiiiiibbbb, gggggeeeebbbb,
ggggooobbbb

En éstos galdr también es útil alargar la pronunciación solamente de las consonantes y por el contrario las vocales decir las de forma acentuada pero punzada y cortada, de manera similar a un “stacatto” musical:

Gggggubbbb, gggggabbbb, gggggibbbb, ggggggebbbb,
gggggobbbb.

Cada persona puede elegir el orden, las combinaciones y el número de repeticiones para entonar estas formas de Galdr. La intuición es la guía. Igualmente con la repetición constante de la práctica cada vez más la persona sentirá una mayor acumulación energética

De todas maneras a continuación se expone un modelo de Galdr para aplicar con el futhark antiguo completo. Como se dijo al comienzo de éste capítulo, las series vocálicas de los Galdr sólo se aplican a las runas que lingüísticamente equivalen a consonantes, para las runas que equivalen a vocales solo se acostumbra entonar sus nombres básicos.

En la serie rúnica del Futhark Antiguo las runas equivalentes a vocales serían URUZ (U), ANSUZ (A), ISA (I), EHWAZ (E) y OTHILA (O). A los Galdr de estas runas no se les aplicarían las variaciones con series vocálicas explicadas en las páginas anteriores.

En la serie rúnica del Futhark Armanen las runas equivalentes a vocales son UR (U), OS(O), IS (I), AR (A) y EHE (E). En el Nuevo Futhark Escandinavo las vocales corresponderían a UR (U), ÁSS(O), ÁR (A, E) e ÍSS (I). En el Futhorc Anglosajón las vocales son ÚR (U), ÓS(A), IS (I), EOH (EI), EH (E), ÉTHEL (O), ÁC (A), AESC (A), ÝR (U), IOR (IO), y ÉAR (AO, EA). Finalmente en el Uthark las vocales son UR (U), AS (A), IS (I), EIHWAZ (EI), EH (E) y ODAL (O) A los galdr de todas estas runas tampoco se les aplicarían las variaciones con series vocálicas explicadas en las páginas anteriores.

En el modelo que se propone a continuación para las runas que corresponden a consonantes se puede entonar primero tres veces el nombre básico de la runa, después se entona tres veces alguna variación de las series vocálicas y finalmente se repite por última vez el nombre de la runa. Para las runas que corresponden a vocales se puede entonar el nombre básico cualquier número de veces. Se proponen ocho repeticiones por ser éste un número que simboliza al infinito. Siempre se recomienda entonar un Galdr o una fórmula mágica mínimo tres veces, porque si se hace sólo una vez es posible que no penetre en el profundo sub-conciente¹.

A partir de tres el número de repeticiones es decisión de cada persona, un límite para esto puede ser de nueve veces ya que si las aplicamos a cualquier serie rúnica completa es posible que la práctica se convierta en tediosa y demasiado extensa al hacer más de 9 repeticiones por cada runa, más aún si se aborda esto como una introducción o "calentamiento" para un ritual posterior. Además es bien sabido que el número nueve también tiene un significado mágico al equivaler a tres veces la trinidad y al número de noches que Wotan-Odin colgó del árbol Iggdrasil.

Es importante que se respire bien al entonar los galdr: primero se toma aire profundamente por la nariz tratando de que el aire suba y se apoye desde la región abdominal y no solamente desde los pulmones, una forma para sentir y entender esto es hacer la mímica de un estornudo, inconscientemente al hacer esto en el momento anterior a la expulsión abrupta del aire la respiración se apoya desde la región abdominal y desde el diafragma. Después de inhalar retenemos el aire unos 3 o 4 segundos para seguidamente si exhalar el aire pronunciando el Galdr.

Se entonan los Galdr de cada una de las runas mientras se miran en el suelo o se visualizan mentalmente, también haciendo el Stadha (postura corporal) o el Runen Griff (posición de las manos) respectivo. En este modelo de entonación se combinan varias formas de las series vocálicas usadas para los Galdr. El modelo se basa en el Futhark Antiguo pero se puede aplicar de igual manera al Futharkh Armanen o a cualquier otra serie rúnica. No sobra repetir que éste modelo es sólo un marco de referencia ya que cada persona puede variarlo según su intuición y experiencia propias:

(F) – Fehu, Fehu, Fehu.....Fu Fi Fo Fa Fe; Fu Fi Fo Fa Fe; Fu Fi Fo Fa Fe;.....Fehu



¹ Ocultistas y escritores como G.I. Gurdjeff han señalado esto.

(U) – Uruz., Uruz, Uruz, Uruz, Uruz, Uruz, Uruz, Uruz



Se continúa de manera similar con las demás runas.....

(Th) - Thurizas (x3)... Thor Ther Thir Thar Thur (x3).....Thurizas



(A) - Ansuz (x8)



(R) - Raidho (x3)....Ru Ro Ra Re Ri (x3).....Raidho



(K) - Kenaz (x3)... Ken Kan Kon Kin Kun (x3).....Kenaz



(G) - Gebo (3).....Gu Ga Gi Ge Go (x3).....Gebo



(W) - Wunjo (x3)..... Win Wen Wan Won Wun (x3).....Wunjo



(H) - Hagallaz (x3).....Hu Hi Ho Ha He (x3).....Hagallaz



(N) - Naudhiz (x3)..... No Ne Ni Na Nu (x3).....Naudhiz



(I) - Isa (x8)



(J) - Jera (x3).....Jur Jor Jar Jer Jir (x3).....Jera



(Ei) - Eihwaz (x8)



(P) - Perthro (x3)..... Pert Part Port Pirt Pirt (x3).....Perthro



(Z) - Elhaz (x3)..... Zu Za Zi Ze Zo (x3).....Elhaz



(S) - Sowilo (x3)..... Sil Sel Sal Sol Sul (x3)..... Sowilo



(T) - Tywaz (x3).....Tu Ti To Ta Te (x3).....Tywaz



(B) - Berkano (x3)..... Bork Berk Birk Bark Burk (x3).....Berkano



(E) - Ehwaz (x8)



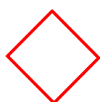
(M) - Mannaz (x3).....Mu Mo Ma Me Mi (x3).....Mannaz



(L) - Laguz (x3)..... Leg Lag Log Lig Lug (x3).....Laguz



(NG) - Ingwaz (x3).....Ung Ang Ing Eng Ong (x3)..... Ingwaz



(D) - Dagaz (x3)..... Di De Da Do Du (x3).....Dagaz

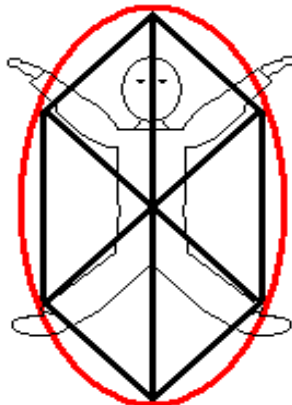


(O) - Othalaz (x8)



Para la pronunciación se busca aproximarse al idioma Nórdico Antiguo, una forma de lograr eso es aplicar la pronunciación propia del inglés moderno a las consonantes b, d, f, k, l, m, n, t y a la vocal U. Para las demás consonantes y vocales se puede aplicar una pronunciación cercana al Alemán Moderno. De todas maneras no es necesario enredarse con exageradas especificaciones fonéticas y la intuición en éste caso también puede servir como guía.

RUNA STHÖDUR



A continuación se ilustran las diferentes posiciones corporales (Sthada) para el Futhark Antiguo mostrando en algunas runas dos o tres diferentes posibilidades. Utilizando un Sthada por cada runa, la consecución del futhark completo puede ser concatenada de manera similar a la coreografía de una danza o un kata de un arte marcial.

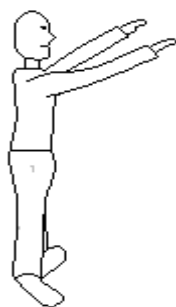
Es importante tener en cuenta que al adoptar cada posición se debe mantener una posición recta y erguida que represente al eje vertical espiritual relacionado a la runa de hielo ISA, correspondiendo así a las piernas y a los brazos el representar las diferentes líneas auxiliares y adyacentes.

Tradicionalmente en las posiciones que no implican la utilización de los pies para ilustrar la forma de la runa, estos pueden colocarse de forma recta y perpendicular a las piernas de manera similar a una colocación natural marcial. Sin embargo otra posición utilizada para los pies nos sugiere el girarlos un poco hacia afuera para colocarlos en forma de V ilustrando de ésta manera un ángulo recto entre los talones, esto también nos refiere al vértice que conecta al mundo de los dioses con el mundo terrenal. En la mayoría de ilustraciones se observan los pies en dicha segunda posición aunque en realidad ambas colocaciones son válidas para canalizar las fuerzas rúnicas. Es también recomendable realizar éstas posiciones corporales mirando hacia el norte, dirigiéndose de manera simbólica hacia la isla hiperbórea de Thule, la patria primigenia del espíritu.

En los siguientes Runasthödur se encuentra la suma de diferentes propuestas desarrolladas por varios escritores¹ como S.A. Kummer, Edred Thorsson y Thomas Karlsson (el autor de éste libro también ha añadido posturas de su invención):

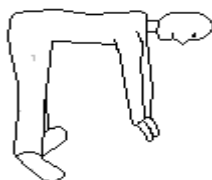
¹ Específicamente en los libros: KUMMER, S. A., "Heilige Runenmacht". Hamburg: Uranus, 1932. THORSSON, EDRED, "Futhark. A handbook of Rune Magic". York Beach, 1984. KARLSSON, THOMAS, "Uthark, Nightside of the runes". Sunbyberg-Sweden: Ouroboros Produktion, 2002.

1-FEHU



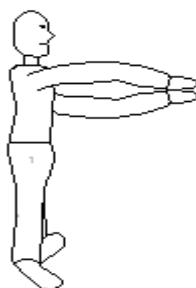
De pie y erguido, inclinar ambos brazos hacia arriba y adelante, el brazo izquierdo un poco por encima del derecho. Las palmas de las manos pueden mirar hacia abajo o también hacia adelante si las manos se colocan perpendicularmente respecto a los brazos.

2-URUZ



Manteniendo las piernas rectas inclinar el torso de manera horizontal y paralela al suelo. Los brazos y las manos en línea recta apuntan hacia el suelo.

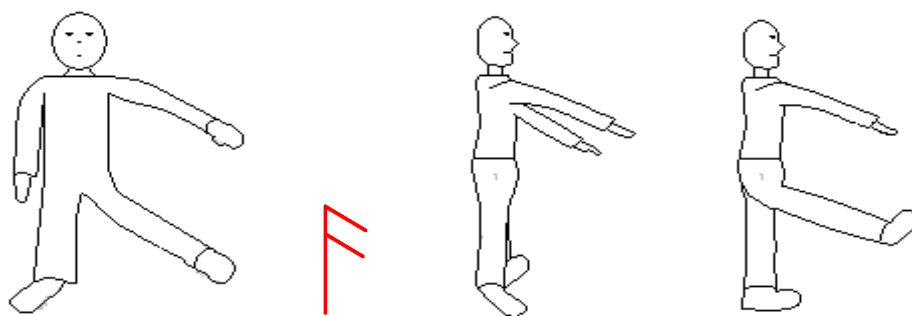
3-THURIZAS



Sthada 1: De pie y erguido, el brazo izquierdo al doblar hacia adentro el codo realiza la forma de la espina, la mano debe apoyarse en la cadera. La mano derecha se mantiene recta apoyada sobre el tronco.

Stadha 2: De pie, los brazos se inclinan totalmente hacia adelante, con su palma mirando hacia arriba el brazo izquierdo se coloca debajo del derecho, de ésta manera ambas palmas se contraponen.

4-ANSUZ

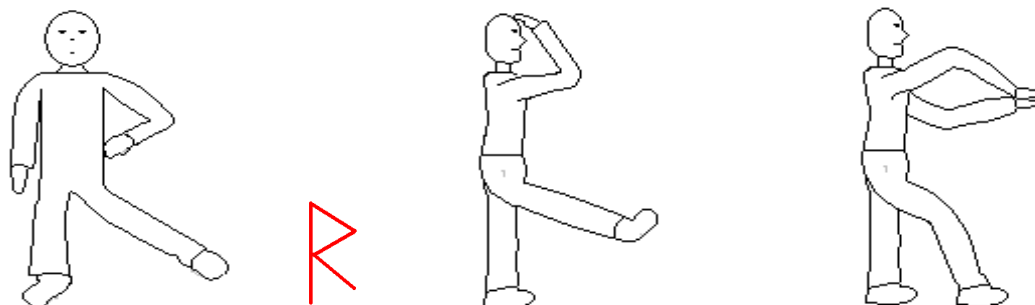


Stadha 1: De pie, el brazo y la pierna izquierda se extienden completamente hacia su lado en forma paralela. El dorso de la mano puede mirar hacia delante o hacia arriba. El brazo derecho se mantiene recto y recostado sobre el tronco. Ambas extremidades se colocan a aproximadamente 45 grados respecto del cuerpo.

Sthada 2: De pie, inclinar ambos brazos hacia delante y ligeramente hacia abajo, el brazo izquierdo un poco más abajo que el derecho. Las palmas de ambas manos miran hacia abajo.

Stadha 3: De pie, inclinar hacia delante y ligeramente hacia abajo al brazo derecho y al pie derecho sin que éste último toque el suelo. Brazo y pie se colocan de forma paralela, la palma de la mano puede mirar hacia abajo o hacia delante si se coloca la mano de manera perpendicular respecto al brazo. El brazo izquierdo se mantiene recto y recostado sobre el tronco

5-RAIDHO

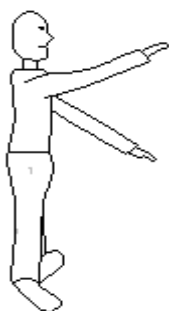


Sthada 1: El brazo izquierdo se dobla por el codo hacia adentro y la mano se apoya en la cadera, el pie izquierdo se inclina lateralmente hacia fuera sin tocar el piso y formando un ángulo aproximado de 45 grados respecto del suelo.

Sthada 2: EL brazo derecho se dobla por el codo hacia arriba y adelante, la palma se acerca a la cabeza por el lado derecho de ésta. El pie derecho se inclina hacia abajo y adelante sin tocar el piso.

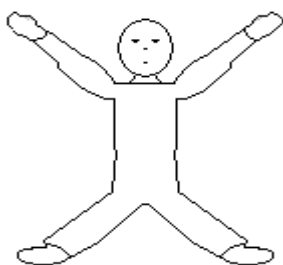
Sthada 3: Ambos brazos se inclina hacia delante contraponiendo sus palmas y doblando ligeramente sus codos, el brazo izquierdo se coloca debajo del derecho. El pie derecho se apoya en el suelo y se coloca adelante a un paso de distancia respecto al cuerpo.

6-KENAZ



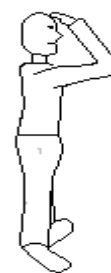
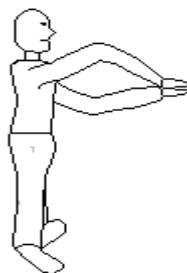
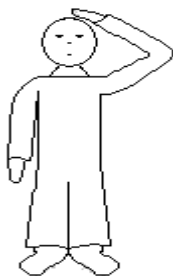
Ambos brazos se inclinan hacia delante con sus respectivas manos continuando la línea recta. El brazo derecho se coloca arriba y el izquierdo abajo formando cada uno un ángulo de 45 grados respecto a los hombros.

7-GEBO



Formar una X con los pies y brazos extendidos hacia los lados a 45 grados aproximadamente. Las palmas de las manos deben mirar hacia arriba.

8-WUNJO



Sthada 1: El brazo derecho se dobla por el codo hacia arriba, los dedos deben tocar la cabeza en la coronilla. El brazo izquierdo se mantiene recto apoyado sobre el tronco.

Sthada 2: Esta posición es similar al segundo stadha de Thurizas sólo que en Wunjo se doblan un poco más hacia fuera ambos codos. Las palmas igualmente deben contraponerse.

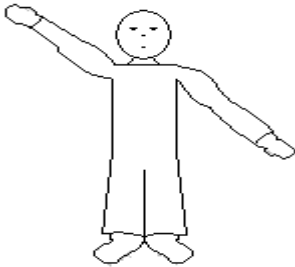
Sthada 3: Doblar el brazo derecho por el codo hacia arriba y adelante, la mano debe acercarse a la cabeza por el lado derecho de ésta. La mano izquierda se mantiene recta apoyada sobre el tronco.

9-HAGALAZ



De pie y erguido, el brazo derecho pegado a la región abdominal se inclina hacia abajo a 45 grados aproximadamente. El brazo izquierdo se mantiene pegado al pecho y se inclina hacia arriba también a 45 grados aprox. Ambos brazos quedan paralelos. Las palmas de las manos se apoyan contra el cuerpo

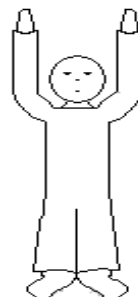
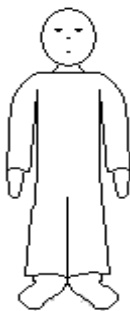
10-NAUDHIZ



Sthada 1: Ambos brazos forman una línea recta diagonal descendente, el brazo derecho se inclina hacia un lado y arriba, el brazo izquierdo hacia el lado y abajo. Ambas extremidades se colocan a aproximadamente 45 grados respecto de los hombros.

Sthada 2: Se forma una línea recta diagonal descendente entre el brazo derecho que se inclina lateralmente hacia arriba con el pie izquierdo que se inclina lateralmente hacia abajo.

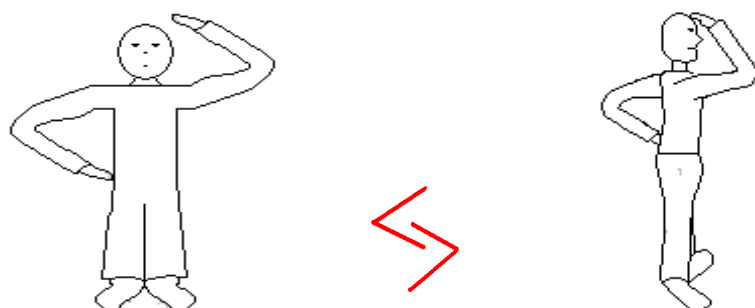
11-ISA



Sthada 1: De pie y erguido, ambos brazos se mantienen rectos y apoyados sobre el tronco. Las palmas de la mano miran hacia adentro.

Sthada 2: Ambos brazos suben en línea recta. Las manos quedan encima de la cabeza y ambas palmas miran hacia adentro.

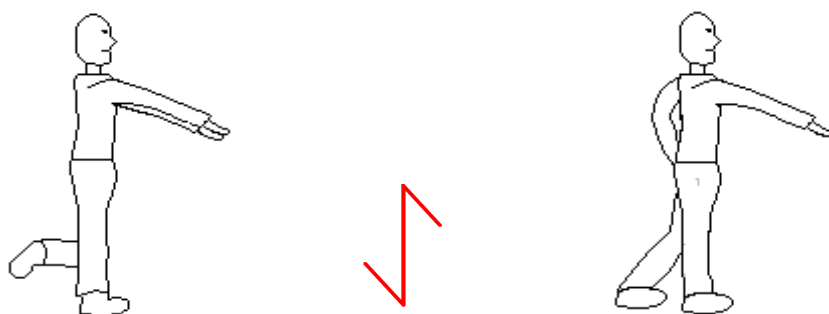
12-JERA



Sthada 1: El brazo izquierdo se dobla lateralmente hacia arriba por el codo y su palma mira hacia abajo con los dedos acercándose a la cabeza sin tocarla. El brazo derecho se dobla lateralmente hacia abajo, su palma mira hacia arriba y sus dedos se acercan a la cadera.

Sthada 2: El brazo derecho se dobla por el codo hacia arriba y adelante, la mano debe acercarse a la cabeza por el lado derecho de ésta. El brazo izquierdo se dobla por el codo hacia atrás y hacia abajo, su mano toca la cadera.

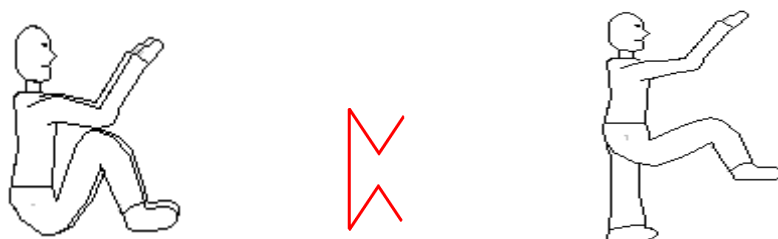
13-EIHWAZ



Sthada 1: Ambos brazos se inclinan hacia abajo y adelante con sus palmas mirando hacia abajo. La pierna izquierda se dobla por la rodilla y se levanta hacia atrás.

Sthada 2: El brazo derecho se inclina hacia abajo y adelante con su palma mirando hacia abajo. El pie izquierdo da un corto paso hacia atrás y se apoya en el suelo. El brazo izquierdo se dobla por el codo un poco hacia atrás y hacia abajo, su mano se apoya en la cadera.

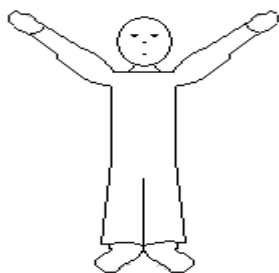
14-PERTHRO



Sthada 1: Sentado con la espalda recta, las piernas se doblan por las rodillas y las plantas de los pies se mantienen apoyadas en el suelo. Los brazos se inclinan hacia delante apoyando los codos sobre las rodillas, los antebrazos se inclinan hacia arriba y las palmas pueden mirar hacia adentro.

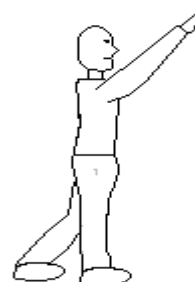
Sthada 2: De pie y erguido, la pierna derecha se inclina hacia delante manteniendo el muslo un poco alzado, desde la rodilla la pierna se dobla y se inclina hacia abajo. El brazo derecho se inclina un poco hacia arriba y adelante manteniéndose recto, el brazo se dobla desde el codo inclinando hacia arriba y adelante el antebrazo.

15-ELHAZ



De pie y erguido, ambos brazos se inclinan lateralmente hacia arriba formando cada uno un ángulo mínimo de 45 grados respecto a los hombros, las palmas deben mirar hacia el cielo.

16-SOWILO

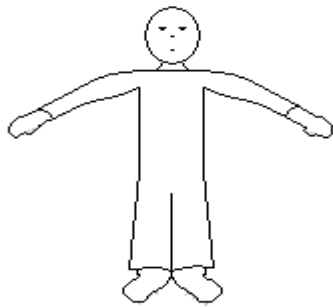


Sthada 1: En cuclillas las nalgas se apoyan sobre los talones, la espalda se mantiene recta y los brazos se inclinan hacia delante y se apoyan sobre los muslos, las manos se apoyan sobre la parte superior de las rodillas.

Sthada 2: De pie y erguido, ambos brazos se colocan rectos hacia abajo y apoyándose sobre el tronco. El muslo derecho se inclina un poco hacia arriba, desde la rodilla la parte anterior de la pierna se inclina hacia abajo y forma otra línea paralela al cuerpo.

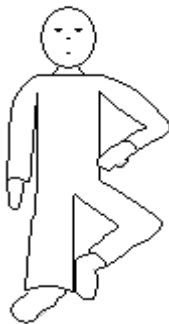
Sthada 3: El pie izquierdo se coloca atrás sobre el suelo a un corto paso de distancia, el brazo derecho se inclina totalmente recto hacia arriba formando un ángulo mínimo de 45 grados respecto al hombro. El brazo izquierdo se mantiene recto apoyado sobre el tronco.

17-TYR



De pie y erguido, los brazos se inclinan lateralmente hacia abajo sin acercarse al tronco y formando cada uno un ángulo mínimo de 45 grados respecto a los hombros, las palmas miran hacia el suelo.

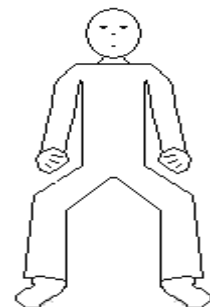
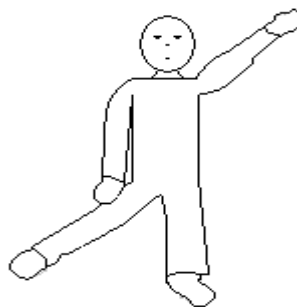
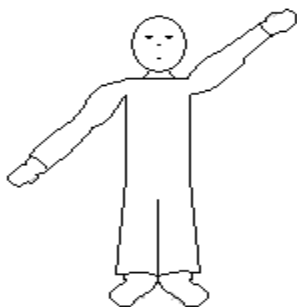
18-BERKANO



Sthada 1: El brazo derecho se mantiene recto apoyado sobre el tronco. El brazo izquierdo se dobla por el codo lateralmente hacia adentro, su mano se apoya sobre la cadera. La pierna izquierda se dobla por la rodilla lateralmente hacia adentro, el pie izquierdo se coloca recto y se apoya sobre la parte baja anterior de la pierna derecha.

Sthada 2: El brazo derecho se dobla por el codo hacia arriba y adelante, la mano debe acercarse a la cabeza por el lado derecho de ésta. El muslo derecho se inclina hacia adelante y abajo y la pierna derecha se dobla por su rodilla hacia adentro. El pie derecho sin tocar el suelo se mantiene recto y perpendicular respecto al pie izquierdo. El brazo izquierdo se mantiene recto apoyado sobre el tronco.

19-EHWAZ



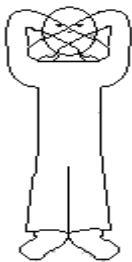
Sthada 1: Ambos brazos forman una línea recta diagonal ascendente, el brazo izquierdo se inclina lateralmente hacia arriba y el brazo derecho se inclina lateralmente hacia abajo. Ambas extremidades se colocan a aproximadamente 45 grados respecto de los hombros.

Sthada 2: Se forma una línea recta diagonal ascendente entre el brazo izquierdo que se inclina lateralmente hacia arriba con el pie derecho que se inclina lateralmente hacia abajo.

Sthada 3: Se realiza una posición similar a la de montar o sentarse sobre un caballo, las piernas ligeramente dobladas hacia afuera y adelante, además ambas manos se colocan paralelas a las caderas manteniendo los puños cerrados.

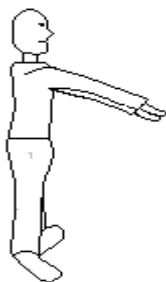
Sthada 4: Mirándose entre sí una pareja conformada por un hombre y una mujer debe realizar cada uno la postura de la runa Laguz. Ambos se tocan las puntas de los dedos.

20-MANNAZ



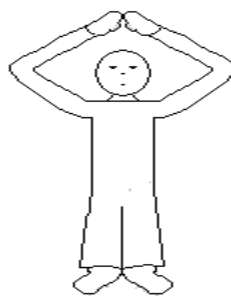
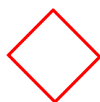
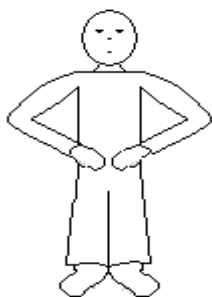
De pie y erguido, los brazos se levantan rectos y en forma perpendicular respecto a los hombros, los antebrazos se cruzan por adelante o por detrás de la cabeza.

21-LAGUZ



De pie y erguido, ambos brazos se inclinan rectos hacia adelante y hacia abajo, las palmas miran hacia el suelo.

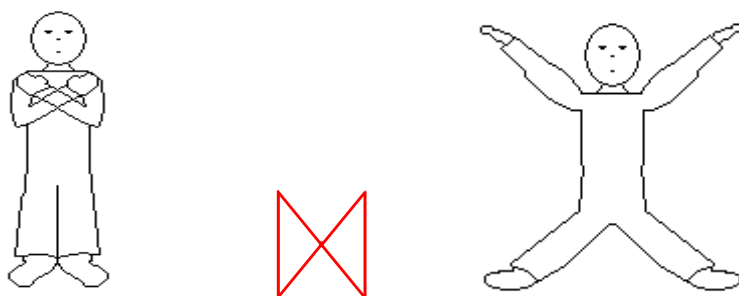
22-INGWAZ



Sthada 1: Ambos codos se inclinan lateralmente hacia fuera y los antebrazos se dirigen hacia abajo y hacia adentro. Los dedos y las palmas de las manos se apoyan encima de las partes genitales.

Sthada 2: Ambos codos se inclinan lateralmente hacia fuera y los antebrazos se dirigen hacia arriba y hacia adentro. Las palmas de ambas manos miran hacia abajo y las puntas de los dedos se tocan y se colocan unos centímetros arriba de la cabeza.

23-DAGAZ



Sthada 1: Ambos antebrazos se cruzan por encima del pecho cada uno formando un ángulo aproximado de 45 grados respecto al tronco. Las palmas y los dedos de ambas manos se apoyan sobre los hombros.

Sthada 2: Esta posición es similar a la de la runa Gebo con la excepción de que en Dagaz las palmas de las manos miran hacia abajo.

Sthada 3: Como Dagaz es una derivación de una Binde-rune formada por dos runas Thurizas contrapuestas, también se puede realizar su Statha por una pareja en la que el hombre realiza la posición corporal normal de Thurizas y a su lado izquierdo la mujer realiza la posición revertida de la misma runa (representando ella a la espina con su brazo derecho), de ésta manera el codo derecho de la mujer se toca con el codo izquierdo del hombre.

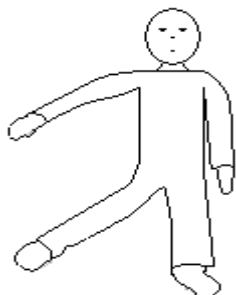
24-OTHALAZ



Se colocan las piernas separadas y proyectadas hacia los costados formando cada una un ángulo aproximado de 45 grados respecto del suelo. Ambos codos se inclinan lateralmente hacia afuera y los antebrazos se dirigen hacia arriba y hacia adentro. Las palmas de ambas manos miran hacia abajo y las puntas de los dedos se tocan y se colocan unos centímetros arriba de la cabeza.

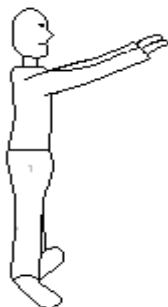
A continuación se ilustran los Runa Sthödur de las demás runas pertenecientes al sistema Armanen y al Nuevo Futhark:

4-OS (ARMANEN) (En el Nuevo Futhark la runa 4-ÁSS es idéntica a la runa 4-ANSUZ del Futhark Antiguo)



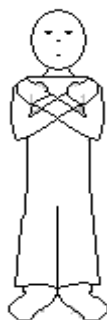
De pie, el brazo y la pierna derecha se extienden completamente hacia su lado en forma paralela. El dorso de la mano puede mirar hacia adelante o hacia arriba. El brazo izquierdo se mantiene recto y recostado sobre el tronco. Ambas extremidades se colocan a aproximadamente 45 grados respecto del cuerpo.

6- KA (ARMANEN) o KAUN (NUEVO FUTHARK)

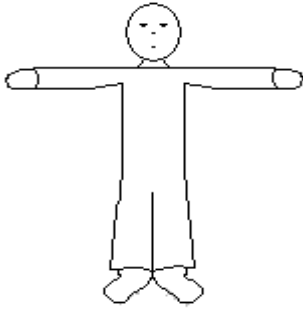


Ambos brazos se inclinan rectos hacia adelante y hacia arriba formando un ángulo aproximado de 45 grados respecto a los hombros, las palmas pueden mirar hacia el suelo o hacia adelante si las manos se colocan perpendicularmente respecto a los brazos.

7-HAGALL (ARMANEN Y NUEVO FUTHARK)

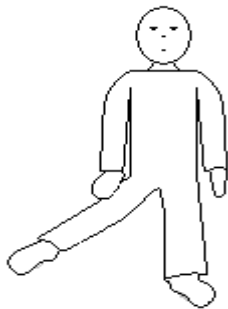


En el sistema Armanen se realiza el Sthada de Hagall de manera idéntica al de la runa 23-Dagaz del Futhark Antiguo.



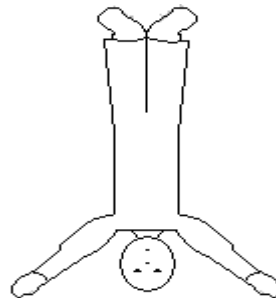
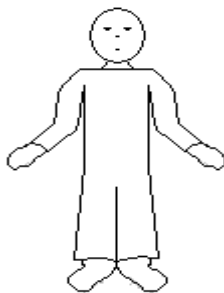
Otra manera muy usada de representar corporalmente a Hagall, es realizar de manera rápida y consecutiva los Sthödur de las runas IS, NOT y EHE; a continuación se hace el Sthada de la cruz (ambos brazos se extienden hacia los lados formando una línea recta, las palmas de las manos pueden mirar hacia adelante o hacia abajo), finalmente hacemos también de manera rápida y consecutiva los Sthödur de MAN, TYR e IS.

10-AR (ARMANEN) (En el Nuevo Futhark la runa 10- ÁR corresponde a 17-EHE del Armanen)



De pie y erguido, la pierna derecha se extiende lateralmente hacia abajo sin que el pie toque el suelo y formando un ángulo aproximado de 45 grados respecto al suelo. Ambos brazos se mantienen rectos recostados sobre el tronco. La mano derecha se apoya sobre la parte superior del muslo derecho.

16-YR (ARMANEN Y NUEVO FUTHARK)



Sthada 1: Los brazos se dirigen hacia abajo y la parte superior de éstos se apoyan sobre el tronco. Desde los codos los antebrazos se proyectan lateralmente hacia fuera. Las palmas de las manos miran hacia abajo o hacia adelante.

Sthada 2: Realizar una posición corporal similar a la de la runa Elhaz (que es la misma runa Man del sistema Armanen y la runa Madhr del Nuevo Futhark) solo que ahora se invierte su sentido y el cuerpo se coloca cabeza abajo con los brazos y las manos sirviendo como apoyo en los costados.

18-GIBOR (ARMANEN)

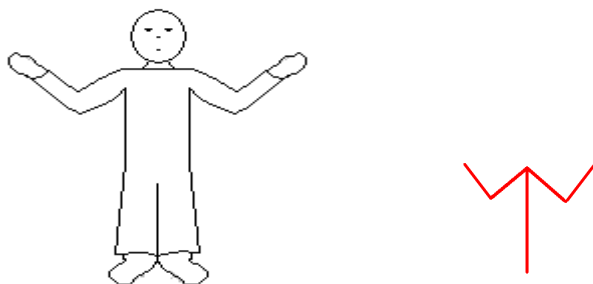


Desde las rodillas todo el cuerpo se inclina hacia atrás hasta formar un ángulo aproximado de 45 grados respecto al suelo. Los pies se mantienen juntos y los brazos se proyectan rectos hacia adelante y hacia arriba con sus palmas mirando hacia abajo.

Dependiendo de si la dirección de la esvástica es Levógira o Dextrógira se realiza el Sthada con la dirección de los brazos hacia el lado izquierdo o hacia el lado derecho respectivamente.

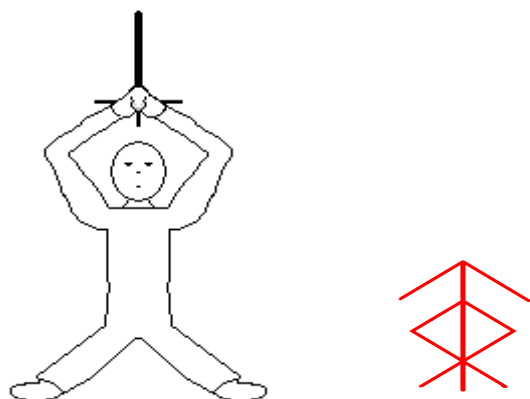
También se pueden emplear Runa-Sthödur para diferentes Binde-Rune, a continuación se ilustran dos ejemplos:

SIG-TYR (BINDE-RUNE)



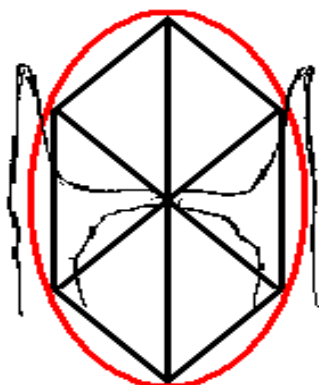
De pie y erguido, los brazos se inclinan lateralmente hacia abajo sin acercarse al tronco, desde los codos los antebrazos se dirigen hacia arriba y las palmas de las manos miran hacia arriba o hacia adelante.

TYR-ODAL (BINDE-RUNE)



Posición corporal similar a la de la runa Othalaz (Odal), solo que en tyrodal se forma la runa Tyr con una daga o espada que se sostiene desde su empuñadura con las manos entrelazadas arriba de la cabeza.

RUNEN GRIFF



A continuación se ilustra la serie de los Runen Griff (también conocidos como Hand Signs o Mudras Rúnicos) para el Futhark Antiguo, en la mayoría de los casos las manos se deben colocar a la altura del pecho, en el rango de la distancia entre los hombros y el plexo solar. Las palmas de las manos miran siempre hacia adelante excepto cuando sea indicada otra manera de hacerlo.

En los siguientes Runen Griff se encuentra la suma de propuestas desarrolladas por varios escritores¹ como S.A Kummer y Jan Fries (el autor de éste libro también ha añadido posturas de su invención):

1-FEHU



Griff 1: En la mano izquierda los dedos índice, medio y meñique se mantienen erguidos representando al eje vertical ISA. Los dedos anular y pulgar se inclinan en forma paralela hacia adelante y arriba a un ángulo aproximado de 45 grados.

Griff 2: En la mano izquierda los dedos medio, anular y meñique se mantienen erguidos representando al eje vertical ISA. Los dedos índice y pulgar se inclinan en forma paralela hacia adelante y arriba a un ángulo aproximado de 45 grados.

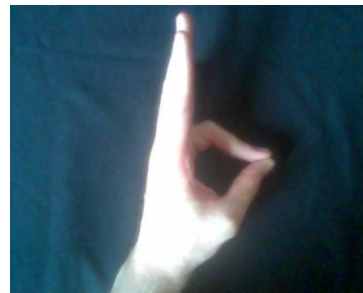
¹ Específicamente en los libros: KUMMER, S. A., "*Rune magic (Edred Thorsson Translation)*". Texas: Yrmin-Drighten The rune gild, 1993. FRIES, JAN, "*Helrunar: A Manual of Rune Magic*". Oxford: Mandrake, 1993.

2-URUZ



En la mano izquierda se inclinan hacia abajo todos los dedos. El dedo pulgar se separa y se coloca de forma paralela respecto a los demás para representar una forma similar a una “U” invertida.

3-THURIZAS



Griff 1: En la mano izquierda los dedos medio, anular y meñique se mantienen erguidos representando al eje vertical ISA. Los dedos índice y pulgar se inclinan hacia adelante apoyándose en sus falanges superiores para representar la forma de la espina.

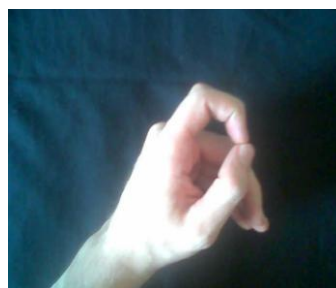
Griff 2: En la mano izquierda los dedos índice, medio y meñique se mantienen erguidos representando al eje vertical ISA. Los dedos anular y pulgar se inclinan hacia adelante apoyándose en sus falanges superiores para representar la forma de la espina.

4-ANSUZ



En la mano derecha los dedos medio anular y meñique se inclinan hacia abajo y se mantienen erguidos representando al eje vertical ISA. Los dedos índice y pulgar se inclinan en forma paralela hacia adelante y abajo a un ángulo aproximado de 45 grados. La palma de la mano puede mirar hacia delante o hacia el costado izquierdo del cuerpo.

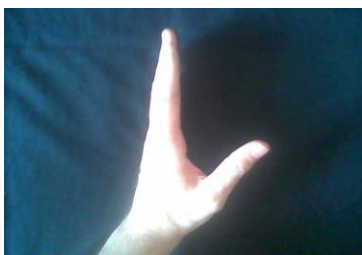
5-RAIDHO



Griff 1: En la mano derecha los dedos anular y meñique se inclinan hacia abajo y se mantienen erguidos representando al eje vertical ISA. Los dedos índice y pulgar se inclinan hacia adelante apoyándose en sus puntas para representar la forma circular superior de la letra R. El dedo medio se inclina hacia abajo y adelante formando un ángulo aproximado de 45 grados para representar la línea recta diagonal de la misma letra. La palma de la mano puede mirar hacia adelante o hacia el costado izquierdo del cuerpo.

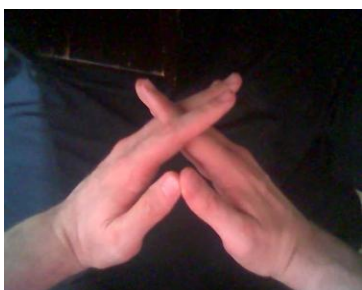
Griff 2: En la mano izquierda los dedos índice y pulgar se inclinan hacia adelante apoyándose en sus puntas para representar la forma circular superior de la letra R. Los dedos medio, anular y meñique se inclinan paralelamente hacia abajo para representar a la línea recta diagonal de la misma letra.

6-KENAZ



En la mano izquierda los dedos índice, medio, anular y meñique se mantienen erguidos representando al eje vertical ISA. El dedo pulgar se inclina hacia adelante y arriba a un ángulo aproximado de 45 grados.

7-GEBO



Griff 1: Ambas manos a la altura del pecho, con sus palmas mirándose entre sí se colocan de forma recta diagonal a un ángulo aproximado de 45 grados, los pulgares se apoyan en sus falanges superiores y los demás dedos se entrecruzan por su parte media.

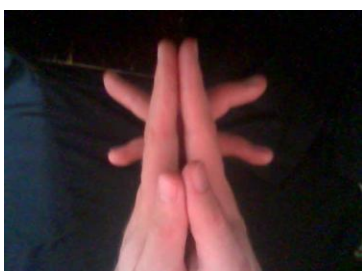
Griff 2: Ambas manos cerradas en forma de puño. A la altura del pecho se proyectan y cruzan por su parte media los dedos índices de forma recta diagonal a un ángulo aproximado de 45 grados.

8-WUNJO



En la mano derecha los dedos medio anular y meñique se inclinan hacia abajo y se mantienen erguidos representando al eje vertical ISA. Los dedos índice y pulgar se inclinan hacia adelante apoyándose en sus falanges superiores para representar la forma circular superior de la letra P. La palma de la mano puede mirar hacia delante o hacia el costado izquierdo del cuerpo.

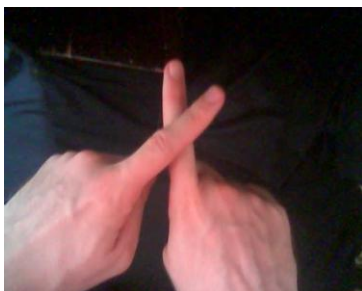
9-HAGALAZ



Griff 1: Ambas manos a la altura del pecho se juntan contraponiendo sus palmas. Los dedos índice, y meñique se mantienen erguidos representando al eje vertical ISA. El dedo medio de cada mano se inclina hacia delante y arriba a un ángulo aproximado de 45 grados. El dedo anular de cada mano se inclina hacia delante y abajo a un ángulo aproximado de 45 grados. Deben formarse dos líneas rectas diagonales que se cruzan para representar la forma de la runa Hagall.

Griff 2: Ambas manos a la altura del plexo solar con sus palmas mirándose entre sí. Los dedos índice, medio, anular y meñique se mantienen erguidos representando al eje vertical ISA. Los dedos pulgares se inclinan hacia delante en forma perpendicular formando un ángulo aproximado de 90 grados respecto a los demás dedos, así mismo los pulgares se tocan y unen por sus puntas.

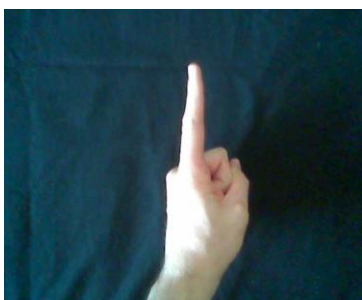
10-NAUDHIZ



Griff 1: Ambas manos por encima de la cabeza, el dedo índice de la mano derecha se mantiene recto representando al eje vertical ISA. El dedo índice de la mano izquierda lo cruza por atrás o por delante para formar la línea diagonal de la runa. En este Griff la forma de la runa es vista por un hipotético espectador que tendríamos al frente de nosotros.

Griff 2: La mano izquierda a la altura del pecho, el dedo índice se mantiene recto representando al eje vertical ISA. El dedo medio lo cruza por atrás o por delante para formar la línea diagonal de la runa. En este Griff la forma de la runa es vista por un hipotético espectador que tendríamos al frente de nosotros.

11-ISA



Griff 1: A la altura del pecho en la mano izquierda todos los dedos se colocan en posición similar a la de un puño, el dedo índice se mantiene recto erguido para representar la forma de la runa.

Griff 2: A la altura del pecho en la mano derecha todos los dedos se colocan en posición similar a la de un puño, el dedo índice se mantiene recto erguido para representar la forma de la runa.

12-JERA



Griff 1: Ambas manos a la altura del pecho se juntan contraponiendo sus palmas. Los dedos índices y pulgares se mantienen erguidos mientras son rodeados sobre sus falanges superiores por los dedos medios. Los dedos anulares y meñiques de ambas manos se entrecruzan descansando sus falanges medias y superiores sobre la parte superior del dorso de la mano contraria.

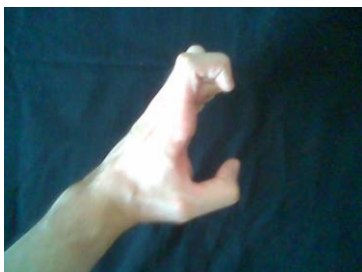
Griff 2: Ambas manos a la altura del plexo solar con sus palmas mirándose entre sí. Los dedos índice, medio anular y meñique se mantienen erguidos. Los dedos pulgares se inclinan hacia adelante y arriba formando un ángulo aproximado de 45 grados respecto a los demás dedos. Esta figura se puede observar como el Griff de la runa kenaz en la mano izquierda junto a otro Griff invertido de la misma runa Kenaz en la mano izquierda. Ambas manos se pueden colocar a la misma altura o también la mano izquierda se puede colocar un poco arriba respecto de la mano derecha.

13-EIHWAZ



A la altura del pecho la mano izquierda (también puede ser la derecha) muestra su dorso hacia adelante y paralelo al cuerpo. Los dedos pulgar y meñique se ocultan tras la palma y los demás dedos se proyectan hacia el suelo.

14-PERTHRO



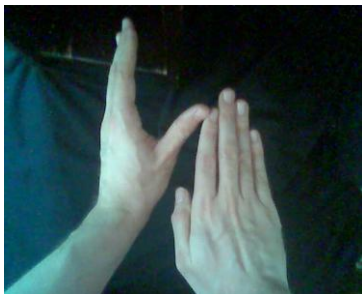
A la altura del pecho todos los dedos de la mano izquierda doblan y repliegan las articulaciones de las falanges. Se representa una figura similar a la forma de un útero femenino. La palma de la mano puede mirar hacia adelante o hacia el costado derecho del cuerpo.

15-ELHAZ



A la altura del pecho o del plexo solar en la mano derecha se proyectan hacia arriba los dedos pulgar, medio e índice. La palma de la mano mira hacia adelante y sobre ésta se colocan los dedos anular y meñique.

16-SOWILO



Griff 1: Ambas manos a la altura del plexo solar. En la mano izquierda la palma mira hacia el costado derecho del cuerpo y los dedos índice, medio anular y meñique se mantienen erguidos representando al eje vertical ISA. El dedo pulgar se inclina hacia adelante y arriba formando un ángulo aproximado de 45 grados respecto a los demás dedos. La mano derecha se coloca con su palma mirando hacia el frente y todos sus dedos se mantienen rectos erguidos. La punta del pulgar de la mano izquierda toca y se apoya en la punta del índice de la mano derecha.

Griff 2: A la altura del pecho o del plexo solar en la mano izquierda se mantienen erguidos los dedos pulgar e índice representando al eje vertical ISA. En los dedos medio anular y meñique se colocan sus falanges inferiores hacia adelante en línea recta de forma perpendicular respecto a la mano. En los mismos dedos las falanges media y superior se inclinan hacia abajo y en línea recta o ligeramente diagonal pero paralela a la mano.

17-TYR



Griff 1: A la altura del plexo solar en la mano derecha se inclinan hacia abajo los dedos pulgar, medio e índice. El dorso de la mano mira hacia adelante y tras la palma se ocultan los dedos anular y meñique.

Griff 2: Ambas manos a la altura del plexo solar se juntan contraponiendo sus palmas. Los dedos índices y pulgares se mantienen rectos y erguidos representando al eje vertical ISA. Los dedos medios, anulares y meñiques de ambas manos se entrecruzan descansando sus falanges medias y superiores sobre la parte superior del dorso de la mano contraria.

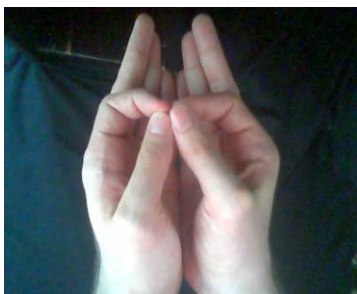
18-BERKANO



Griff 1: A la altura del pecho en la mano izquierda los dedos índice y pulgar se inclinan hacia delante apoyándose en su puntas para formar la figura circular inferior de la letra B. Los demás dedos se colocan más arriba y se inclinan hacia delante doblándose por sus articulaciones y formando la figura circular superior de la misma letra. La palma de la mano puede mirar hacia delante o hacia el costado derecho el cuerpo.

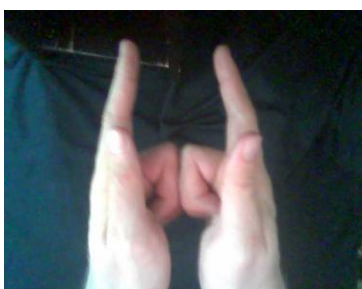
Griff 2: Ambas manos por encima de la cabeza. En la mano derecha se tocan y apoyan entre si las puntas de los dedos pulgar e índice formando la figura circular superior de la letra B. Los demás dedos de dicha mano imitan la postura del dedo índice. En la mano izquierda el dedo índice se inclina hacia delante y su punta se apoya en la base del metacarpiano del dedo pulgar de la mano derecha. El dedo pulgar de la mano izquierda se apoya sobre la muñeca del brazo derecho. Entre los dedos pulgar e índice de la mano izquierda se representa a la figura circular inferior de la letra B. Los demás dedos de la mano izquierda se doblan y repliegan sobre la parte superior de la palma de su mano.

19-EHWAZ



Ambas manos a la altura del plexo solar son proyectadas totalmente hacia delante, se juntan y apoyan por la parte lateral de su palma y sus dedos meñiques, además todos sus dedos se deben inclinar un poco hacia adentro formando un ángulo aproximado a 90 grados entre ambas palmas. En ambas manos los dedos pulgares e índices se tocan en sus puntas formando una figura circular. Los demás dedos se mantienen rectos.

20-MANNAZ



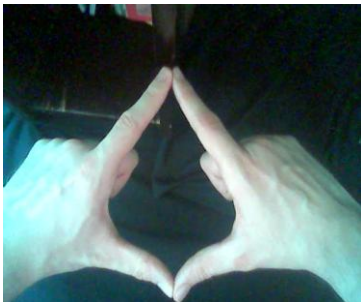
A la altura del plexo solar las palmas de ambas manos se miran entre sí. Los dedos pulgares e índices se mantienen rectos y se proyectan totalmente hacia adelante. Los demás dedos se doblan por sus articulaciones y sus puntas se apoyan sobre la parte superior de cada palma, estos dedos se tocan y apoyan por medio de sus falanges medias.

21-LAGUZ



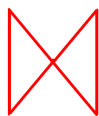
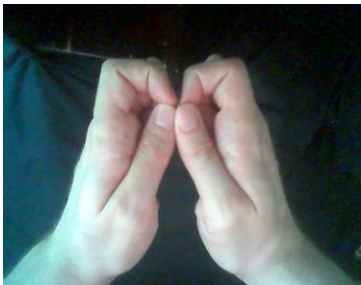
A la altura del pecho el dedo pulgar de la mano izquierda se mantiene recto y erguido, así mismo las falanges inferiores de los demás dedos. Las falanges medias y superiores de todos los dedos excepto el pulgar forman una línea recta casi perpendicular respecto a la mano (también pueden formar una línea ligeramente descendente diagonal desde las falanges superiores). La palma puede mirar hacia adelante o hacia el costado derecho del cuerpo.

22-INGWAZ



Ambas manos a la altura del pecho, del plexo solar, o del bazo. Los dedos índices se proyectan en forma diagonal hacia arriba apoyándose en sus puntas y los pulgares se proyectan en diagonal hacia abajo también tocándose y apoyándose en sus puntas. Los demás dedos de ambas manos se doblan por sus articulaciones y se repliegan apoyando sus puntas en la parte superior de la palma de su respectiva mano.

23-DAGAZ



Ambas manos a la altura del pecho o del plexo solar con sus palmas mirándose entre sí. Los dedos índices, medios, anulares y meñiques inclinan hacia adelante sus falanges medias, e inclinan en diagonal y hacia abajo sus falanges superiores. Los dedos pulgares se inclinan en diagonal y hacia arriba formando un ángulo aproximado de 60 grados respecto a las muñecas. Los pulgares se tocan y apoyan por la parte lateral de sus puntas y tocan también las puntas de los dedos índices. Exceptuando los pulgares todos los dedos de ambas manos se tocan por las puntas de sus uñas.

24-OTHALAZ



Ambas manos a la altura del pecho o del plexo solar con sus palmas mirándose entre sí. Los dedos medios, anulares y meñiques se inclinan rectos un poco hacia atrás. Los dedos pulgares se cruzan en diagonal por su parte media formando cada uno un ángulo aproximado de 45 grados respecto a las muñecas, la punta de éstos dedos se apoya sobre la articulación media de los dedos índices. Así mismo los dedos índices también se inclinan en diagonal formando un ángulo aproximado de 45 grados respecto de las muñecas pero se tocan y apoyan en sus puntas.

A continuación se ilustran los Runen Griff para las demás runas pertenecientes al sistema Armanen y al Nuevo Futhark:

4 – OS (ARMANEN) (En el Nuevo Futhark la runa 4-ÁSS es idéntica a la runa 4-ANSUZ del Futhark Antiguo)



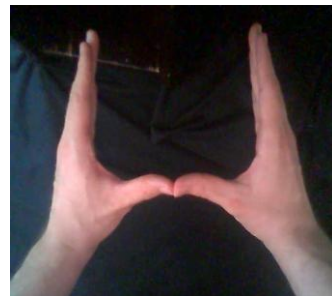
La mano izquierda a la altura del pecho. Se tocan y apoyan entre sí las puntas de los dedos pulgar e índice formando una figura circular equivalente a la letra O. Los demás dedos de dicha mano imitan la postura del dedo índice.

6- KA (ARMANEN) o KAUN (NUEVO FUTHARK)



En la mano izquierda los dedos pulgar, índice, medio y meñique se mantienen erguidos representando al eje vertical ISA. El dedo anular se inclina hacia adelante y arriba a un ángulo aproximado de 60 grados respecto de la muñeca.

7-HAGALL (ARMANEN y NUEVO FUTHARK)



Se realizan de igual manera a los Runen Griff de la runa 9-Hagalaz del Futhark Antiguo

10-AR (ARMANEN) (En el Nuevo Futhark la runa 10- ÁR corresponde a 17-EHE del Armanen)



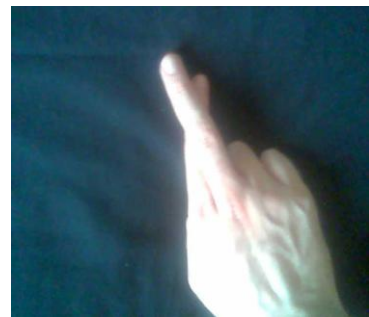
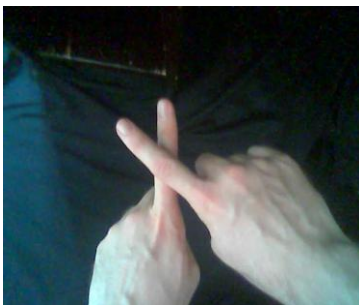
En la mano derecha los dedos índice, medio, anular y meñique se mantienen erguidos representando al eje vertical ISA. El dedo pulgar se inclina en forma perpendicular hacia adelante formando un ángulo aproximado de 90 grados respecto a los demás dedos.

16- YR (ARMANEN Y NUEVO FUTHARK)



A la altura del pecho la mano izquierda muestra su dorso hacia adelante y paralelo al cuerpo. Los dedos anular y meñique se ocultan tras la palma y los demás dedos se proyectan hacia el suelo.

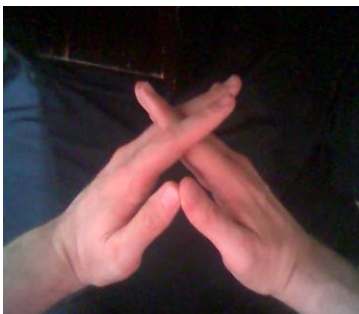
17-EHE (ARMANEN)



Griff 1: Ambas manos por encima de la cabeza, el dedo índice de la mano izquierda se mantiene recto representando al eje vertical ISA. El dedo índice de la mano derecha lo cruza por atrás o por delante para formar la línea diagonal de la runa. En este Griff la forma de la runa es vista por un hipotético espectador que tendríamos al frente de nosotros.

Griff 2: La mano derecha a la altura del pecho, el dedo índice se mantiene recto representando al eje vertical ISA. El dedo medio lo cruza por atrás o por delante para formar la línea diagonal de la runa. En este Griff la forma de la runa es vista por un hipotético espectador que tendríamos al frente de nosotros.

18-GIBOR (ARMANEN)



Se realiza de igual manera al Griff de la runa 7-Gebo del Futhark Antiguo

PRACTICAS DE ACUMULACION DE FUERZA RUNICA

Es posible de varias formas acumular fuerza y poder interior rúnico asociado a lo que en la tradición nórdica se conoce con el término de *Hamingja*, que representa a la suerte, el destino, y el poder sutil que acompaña al Virya y que propicia la resistencia y la victoria.

De todas maneras al realizar prácticas de magia rúnica es importante tener en cuenta la advertencia de no quedarse estancado en un plano estrictamente naturalista y panteísta, ya que las fuerzas rúnicas hacen parte de la esencia sutil del universo pero simultáneamente estas fuerzas se encuentran afuera de la creación y más allá del último límite del universo, representan a lo increado y eterno que es reflejado o espejado en la naturaleza que nos rodea. Desarrollar una conexión superior con las runas por medio de diferentes prácticas o rituales va a ir profundizando paulatinamente habilidades físicas y psíquicas así como la capacidad de ser más sensible hacia las corrientes y energías cósmicas todo esto formando parte de una obra o lucha menor para el virya; pero no se debe perder de vista el objetivo de la gran obra: la transmutación interior y la liberación espiritual, el vencerse y dominarse a si mismo por medio del control de los instintos y funciones biológicas y psíquicas del propio cuerpo y del alma.

Es importante entender lo que en sánscrito se describe como la oposición entre los dos principios de transmutación interior: Nirvana (Samadhi) y Kaivalya. En el primero el cuerpo sutil se une y se diluye con la totalidad del cosmos exterior perdiendo toda posibilidad de individuación y diferenciación absolutas, en el segundo el virya puede usar arquetipos y fuerzas cósmicas con una intención estratégica para liberarse de las ataduras del mismo cosmos exterior convirtiéndose él mismo en su propia creación, en su propio universo, como un ser igual a un Dios, desarrollando su propia voluntad. Esta era la intención de muchas de las prácticas e iniciaciones de las culturas paganas de la antigüedad, cuando se accedía a la iniciación rúnica el Virya buscaba transmutar su esencia interior hacia una naturaleza similar a la de un Dios y el último resultado de toda ésta operación dependía en definitiva del propio Virya.

Muy diferente a todo esto es la vía iniciática que se comenzó a difundir no solamente con las religiones monoteístas de la actual era sino también ya en siglos anteriores con derivaciones y desarrollos del hinduismo y algunas otras espiritualidades supuestamente politeístas en las cuales aparte de buscarse la salvación únicamente por medio de un agente externo también se aceptaba la subordinación y devoción sentimental hacia un Dios único creador infinitamente superior al cual no se le podría igualar o superar en naturaleza.

El único dueño de un iniciado rúnico es precisamente él mismo, no es una oveja de un pastor ni una criatura de ningún creador, es un hombre espiritualmente libre que en un determinado momento y dadas las circunstancias puede adherirse a un código de honor y fidelidad por el que tenga que cooperar con otros iguales y además obedecer a un jefe o líder, sin embargo él ha de tomar ésta decisión por voluntad propia y sin corromper o poner en duda sus convicciones y su esencia interior más profunda.

Fuerza Vital

Para comenzar las prácticas de despertar y crecimiento de la fuerza rúnica interior se puede fortalecer el propio poder de irradiación y del aura. Para esto se pueden hacer runen griff (mudras o hand sings) con la mano izquierda (mano receptora) y entonar el Galdr (mantra-palabra raíz mágica) de la runa varias veces mientras nos imaginamos que las corrientes rúnicas llegan desde el exterior hacia nosotros por ésta mano, simultáneamente colocamos la mano derecha sobre nuestro plexo solar y visualizamos que la energía atraída se almacena allí.

Después para proyectar la energía recogida se mueve lentamente la palma de la mano derecha sobre otra región de nuestro cuerpo o alguna parte en especial que queramos energizar, es recomendable colocar la mano a una distancia aproximada entre tres y ocho centímetros de la piel y además se puede igualmente seguir entonando el Galdr de la runa. Esta etapa de proyección también se puede realizar con una daga.

Aunque cualquier runa funciona dependiendo del objetivo que se tenga en mente, se recomienda usar especialmente a las runas Uruz e Isa: La primera siempre se ha relacionado con la fuerza vital, las raíces de los alimentos, la salud y la curación de cualquier órgano del cuerpo. La segunda se relaciona con el hielo y con el hierro, es decir hace referencia a la dureza, resistencia e indolencia; además de que propicia el poder revertir los accidentes y lesiones.

Hvelir/Chakras

Se pueden también vitalizar de manera rúnica los chakras del microcosmos del Virya. En la tradición esotérica nórdica a estas ruedas de energía vital se les denomina *HVELIR*. El objetivo de la práctica es renombrar y re-significar con fuerzas rúnicas a los principales puntos de concentración vitales y psíquicos del organismo físico y del cuerpo sutil tomando el control sobre los contenidos y estructuras de los propios Hvelir y si se desea acceder protegido por las fuerzas rúnicas a los registros akáshicos¹ de vidas anteriores y a los posibles futuros procesos evolutivos ya implícitos que se encuentran en éstos centros energéticos.

¹ Akasha: memoria/océano lumínico y psíquico que funciona como una gran memoria de los diferentes planos del universo y sus procesos y acontecimientos

Es importante tener en cuenta que los chakras tradicionalmente se operan de forma que giren en el sentido de las manecillas del reloj y generen una energía explosiva la cual se acondiciona a los ritmos y campos energéticos del universo, estos últimos agrupados bajo las conocidas denominaciones de Prana, Ki o Chi.

En las prácticas relacionadas a la magia nórdica se opera cada rueda o Hvel de forma que gire en contra del sentido de las manecillas del reloj generando una energía de fuego helado implosivo que se dirige hacia un centro. A esta energía y al centro al cual se dirige se les denomina comúnmente como Vril.

Por lo tanto es muy importante tener en cuenta el objetivo al que se dirige la práctica, ya que con el acondicionamiento y sincronización de los chakras se despierta la fuerza ígnea del cuerpo sutil humano, también denominada como serpiente Kundalini. De ésta manera si se quiere despertar ésta fuerza para aprovecharla en el proceso de individuación y transmutación se debe resignificar y asir fuertemente al fuego/verbo serpentino con la propia voluntad de manera similar a como el águila imperial romana agarraba a la serpiente fuertemente entre sus garras. Lo contrario significaría ser devorado por la serpiente y diluirse en medio del devenir arquetípico y la entropía de las fuerzas que rigen la creación material. El Virya no busca fundirse en el macrocosmos, sino por el contrario transmutar al propio microcosmos en un macrocosmos separado, absoluto y completo en sí mismo.

Un ejercicio básico para despertar la energía de los Hvelir comienza colocándose de pie y erguido, se hace el Stadha de la runa y se respira de manera pausada. Durante la exhalación de la respiración se entona el respectivo Galdr de la runa. Repetir esto cinco o más veces.

Acto seguido se continúa de pie y ahora con una mano se hace el Runen Griff respectivo, se respira pausadamente y durante cada exhalación se entona el nombre de la runa. Repetir esto seis o más veces

Luego se repite el proceso de respiración y se mantiene el Runen Griff pero ahora durante LA INHALACION se entona el galdr. Este paso es fundamental para la efectividad del ejercicio, primero se exhala sin pronunciar nada y se debe sentir que es expulsado todo el aire contenido en los pulmones y en la región abdominal, luego se prolonga esa colocación y sensación de estar “sin aire” durante tres o cuatro segundos.

Después se inhala el aire mientras se pronuncia el Galdr pero es recomendable dirigir este paso del ejercicio hacía una sensación similar a la de cantar “hacia adentro”. Aparte se debe visualizar que la fuerza rúnica entra al cuerpo por la boca y se dirige hacia el Hvel y se concentra en él. También se puede apoyar todo el ejercicio con la visualización mental o gráfica de la runa así como con la visualización del Hvel girando en el sentido deseado. Se debe repetir todo éste último proceso siete o más veces.

También es opcional que conjuntamente al Galdr de la runa se pueda mencionar el nombre del chakra si se desea aun más precisión y especificidad en la práctica, de esta manera se puede entonar por ejemplo una formula como Laguz-Svadhishтана o Svadhishтана-Laguz. Sin embargo, los magos rúnicos que se sientan incómodos combinando nombres nórdicos con palabras en sánscrito es preferible que entonen en cambio las cinco vocales I, E, A, O, U para los diferentes Hvelir, tomando para este ejercicio las vocales y centros energéticos propuestos por el mago caoista Peter Carroll en su *Ritual Gnóstico del Pentagrama* usado para limpiezas y destierros. La vocal I se usa para la cabeza, E para la garganta, A para el corazón y los pulmones, O para el estomago y el bazo, U para el perineo. A continuación se especifica una rutina completa para ésta práctica aplicándola a las runas del Futharkh Armanen:

Hvel Coronario - Runa HAGALL:

- 1- En el Stadha entonar el galdr de la runa. Cinco veces
- 2-Con el runen griff entonar en cada exhalación "iiiiiiiiiii HAAAGGGGAAAALLLLL". Seis Veces
- 3-Con el runen griff entonar en cada inhalación" HAAAAGGGGGAAAALL iiiiiiiiii". Siete veces

Hvel Entrecejo – Runa GIBOR:

- 1- En el Stadha entonar el galdr de la runa. Cinco veces
- 2-Con el runen griff entonar en cada exhalación "iiiiiiiiiii GGGGGIIIIIBBBB000ORRR". Seis veces
- 3-Con el runen griff entonar en cada inhalación" GGGGGIIIIIBBBB000ORRR iiiiiiiiii". Siete veces

Hvel Garganta – Runa THORN:

- 1- En el Stadha entonar el galdr de la runa. Cinco veces
- 2-Con el runen griff entonar en cada exhalación "eeeeeeee TTTTHH000ORRRNNN". Seis veces
- 3- Con el runen griff entonar en cada inhalación" TTTTHHHH000ORRRNNN eeeeeee". Siete veces (Es importante recordar acá que la TH se pronuncia casi como una "D", similar a decir el artículo THE en inglés)

Hvel Corazón - Runa ODAL:

- 1- En el Stadha entonar el galdr de la runa. Cinco veces
- 2-Con el runen griff entonar en cada exhalación "aaaaaaaaa OOOODDDAAAALLLLL". Seis veces
- 3-Con el runen griff entonar en cada inhalación" OOOODDDAAAALLLLL aaaaaaaaa". Siete veces

Hvel Plexo Solar - Runa SIEG:

- 1- En el Stadha entonar el galdr de la runa. Cinco veces
- 2-Con el runen griff entonar en cada exhalación "ooooooooo SSSSSIIIIIEEEGGGG". Seis veces
- 3-Con el runen griff entonar en cada inhalación" SSSSSIIIIIEEEGGGG ooooooooo". Siete veces

Hvel Bazo - Runa KA:

- 1- En el Stadha entonar el galdr de la runa. Cinco veces
- 2-Con el runen griff entonar en cada exhalación "ooooooooo KKKKAAAAAAAAA". Seis veces
- 3-Con el runen griff entonar en cada inhalación" KKKKAAAAAAAAA ooooooooo". Siete veces

Hvel Perineo - Runa BAR:

- 1- En el Stadha entonar el galdr de la runa. Cinco veces
- 2- Con el runen griff entonar en cada exhalación "uuuuuuuuuu BBBBBBAAAAARRRRR". Seis veces
- 3- Con el runen griff entonar en cada inhalación "BBBBAAAAARRRRR uuuuuuuuuu". Siete veces

Toda la rutina se puede hacer en orden de arriba hacia abajo o de abajo hacia arriba aunque es muy recomendable el primer caso ya que las energías del yo superior descienden, transmutan y "cristalizan" rúnicamente a las energías emocionales, instintivas y pseudo-animalescas de los tres Hvelir/chakras inferiores. En ambos casos se debe tratar de tener el estómago medianamente vacío o de no comer inmediatamente después de realizada la rutina ya que se puede generar algún malestar.

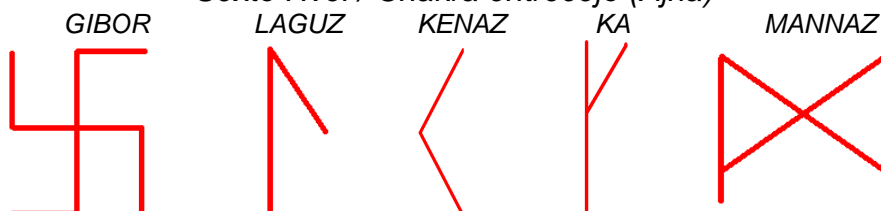
Así mismo es aconsejable realizar la práctica sin combinar la dirección explosiva o implosiva ya descrita anteriormente por que se podría generar un cierto desbalance "esquizofrénico" en la psiquis y en el cuerpo físico del Virya.

A continuación se ilustran otras runas recomendadas para usar con cada uno de los Hvelir, se puede hacer la práctica escogiendo una runa para cada una de las ruedas energéticas o también más de una runa para cada rueda, aunque esto último tal vez tornaría el ejercicio más extenso y laborioso. Donde corresponda están escritos los nombres de cada runa según el Futhark Antiguo o el Futharkh Armanen aunque en cada runa es válido usar el Galdr equivalente de cualquier sistema rúnico:

Séptimo Hvel / Chakra Coronario (Sahasrara)



Sexto Hvel / Chakra entrecejo (Ajna)



Quinto Hvel / Chakra garganta (Vishuda)



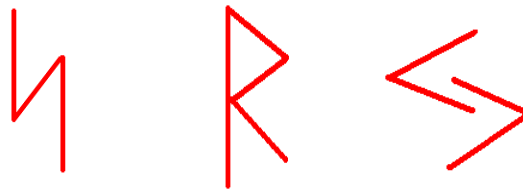
Cuarto Hvel / Chakra corazón (Anahata)

ODAL WUNJO DAGAZ

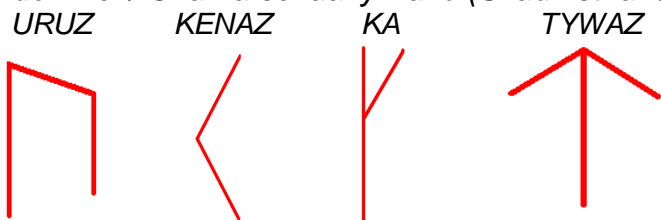


Tercer Hvel / Chakra plexo solar (Manipura)

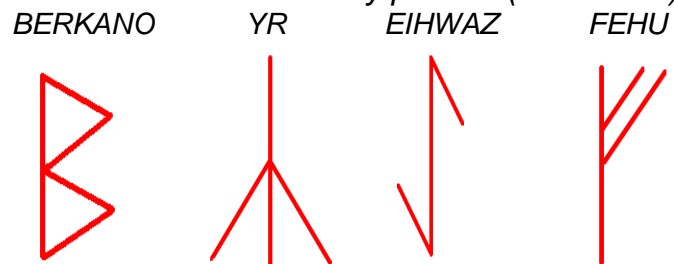
SOWILO RAIDHO JERA



Segundo Hvel / Chakra sexual y Bazo (Svadhithana)



Primer Hvel / Chakra raiz y perineo (Muladhara)



Energía sexual y desdoblamiento Astral

Para los Viryas que siguen la vía tántrica, el trabajar con la energía sexual y evocaciones a diosas como Lilith, Kali o Ishtar va también a multiplicar dicha fuerza así como va a aumentar el propio magnetismo sexual pero igualmente el riesgo de degradación de las energías vitales se aumenta. Por lo tanto la persona que emprenda ésta vía debe tener un muy alto control de si mismo, hablando en términos propios del escrito italiano Julius Evola debe poder “cabalgar el tigre”, es decir mantener sus emociones y sensaciones en la periferia de una muralla que rodee a su centro-vril.

La acumulación y potenciación de ésta energía sexual funciona muy bien para la persona que por medio de técnicas de desdoblamiento tenga ya una buena experiencia en viajes en el plano astral y mental, y que además haya observado sus propios registros akáshicos.

Para propiciar éste tipo de experiencias es muy útil en cualquier momento del día visualizar fluyendo hacia arriba las corrientes de energía sexual desde los Hvelir inferiores hacia los Hvelir superiores.

El segundo centro energético de los genitales y el bazo contiene la energía sexual en potencia, y éste chakra representa en esencia a las aguas de vida.

Este segundo Hvel/Chakra se encuentra relacionado y enlazado con el quinto Centro energético, el cual se encuentra en la garganta y está relacionado a la voz.

Recordemos que la fuerza más poderosa que es capaz de moldear la dirección de los eventos en el universo se encuentra en la voz y en la palabra, con ésta se realizan los designios, las invocaciones y demás actos mágicos.

El poder de la voz y de la palabra se simboliza como un fuego que a su vez produce una semilla fecundadora.

Así en el momento en que se está presto a salir del cuerpo, es decir desdoblarse en astral (experiencia también llamada OBE – *out of body experience* -) se puede visualizar la conexión entre ambos chakras:

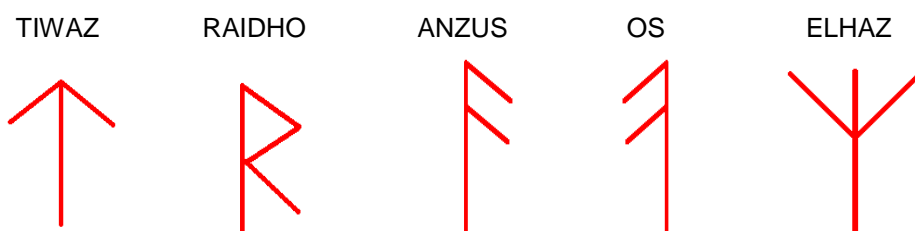
- La energía del segundo Hvel sube a fundirse con la del quinto Hvel.
- La energía del quinto Hvel baja a fundirse con la del segundo Hvel.

De manera preliminar también esta práctica de visualización se puede realizar unos minutos durante el día o un rato antes de acostarse a dormir, de ésta manera se condensa la energía y se predispone a la mente y al organismo para la posterior experiencia.

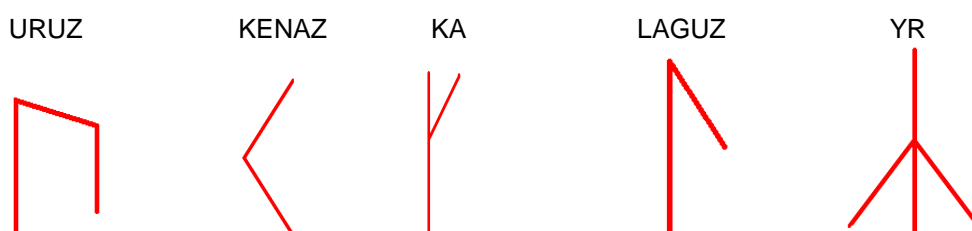
Durante este ejercicio puede ser muy funcional colocar una mano encima de la boca y llevarla lentamente hacia el bazo y/o viceversa, visualizando la corriente que se transporta de una parte a otra. Si ya se tiene experiencia y dominio del plano astral se puede hacer todo esto también en el momento de estar fuera del cuerpo y la conexión entre los Hvelir también se puede hacer con la “mano astral”, la mano del cuerpo sutil (linga-sarira según el sistema hindú samkhya) y visualizar que ésta lleva la energía de un Hvel hacia el otro.

Esta unión de corrientes se puede sellar con la visualización de diferentes símbolos rúnicos, por ejemplo se puede visualizar en la garganta a la runa Tywaz que baja lentamente y forma una Binde-rune (runa enlazada) con la runa Uruz en el bazo o viceversa. De todas maneras la visualización de estas Binde-runes (que pueden funcionar de manera similar a un sigilo) se puede hacer en el día durante el estado de vigilia o también durante el momento del desdoblamiento en astral obviamente si ya se tiene un muy buen control sobre este tipo de experiencias. A continuación se ilustran diferentes runas recomendadas para visualizar en cada Hvel:

RUNAS RECOMENDADAS PARA VISUALIZAR Y PROYECTAR EN EL HVEL DE LA GARGANTA



RUNAS RECOMENDADAS PARA VISUALIZAR Y PROYECTAR EN EL HVEL DEL BAZO



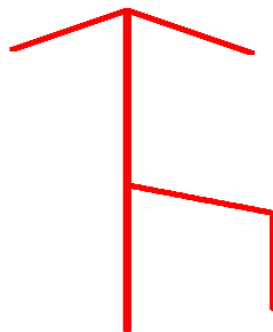
En el momento de comenzar el viaje astral es práctica común hacer un llamado o invocación a alguna entidad, o también decir mentalmente o con nuestra voz “astral” hacia que lugar queremos ir o que registro akáshico espacio-temporal queremos observar. Con la resignificación realizada por las runas la voz-fuego se va a convertir en un arma de protección potenciada totalmente por la fuerza rúnica unida al fuego fecundador sexual. Nuestras palabras van a ser mas contundentes y las formulas mágicas que entonemos van a hacerse más efectivas.

De forma similar a los capítulos anteriores, acá se han expuesto posibles opciones, cada persona puede usar y crear las Binde-Runes según su propio criterio y experiencia.

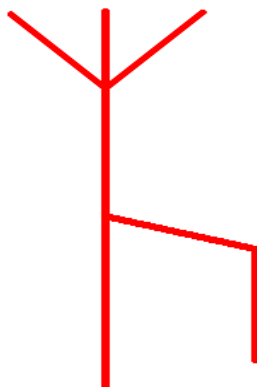
De todas maneras es recomendable realizar esta práctica las primeras veces con moderada intención e intensidad y paulatinamente ir aumentándolas, ya que si al comienzo no se controla y se desboca ésta energía posiblemente la experiencia en el astral puede ser muy lúcida y vibrante pero luego al momento de despertar se pueden sentir náuseas e incluso jaqueca, algo similar a una entusiasmada experiencia con vino y la terrible resaca que esta conlleva en la mañana siguiente.

A continuación se ilustran posibles Binde-runes formadas por las runas ya recomendadas anteriormente para visualizar en cada Hvel. Estas Binde-runes representan la unión de las dos corrientes rúnicas, una ascendente y otra descendente:

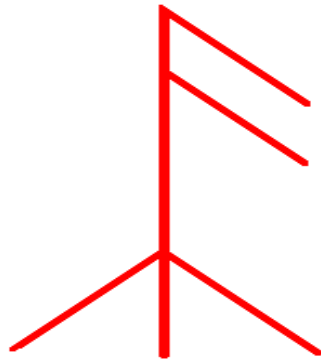
URUZ y TIWAZ: DESDE LAS PROFUNDAS OSCURIDADES DEL ORIGEN POR MEDIO DE LA LUCHA Y EL CORAJE EL VIRYA SE DIRIGE HACIA EL INFINITO.



ELHAZ Y URUZ: EL VIRYA CONOCE SU ORIGEN E INTEGRA EN SI MISMO SUS RAICES MAS PROFUNDAS PARA PROTEGERSE Y ELEVARSE HACIA EL MUNDO DE LOS DIOSES.



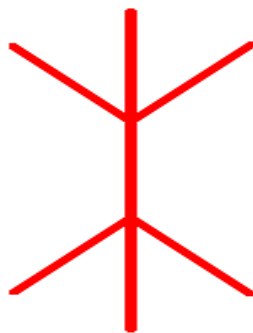
ANSUZ-YR: LA INSPIRACIÓN Y LA MAGIA DIVINA DE ODIN DESCIEDE Y SE MANIFIESTA EN EL VIRYA



KA Y RIT: EL FUEGO ESPIRITUAL SE UTILIZA PARA TRASCENDER LAS LEYES Y LOS CICLOS COSMICOS POR MEDIO DE LA CANALIZACION Y MOVILIZACION DE LAS CORRIENTES RUNICAS.



WEDENHORN: POR LA SUMA DE LAS RUNAS ELHAZ-YR. REPRESENTA LA TOTAL Y ABSOLUTA TENSION GENERADA POR LA CANALIZACION DE CORRIENTES RUNICAS TANTO ASCENDENTES COMO DESCENDENTES.



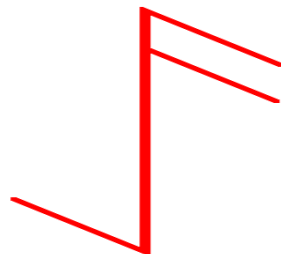
HAGALL: LA TOTALIDAD. RESOLUCION DE LA TENSION ENTRE LAS CORRIENTES DE ELHAZ-YR REFERIDAS EN LA BINDE-RUNE WEDENHORN.

HAGALL REPRESENTA AL VIRYA QUE EN UN ACTO SUMAMENTE TEMERARIO VIAJA HACIA SUS HVEL/CHAKRAS INFERIORES LLEGANDO HASTA LAS CAVERNAS MAS PROFUNDAS Y SUBTERRANEAS Y SIN DETENERSE ALLÍ CONSERVA SU DUREZA Y SE MANTIENE INTEGRO EN SI MISMO PORQUE NO SE DEJA TENTAR POR LAS FUERZAS DISOLVENTES CONSIGUIENDO ASI ORIENTARSE HACIA EL INFINITO.

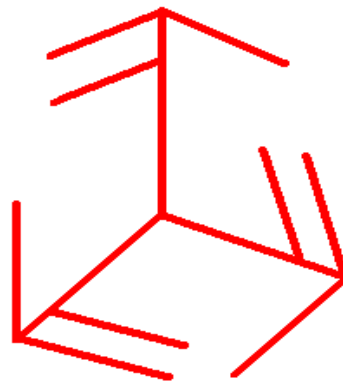
HAGALL ES EL VYRYA QUE GUIADO POR SU WALKIRIA ATRAVIESA EL HELHEIM Y ANIQUILA TODOS LOS DEMONIOS INTERNOS Y EXTERNOS PARA ENCONTRAR LA SALIDA AL VERDADERO CIELO



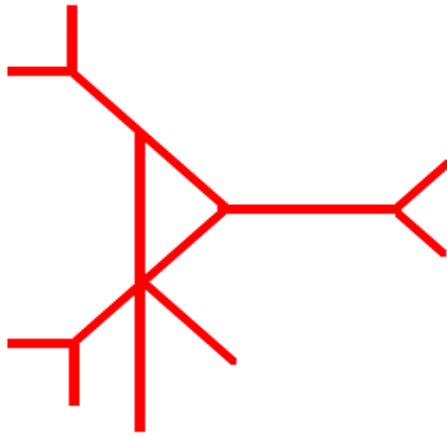
ANSUZ Y LAGUZ: EL FLUIR DE LOS ACONTECIMIENTOS ES CONTROLADO POR LA MAGIA Y EL PODER RUNICO DEL VIRYA. LOS MISTERIOS DE LA MUERTE Y LAS AGUAS DISOLVENTES SON CONOCIDOS POR MEDIO DE LA SABIDURIA DE ODIN.



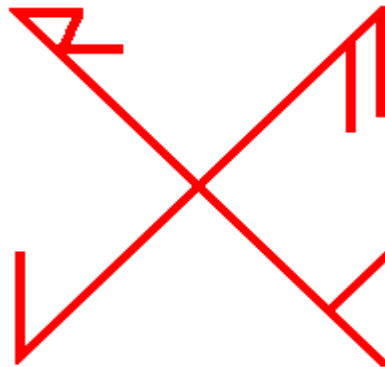
TRIPODE DE LAF Y OS: REPRESENTA A LOS TRES REINOS DEL SER (ESPIRITU, ALMA Y CUERPO) Y A LOS TRES NIVELES TEMPORALES (PASADO, PRESENTE Y FUTURO) BAJO EL DOMINO DE LA SABIDURIA DE ODIN.



RAIDHO Y CUADRUPLE KENAZ: REPRESENTA LA AMPLIFICACION DEL PODER MAGICO Y CREATIVO DE LA RUNA KENAZ POR MEDIO DE UN BUEN JUICIO Y UNA CORRECTA CANALIZACION Y DIRECCION DE LAS FUERZAS RUNICAS



RAIDHO Y ANZUS EN LA PARTE SUPERIOR: LA LEY RITMICA Y LA INSPIRACIÓN. **LAGUZ Y KENAZ EN LA PARTE INFERIOR:** EL AGUA Y EL FUEGO DE LA ALQUIMA SEXUAL CREATIVA. NOTESE QUE TODAS LAS RUNAS SON UNIDAS POR UNA RUNA **GEBO** INTERMEDIA QUE REPRESENTA A LA UNION DE LO HUMANO CON LO DIVINO, INTERCAMBIO DE DONES ENTRE HOMBRES Y DIOSES, EL REINO DE ASGARD REFLEJADO EN UN REINO DE MIDGARD, EL MUNDO TERRENAL.



CUARTA PARTE: VESTIGIOS RUNICOS EN AMERICA

EL LEGENDARIO RECUERDO DE LA ATLANTIDA Y EL SIMBOLISMO HIPERBÓREO

Las grandes tradiciones antiguas y una gran diversidad de mitos de diferentes culturas nos hablan de las épocas legendarias en las que existió la civilización de la Atlántida radicada en una isla-continente ubicada en la parte media del denominado océano atlántico¹. Esta isla además colindaba con el occidente de Europa, el norte de África, y la región central del continente americano. Dicha civilización conoció una ciencia y sabiduría muy superiores a la de la actual civilización moderna, principalmente por el hecho de la “procedencia divina” de dichos conocimientos, ya que éstos implicaban el contacto con planos superiores al material y la sincronidad entre las fuerzas sutiles mágicas del hombre y su entorno natural.

Varias tradiciones de diferentes continentes nos hablan también de que igualmente la Atlántida era una derivación o irradiación de una precedente isla cercana al extremo polar norte, la legendaria Thule Hiperbórea, un reino absolutamente primordial que en aquella remota época poseía un clima tropical muy apto para hacer de la isla septentrional un lugar paradisíaco y perfectamente habitable. Este reino Hiperbóreo era a su vez un reflejo o representación de otra Hiperbórea “extraterrestre”, un mundo increado que no hace parte del universo material y que era el lugar de procedencia de los señores de Venus, seres que son llamados de ésta manera debido a que entraron al universo creado por el “origen” o puerta de Venus. A pesar de la influencia divina sobre la que se fundaba la civilización Atlántida ésta fue destruida hace aproximadamente 12.000 años en una sola noche debido a una catástrofe natural al parecer provocada por una guerra entre dos diferentes facciones que se formaron entre los Dioses dirigentes y que también abarcó a las diferentes razas de hombres que seguían sus mandatos².

Aquella civilización que tuvo en los hombres cromagnon a sus descendientes de tipo heroico semidivino, desarrolló contactos con diferentes centros exteriores a los que mantuvo como aliados estratégicos, bien hayan sido espirituales y guerreros, o bien sencillamente como proveedores de materias primas. Entre éstos se puede contar a la civilización pre-tartesias ubicada en lo que ahora se conoce como Andalucía en el sur de España, región en la cual los atlantes extraían metales como el cobre y la plata bastante abundantes en sus sierras y ríos. En aquella época atlante y post-atlante buena parte de los habitantes de la península Ibérica eran físicamente similares a los actuales Alemanes.

¹ Basada esta afirmación por lo sugerido en los diálogos Timeo y Critias de Platón, los cuales fueron escritos alrededor del año 350 a.c. y que recrean una conversación de Sócrates con sus estudiantes. Se relata como el antepasado Solón tuvo acceso a los registros de la historia de aquel continente desaparecido por parte de unos iniciados Egipcios.

² En los mitos de la mayoría de las culturas mesoamericanas, en la historia de Noé en la Biblia cristiana, en la leyenda mesopotámica de Ziusudra y Utnapishtim, y en el mito griego de Deucalión se hace referencia a la furia desata de los dioses que provocó un gigantesco diluvio que hundió y destruyó al mundo y del cual sólo se salvo un pequeño grupo de hombres que paulatinamente repobló la tierra durante los siguientes siglos.

Así mismo diversos investigadores independientes (ignorados convenientemente por los científicos adheridos a la actual historia oficial materialista-progresista) como Arthur Posnasky calcularon en 17.000 años de antigüedad la construcción del templo de Kalasasaya en la civilización de Tiahuanaco, por esto mismo hombres como Hermann Wirth que realizaron proyectos de tipo antropológico y arqueológico (pero ligados a lo esotérico) han sugerido que Tiahuanaco era realmente un centro adyacente y subordinado a la isla Atlántida.

De ésta manera se podría sugerir que en la época anterior a la catástrofe planetaria (conocida como “el diluvio” en los mitos y cosmogonías de diferentes religiones alrededor del mundo) existía un puente metafísico entre la civilización de Tiahuanaco, la Atlántida y el sur de España que en los milenios posteriores sería el asiento de la civilización de Tartessos. Tras la destrucción de la isla, los hombres cromagnon inmigraron a diferentes partes del planeta conservando sus conocimientos mágicos, algunos de éstos fueron transferidos a diferentes pueblos y tribus que iban encontrando a su paso, siendo beneficiados principalmente los pueblos indo-europeos caucásicos y sus descendientes, aunque también algunas culturas asiáticas y americanas tuvieron contacto con ellos.

Entre aquella sabiduría mágica legada por los atlantes se encontraba un conjunto de signos conocido como “lenguaje de los pájaros” el cual también se correspondía con sonidos y posiciones corporales relacionadas a diferentes movimientos que conforman una “danza” similar a la de algunos pájaros. Este lenguaje poseía un poder mágico y mantenía el recuerdo del origen divino de los descendientes de los mundos increados. Estos signos representan en realidad a fuerzas arquetípicas de la creación que tras de sí o en su esencia más profunda reflejan o aproximan a una fuente infinita superior que se encuentra allende del universo material.

Runas sería el nombre con el que posteriormente se conocería a las derivaciones de estos signos los cuales han pasado por diferentes ciclos de degradación y renovación y que a veces han servido como testimonio de la existencia o el paso por una región en un determinado momento histórico de un grupo racial influenciado por el recuerdo Hiperbóreo, a pesar de que en muchas ocasiones las runas sólo fueron conocidas y utilizadas por pequeños grupos de iniciados y de reyes que buscaban no dejar evidencia escrita de sus códigos rúnicos para que de ésta manera su propio pueblo o algún informante de un país enemigo no los conocieran y tergiversaran.

En Sudamérica el paso de éstos pueblos y sus huellas y vestigios rúnicos han sido investigados y descifrados por diferentes escritores entre los que se destaca en las últimas décadas del siglo XX el antropólogo francés radicado en la Argentina Jacques de Mahieu, el cual en sus diferentes libros ha expuesto la evidencia encontrada relativa al paso por éste continente de diferentes grupos y élites que han llegado desde otras regiones del planeta en vista de las diferentes necesidades o por propósitos espirituales o estratégicos.

En el examen de todos estos vestigios, es importante deducir que el simbolismo Hiperbóreo es realmente “polar” y no recalcitrantemente “solar” como algunos autores han sugerido (incluyendo tal vez al mismo De Mahieu). En un contexto animista y como se verá mas adelante el extremo exceso de orientación hacia lo solar “exterior” ha podido ser causa o síntoma de una especie de misoginia y auto-repulsión de lo femenino que paradójicamente ha llevado hacia una desviación sexual sodomita común en las épocas de decadencia de las castas sacerdotales que rinden culto y sacrificios hacia el sol exterior material como ha sido relatado en la crónicas referentes a la etapa final del ciclo de las culturas Azteca y Muisca precolombinas (la civilización Egipcia en sus últimas etapas también podría ser un buen ejemplo de esto). El extremo opuesto, la total orientación y disolución en lo lunar telúrico-ctonio puede generar algo de tipo similar aunque aparentemente contradictorio.

Estas orientaciones se pueden ilustrar tanto en el sacerdote masoquista misógino que se reprime sexualmente como en el liberado pervertido sexual que nunca encuentra un límite a sus prácticas. Por todo esto los griegos, los romanos y los nórdicos con sus grandes mitologías y cosmovisiones antiguas que reflejaban el fuego helado hiperbóreo manejaban un equilibrio entre lo masculino y lo femenino con un panteón conformado por Dioses y Diosas.

En los periodos más puros de éstas culturas su contacto con lo divino no se dio por medio de un Dios Macho único y solitario, ni tampoco por medio de un exasperado culto matriarcal bien sea desvirilizante o bien sea totalmente hedonista. Así como los símbolos solares hacían parte de las antiguas civilizaciones heroicas, eran incluidos otros símbolos como la media luna que representaba al alma, las profundidades, el origen, el pasado, lo oculto y lo inconsciente³. Por ejemplo la media luna recostada de la iconografía Shivaista y también la que se encontraba en la parte baja de muchos estandartes de las legiones romanas representan precisamente a las fuerzas profundas que son dominadas y hechas conscientes así como al equilibrio que sobrepasa a la luna llena y al sol como referentes extremos de la fertilización y proliferación de la especie humana. Esta unión de polaridades no significa una androginia malentendida a nivel cultural, sino la trascendencia de las paradojas cósmicas, una sabiduría referente a las diferentes fuerzas que al atraerse y repelerse mantienen la dinámica del universo creado y manifestado que así mismo copia o refleja al multiverso incognoscible eterno e increado. El lenguaje de los pájaros, las runas, representan a ésta sabiduría y los secretos que nos susurran los dioses en nuestra sangre.

³ La media luna sobre la cabeza de un iniciado es también análoga al sigilo (símbolo que invoca fuerzas que penetran en el subconsciente) de Mercurio y la sabiduría oculta. También la media luna es referida al casco o yelmo (Tarnhelm) de la invisibilidad que obtiene Sigfrido en la historia mitológica germano-nórdica del Anillo del Nibelungo recreada como Opera por el compositor alemán del siglo XIX Richard Wagner. también se ha relacionado al dios del inframundo Hades como el que entrega dicho yelmo.

INSCRIPCIONES RUNICAS Y LOS DIFERENTES DESCUBRIMIENTOS DE AMERICA

Son bien conocidas las sagas vikingas (saga de Eric y saga de los Groenlandenses) en las que se relata como entre finales del siglo X d.c y comienzos el siglo XI d.c. Leif Eriksson hijo de Eric el Rojo decide desde su asentamiento en Groenlandia viajar con un grupo de hombres hacia una presunta tierra avistada en el oeste. En 1960 los investigadores noruegos Helge y Anne-Stine Ingstad hallaron evidencias arqueológicas de asentamientos vikingos erigidos aproximadamente en el año 1000 d.c. sobre la costa este de la actual Canadá. De todo esto se ha deducido que Eriksson llegó a lo que hoy es conocido como Tierra de Baffin al norte de Canadá y a la cual bautizó como Helluland, también llegó a la región de Labrador que llamó Markland y a Terranova a la que denominó como Vindland. Estas tierras se convertirían en sitio de alberque durante los duros inviernos y además los grupos vikingos tuvieron que lidiar con diferentes encontronazos violentos con las tribus indígenas ya establecidas allí, a pesar de que salieron avantes de éstas riñas decidieron partir a otras regiones debido a la constante hostilidad que les era mostrada por los nativos. También los investigadores han sugerido posibles rastros vikingos en las provincias de New Brunswick y Nueva Escocia, prácticamente en la actual frontera con EE.UU¹.

La escritora Canadiense Luice Defresne sugiere en su libro “Quetzalcoátl, el hombre huracán”² que Ce Acatl el legendario gobernante de la ciudad de Tula en la cultura tolteca mexicana era en realidad un vikingo que naufragó en las costas de Veracruz en el siglo XI d.c. (posiblemente después de las travesías de su pueblo por la costa Este de Canadá), debido a que las crónicas Vikingas hablan de que sus viajes llegaron a tierras donde no encontraron animales para cazar, coincidiendo esto con las características de las islas del caribe.

Jacques de Mahieu en sus libros “El gran viaje del dios sol, los vikingos en México y Perú”, “El Rey vikingo de Paraguay” y “La geografía secreta de América antes de Colón” expone hallazgos de inscripciones rúnicas en la ciudad de Tacuatí y los cerros de Guazú y Corá en medio de la selva Paraguaya además de señalar ilustraciones que simulan a animales típicos del norte de Europa. El escritor Francés radicado en la Argentina señala que un vikingo de nombre Ullman descendió desde la tierra de los aztecas hacia el sur del continente donde estableció un reino en Tiahuanaco. Estos reinados vikingos serían señalados en las leyendas referentes a Viracocha como un hombre blanco y rubio y en los rasgos lingüísticos similares a los nórdicos de las lenguas quechua y aymará, de ésta manera la palabra Viracocha tendría sus raíces en Wirth-Goth, Blanco-Dios.

¹ Los arqueólogos Helge Ingstad y Anne Stine Ingstad investigaron en 1960 una pequeña aldea de pescadores en Terranova. Encontraron las ruinas vikingas y los contornos de ocho casas, tres de las cuales se usaron como viviendas con capacidad para unas 35 personas. Encontraron allí también cierto tipo de nuez procedente de nogales que abundan en New Brunswick.

² Lucie Defresne “Quetzalcoátl, El hombre huracán”. México: editorial Grijalbo, 2008.

Al finalizar el ciclo de la civilización de Tiahuanaco su élite dirigente conformada en su mayoría por un grupo racial endogámico vikingo se trasladarían hacia el noroeste fundado el imperio inca que dominaría la región por más de 200 años, la misma palabra inca o “inga” tendría su raíz en la palabra ING (descendiente) que así mismo está relacionada a la runa 22 del Antiguo Futhark. De igual manera en las últimas décadas se han hecho excavaciones en la región de Paracas en Perú, cerca de la ciudad de Cuzco, donde se han encontrado momias de pelo rubio, causando estos hallazgos indiferencia o estupor entre la comunidad científica actual.

De Mahieu también reseña las asombrosas coincidencias entre el Zodiaco inca con el europeo, las armas y uniformes guerreros normandos con los de los aztecas y la conformación socio-económica entre las monarquías y ordenes militares de México y Perú con las propias del Medioevo Europeo.

En 1978 de Mahieu publica el libro “Drakkares en el Amazonas, los vikingos en Brasil” en el cual expone que en el actual estado brasilero de Paría al sur del Amazonas el asentamiento de Siete Ciudades sirvió como lugar sagrado para los vikingos. Además lo compara con los Extersteine del Teutoburg en Sajonia por sus piedras e inscripciones rúnicas y grafías de drakkares. La boca del río amazonas funcionaba como comienzo de una ruta marítima en la que se desenvolvían los “daneses” de Tiahuanaco. Y en el interior de la selva amazónica y de las guyanas se encuentran tribus de indios blancos posibles descendientes de hombres nórdicos (similares a los guayakis y comechingones en paraguay y en el norte de Argentina) que además tienen en sus nombres y escrituras similitudes con lenguajes escandinavos e ideografías rúnicas.

Por si todo esto fuera poco, también en la isla de Cuba personas que nada tienen que ver con De Mahieu han realizado investigaciones arqueológicas que sugieren la presencia de los Vikingos al norte de la provincia de Matanzas y al sur de la provincia de Cienfuegos³.

En toda esta travesía vikinga es importante señalar una radical diferencia respecto a la colonización judeo-cristiana comenzada por el supuesto “descubrimiento” de Cristóbal Colón: si bien un grupo de vikingos combatió y dominó a diferentes tribus indígenas hostiles que iban encontrando a su camino, en ningún caso esto significó el exterminio de su raza o la eliminación total de su cultura, religión y costumbres por el cambio hacia una nueva religión absolutista generada por una evangelización. La élite vikinga instruyó a los diferentes pueblos americanos e incluso sus diferentes dioses y mitos paganos se amoldaron entre sí (ya se mencionaba a la ciudad Tolteca de Tula en la que se ve una clara referencia a la mítica Thule Nórdica hiperbórea). Lo mismo ocurriría con la lengua rúnica, aunque es muy probable que solamente una elite la mantuviera en estado puro y sin sincretismos ni derivaciones.

³ Según lo reportado por un telediario de dicho país.

Aparte de las esvásticas encontradas en artefactos de poblaciones indígenas norteamericanas, en los Estados Unidos de América se han hallado también varias piedras con inscripciones rúnicas cuyo origen se desconoce o cuya autenticidad se pone en duda por parte de la comunidad científica, entre éstas cabe destacar a las de Kensington (Alexandria, Minnesota), Heavener (Oklahoma), Shawnee (Oklahoma), Vérendrye (Minnesota, Dakota del norte), Spirit Pond (Phippsburg, Maine) y las denominadas “piedras de Leif Eriksson” halladas en una pequeña isla en la costa de Massachusetts.

El hallazgo de inscripciones rúnicas en un tablón de piedra en Kensington se ha visto envuelto en una gran polémica ya que varios investigadores y arqueólogos la consideran un fraude realizado durante el siglo XIX d.c., mientras que otros le atribuyen haber sido inscrita en el siglo XIV d.c. por individuos de pueblos escandinavos. La inscripción fue encontrada en el pueblo rural de Solem (Douglas County, Minnesota) en el año de 1898 por el granjero sueco-americano Olof Öhman. La piedra estaba ubicada cara abajo en la cima de una loma en medio de un pantano y además estaba rodeada por las raíces de un álamo. Una copia de la inscripción terminaría siendo enviada a la Universidad de Minnesota donde el profesor de lenguas escandinavas Olaus J. Breda le prestó muy poca atención. Aún así le hizo una traducción y después de declararla como una falsedad la envió a otros lingüistas en escandinavia. Simultáneamente la inscripción original fue enviada a la “Northwestern university” en Chicago donde después de ser despreciada por la comunidad académica fue devuelta al granjero Olof de quien se dice que la colocó cara abajo cerca de la puerta de su granero.

En 1907 el investigador Hjalmar Holland graduado de la Universidad de Wisconsin localizó y compró la inscripción al granjero renovando el interés por esta hecho que fue reflejado en diferentes artículos publicados en los círculos académicos alrededor del año 1910. Holland viajó a Europa y durante los siguientes 40 años luchó por que la comunidad académica le prestara atención y validara la autenticidad de la inscripción pero a pesar de que en 1949 fue brevemente expuesta en el Smithsonian Institution la mayoría de lingüistas suecos y escandinavos rechazaron rápidamente la idea de concederle validez histórica. Actualmente la inscripción se encuentra en un museo en Alexandria, Minnesota

Cambiando de lugar y época se debe hacer referencia al obispo Islandés Gisli Oddson que intento en 1637 recopilar la historia de las colonias árticas vikingas. Según estos registros en 1342 los groenlandeses empezaron a “desertar” de la religión cristiana y muchos de ellos migraron hacia América. así mismo según otros registros históricos en 1354 Magnus Eriksson rey de Suecia y Noruega escribió una carta a un oficial llamado Paul Knutson el cual dirigía una expedición a Groenlandia para que investigara los rumores referentes a la deserción del cristianismo, por otro lado un escritor llamado Jacob Cnoyen relataba que en 1364 ocho hombres retornaron a Noruega desde las regiones árticas y uno de ellos era un Obispo llamado Ivar Bardarsson que proporcionó al rey con abundante y novedosa información geográfica.

Estos documentos republicados y recopilados por investigadores escandinavos en el siglo XIX han servido como evidencia para aquellos que estiman al siglo XIV d.c. como época de origen de la piedra de Kensington, dando a entender que Knutson logró viajar a América en busca de los Groenlandenses “rebeldes” y tras un largo periodo de travesía que pudo terminar en Minnesota regresó solamente con ocho hombres a su noruega natal.

En los años 80`s el profesor de lengua italiana Robert Hall y el ingeniero y lingüista amateur de Texas Richard Nielsen contradijeron las críticas hechas a la inscripción declarando que las runas extrañas (al parecer derivadas de las runas medievales) y las anormalidades lingüísticas atribuidas a la piedra de Kensington son también fáciles de encontrar en muchas inscripciones rúnicas europeas de la edad media, las cuales si se han aceptado “oficialmente” como válidas por los círculos académicos. Análisis geoquímicos han sugerido que la inscripción fue enterrada en un periodo anterior a la “documentada” primera llegada de colonizadores europeos al continente en el año de 1492.

El geólogo Scott Wolter ha dado pruebas de la autenticidad de la inscripción al encontrar una degradación de los cristales de la piedra que como mínimo debió llevar 200 años (lo que eliminaría la supuesta teoría de que el granjero Olof escribió el mismo la inscripción a finales del siglo XIX) y también ha hecho referencia a la coincidencia de que los puntos cincelados en medio de las runas R de la piedra de Kensington fueron solamente una práctica común en la escritura rúnica en las tumbas de las iglesias de la isla de Gotland en Suecia durante el siglo XIV d.c.

Según las investigaciones la traducción aproximada de la inscripción sería la siguiente: *8 Geats/Goths and 22 Norwegians/Northmen on a? discovery/seeking expedition, from Vinland west of. We had stores with 2 shelters, one day's journey north from this stone. We were at fishing one day, after we came home found 10 men red of blood and dead. AVM (Ave Maria?) rescue from evils.*

8 godos y 22 noruegos en una expedición de búsqueda desde el oeste de Vinland. Tenemos tiendas con dos albergues, a un día de viaje al norte desde ésta piedra. Estábamos pescando un día y después de volver a casa encontramos a 10 hombres muertos y cubiertos de sangre. Ave Maria rescátanos de los malvados.

El ave María en abreviación latina es totalmente factible, debido a que en el siglo XIV d.c. ya todos los reinos escandinavos estaban cristianizados desde hacia bastante tiempo y además como se refirió en la primera parte de éste libro en aquella época era de uso común escribir con signos rúnicos palabras o frases propias del idioma latín. En la parte lateral de la piedra se encuentra otra inscripción más corta:

Have 10 men by/at sea to look after our ship, 14 day journey from this island. Year 1362. Tenemos 10 hombres en el mar para cuidar nuestro barco, a 14 días de viaje desde ésta isla. Año 1362

La arqueóloga Alice Beck Kehoe en el año 2005 ha hecho alusión a los posibles y legendarios contactos entre los indígenas norteamericanos con inmigrantes de otros continentes en fechas bien anteriores al siglo XIV d.c. Por ejemplo en la parte alta del río Missouri se han encontrado indios con pelo rubio entre la comunidad Mandan. Se han encontrado también evidencias de una epidemia de tuberculosis acaecida alrededor del año 1000 d.c. y por último se refiere la leyenda de los Hochunk acerca del héroe ancestral cuerno rojo que se enfrentó con gigantes de pelo rojo⁴.

Otra piedra con inscripciones rúnicas conocida es la de Heavener que se halla sobre la montaña Poteau en los límites del pueblo del mismo nombre. Las tradiciones locales la atribuyen a hombres nórdicos que llegaron al continente por el golfo de México para navegar por el río Mississippi, el río Arkansas y finalmente el río Poteau. Otros investigadores sencillamente la consideran una inscripción hecha en el siglo XIX d.c. o XX d.c. por alguna persona local debido a que los ocho caracteres que forman la palabra Gnomedal (probablemente “Valle del gnomo”) combinan signos del futhark antiguo con el futhark gótico ambos ya casi no usados en el siglo X d.c. cuando los vikingos arribaron a Canadá desde Groenlandia. El criptógrafo de la fuerza armada estadounidense Alf Monge teorizó que la inscripción era un criptograma que significaba “noviembre 11, 1012”, mientras que un ingeniero llamado Richard Nielsen indicó en 1986 que la verdadero significado de los símbolos es “Glome dal” (valley of glome – el valle tenebroso)⁵. A diez millas al noroeste del monte Poteau en 1967 se encontró otra inscripción rúnica de siete caracteres muy similares al de la piedra de Heavener. La transliteración indicaría la palabra “GLOIALLW” aunque otras posibilidades se han sugerido según los diferentes futharks con que se aborde la traducción. Alf Monge también teorizó sobre esta inscripción y otras encontradas en Noruega al relacionarlas como códigos que indican fechas de fiestas religiosas. Según él en ésta segunda piedra de Poteau se encontraría encriptada la fecha “noviembre 12, 1017”⁶.

Por otra parte en Shawnee (Oklahoma) a una milla del río norcanadiense en 1969 Jim Step acompañado de su hijo encontró cerca a un arroyo una piedra oval de 14 pulgadas enterrada levemente en el suelo. Cuando la piedra fue retirada vieron una inscripción de cinco letras en el lado contrario de ésta. Los cinco signos descifrados según el futhark antiguo corresponderían a la palabra “MEDOK”, la cual podría hacer referencia a Madoc un príncipe del país de Gales que según una leyenda vino a América en el año de 1170 d.c y regresó después a su patria por medio de 10 embarcaciones de colonizadores a los que enseñó el río Mississippi.

⁴ Kehoe, Alice Beck, “ *The Kensington Runestone: Approaching a Research Question Holistically*”. USA: Waveland Press, 2005.

⁵Concepto de Monge en: *Oklahoma Today magazine*, Verano 1970. Artículo de O.G. Landsverk sobre Monge, página 28. Concepto de Nielsen en *Epigraphic Society Occasional Publications*, Vol. 15, 1986, página 133.

⁶*Oklahoma Today magazine*, Verano 1970. Artículo de O.G. Landsverk sobre Monge, página 28.

De todas maneras se ha dudado de la veracidad de ésta inscripción debido a que en el país de Gales no fueron usadas las runas del Futhark Antiguo. Alf Monge también tomó esta inscripción como un criptograma y lo descifró como la fecha “noviembre 24, 1024”⁷.

En 1749 el explorador Franco-canadiense Pierre Gaultier de Varennes de la Vérendrye discutió con el científico sueco Pehr Kalm respecto a una inscripción rúnica que halló en un viaje suyo al oeste de los grandes lagos en 1730. Esta inscripción denominada como piedra de Vérendrye fue enviada a Québec donde sacerdotes jesuitas la guardaron después de afirmar que contenía una escritura “tártara”, tiempo después la inscripción fue enviada a la secretaría de estado francesa desde donde se cree que fue enviada y guardada en la catedral de Rouen junto a otros extraños artefactos arqueológicos. Al parecer el edificio donde estaba guardada la piedra rúnica fue incendiado debido a explosiones producidas durante la segunda guerra mundial y no se ha vuelto a saber nada más sobre el artefacto. Hjalmar Holland asegura que la piedra rúnica de Vérendrye se inscribió por inmigrantes nórdicos relacionados también a la ya mencionada piedra de Kensington y la descripción del lenguaje usado como “tártaro” tiene sentido ya que éste desciende del Húngaro antiguo y del Orkhon, los cuales poseen estructuras lingüísticas similares a los de los idiomas nórdicos antiguos.

También en 1971 se hallaron tres inscripciones rúnicas en Spirit Pond (Phippsburg), una de ellas contiene 15 líneas de texto y otra contiene un mapa del paisaje aparte de otros signos rúnicos. En estas inscripciones se encuentra el número 1011 escrito con numeraciones “pentádicas” rúnicas similares a las que propuso en 1885 el sastre Edward Larsson para reemplazar a la numeración arábiga, aunque se ha especulado con que ésta numeración existía desde muchos siglos antes y se mantuvo como un secreto entre los miembros del gremio de Larsson

Esto ha llevado a creer a la mayoría de académicos que las inscripciones de Spirit Pond son un fraude realizado a finales del siglo XIX d.c o en siglo XX d.c., de todas maneras el ya mencionado Richard Nielsen precisa la fecha de la inscripción en 1401 d.c. y otros investigadores que apoyan la idea de las constantes migraciones Vikingas en Norteamérica antes de Colón han supuesto al siglo XIV d.c como la época en que las inscripciones fueron realizadas.

Numeración pentádica rúnica de Edward Larsson:



⁷ *Oklahoma Today magazine*, Verano 1970. Artículo de O.G. Landsverk sobre Monge, página 28.

Finalmente en el ámbito de las inscripciones rúnicas halladas en EE.UU se debe mencionar a la isla denominada “Nomans Land” o “No man’s lan” la cual está situada cerca de las costas de Massachussets en EEUU a unos cinco kilómetros de la isla “Martha`s Vineyard”. Su nombre deriva del hecho de que ésta isla se encuentra cerrada al público debido a que ha sido usada por las fuerzas militares para probar bombas desde el año de 1943. En la década de los 20’s la isla era propiedad de un señor llamado Joshua Crane, el cual aseguró haber visto sobre la costa en un atardecer de 1926 una roca negra con indescifrables signos para él. Un año más tarde un capitán de apellido Wood que era simultáneamente habitante y vigilante de isla tropezó también con la extraña roca. También en 1927 Edward F. Gray tomó varias fotografías a la roca⁸. Gray no conocía el lenguaje rúnico pero posteriores esfuerzos hechos por otros investigadores para descifrar las inscripciones dan a entender que en las dos primeras líneas de la roca se pueden leer las palabras “Leif Eriksson, 1001”, además el texto contiene otras líneas inferiores que poseen caracteres difícilmente descifrables o que tal vez han sido diluidos o borrados por la erosión durante varios siglos. Aunque se ha sugerido que es posible que en una de éstas líneas inferiores se pueda leer la palabra “Vinland”. A pesar de todo el hecho de que en ésta inscripción se combinen caracteres rúnicos con números romanos (los cuales sólo se usaron en escandinavia desde el siglo XIV d.c.) ha dado pie a muchas dudas en torno a su autenticidad, pero igual no sobra volver a hacer referencia al hecho de que durante la edad media era común escribir palabras del latín con signos rúnicos por lo que una eventual combinación de estos con números romanos no sería del todo descabellada.

Regresando de nuevo al ámbito de Suramérica otro referente interesante lo tenemos en el misterioso libro llamado la “Crónica de Akakor” escrito por el historiador Alemán Karl Brugger, que al realizar un trabajo periodístico en Manaus (Brasil) en el año de 1972 conoció al hijo de un caudillo indio llamado Tatunca Nara. El indígena le contaría y daría evidencias de la historia milenaria de su raza, los Ugha Mongulala, por lo que posteriormente dicho relato sería publicado editorialmente por Brugger. En éste libro se hace referencia a la llegada de los Godos al continente sudamericano después de que Teja el último rey Godo fuera derrotado por Narsés, general del imperio Romano de oriente en la batalla del monte vesubio (año 552 d.c.). Después de navegar durante varios años, los godos sobrevivientes llegaron en el año 570 al continente americano y se internaron en las regiones aledañas a la capital del imperio de los Ugha Mongulala, ciudad ubicada en los valles montañosos en la frontera entre los países de Brasil y Perú. Durante varios siglos los godos convivieron pacíficamente con los Mongulala y los dos clanes dirigieron conjuntamente su civilización. Los godos incluso trajeron varias innovaciones a su imperio entre las que se contaban nuevas semillas y formas de cultivo, arados tirados por animales y la forma para desarrollar mejores telares.

Pero el aporte más importante realizado por los godos fue el de el secreto de la producción del hierro acondicionando unos hornos de piedra, utilizando éste metal los artesanos americanos aprovisionaron de nuevas armas a los ejércitos de los Mongulala y de ésta manera el imperio volvió a tener control sobre su

⁸ En medio de sus investigaciones que darían como fruto un libro referido a los viajes de los hombres nórdicos a Norteamérica y que publicado en 1930 por la Oxford university.

extensa área y reconquistó los territorios usurpados por tribus hostiles o rebeldes.

En el año 645 d.c. la mayor parte de los Godos junto a un importante grupo de guerreros Mongulala partieron hacia una gigantesca campaña contra una nación de la actual Norteamérica la cual según los sacerdotes de Akakor podría representar una amenaza y peligro para su imperio. Pero al parecer la guerra devino en catástrofe y la mayoría de los contingentes enviados no regresaron y los sobrevivientes se mezclaron con ese otro pueblo extraño.

Mas de 1000 guerreros Godos habían llegado a Akakor en los barcos con cabeza de Dragón construidos por ellos, los indígenas al verlos los tomaron como parientes enviados por los dioses antiguos que según sus crónicas eran de piel blanca y de pobladas barbas, aquellos dioses además habían instruido y convivido con sus muy lejanos antepasados pero debido a una catástrofe planetaria (concordante con el hundimiento de la Atlántida) en el año 10.481 a.c abandonaron la superficie del planeta para irse a sus 13 ciudades subterráneas ocultas bajo las montañas de los Andes.

Situación similar ocurrió en todo el continente americano cuando los diferentes imperios sobrevivientes recibieron las noticias del arribo por mar de “otros hombres blancos barbados” entre el final del siglo XV.d.c. y comienzos del Siglo XVI d.c. Es fácil entender por que el emperador azteca Moctezuma II haya tomado la llegada de Hernán Cortés a Tenochtitlán en el año 1519 d.c. como el regreso de los parientes de los Dioses Blancos al considerar a los conquistadores españoles como descendientes del legendario Quetzacoátl-kulkán, pero lamentablemente bajo el símbolo judeo-cristiano las intenciones de estos nuevos inmigrantes serian muy diferentes a las de sus antecesores como comprobarían dolorosamente los mismos aztecas e incas durante las siguientes décadas.

Igualmente también se ha especulado con diferentes expediciones hacia América realizadas por druidas y misioneros cristianos irlandeses ocurridas desde el siglo VIII d.c. y IX d.c., el mismo Rudolf John Gorsleben en su libro *Die Hoch-zeit der Menschheit* (el cenit de la humanidad) habla de la posibilidad de que éstos fundaran una colonia en lo que actualmente es el estado de la Florida en EE.UU. Según él a ésta colonia la denominaron como *Huitramannaland*⁹.

Aparte de De Mahieu quien ha señalado el aprovisionamiento de plata que en el siglo XII d.c. y XIII d.c. los caballeros templarios realizaron desde América hacia Europa y gracias al cual se construyeron 150 iglesias góticas, diferentes investigadores también han sugerido el arribo de individuos de ésta orden de caballería siglos antes de la llegada de Colón. Un grupo de investigadores Argentinos encontraron en la ciudad de San Antonio Oeste (provincia de Río Negro) un tótem y un bloque de piedra tallados con cruces y diferentes símbolos templarios como el árbol de la vida, los cuales se dice que podrían tener 700 años de antigüedad. Según el ingeniero Fernando Fluguerto Martí,

⁹ Término que significa “tierra de blancos”.

director de ésta investigación, los objetos fueron hallados en las proximidades de una meseta conocida como “El fuerte” cerca al golfo de San Matías y en la cual es factible que caballeros templarios se habrían atrincherado durante varios siglos. Varias cartas geográficas inglesas y francesas hechas hasta el siglo XIX d.c. incluían el señalamiento de este lugar, no ocurriendo lo mismo con las cartas españolas, debido seguramente al veto de la iglesia católica respecto a todo lo referente con la orden del Temple¹⁰. Martí también indica que tras la orden de extinción de la orden propiciada por el rey Felipe IV de Francia y el papa Clemente V a comienzos del siglo XIV d.c., los templarios sobrevivientes usaron buena parte de su abundante flota para partir desde el puerto de La Rochelle en Francia hasta las tierras del Oeste llegando a la región patagónica donde fundarían tres aldeas fortificadas: la ya referida en el Golfo de San Matías, otra en la costa de la provincia de Chubut y la última cercana a la costa de la región de Osorno en Chile. Igualmente a éstas tres localidades se las relacionó con la mítica “Ciudad de los césares” que describían las leyendas indígenas locales y que los españoles buscaron ansiosamente, aunque al parecer fueron abandonadas u ocultadas en el momento de su llegada.

Por otra parte las leyendas de los viajes Egipcios a la tierra de Punt y las de las flotas del rey salomón hacia el país de Ofir parecerían tener una inspiración real e histórica en las flotas construidas y en las expediciones encargadas por diferentes reyes de medio oriente a los navegantes Fenicios, los cuales asentados en el actual Líbano y partiendo desde el golfo pérsico o el mar rojo realizarían largos viajes de ultramar a través del océano índico, el mediterráneo y el océano atlántico. Escritores como Dick Edgar Ibarra Grasso han identificado dos naves fenicias en las inscripciones de las estelas del templo de Sechim en la costa Peruana, cuyas ruinas han sido calculadas en 3.000 años de antigüedad. También ha comparado a las naves dibujadas en la alfarería Mochica del norte del Perú con los barcos comerciales fenicios del comercio mediterráneo oriental en el siglo III a.c.¹¹. Bernardo Silva Ramos ha recorrido la selva amazónica Brasileira encontrando aproximadamente 2800 inscripciones rupestres de las que buena parte él mismo ha calificado como reminiscentes de la escritura y pictografía fenicia¹².

En 1969 Lienhardt Delekat estudió las copias realizadas a las inscripciones de la conocida “piedra de paraíba” en el estado de Paría en Brasil la cual fue encontrada en una plantación en septiembre de 1872. Según Delekat y otros investigadores como Paul Gallez las inscripciones hechas en esta piedra tienen un claro carácter cananeo-fenicio concluyendo que están escritas en el idioma Sidonio Antiguo usado a fines del siglo VI a.c.¹³.

¹⁰ Martí es el coordinador de la Fundación Delphos, que tiene su sede en Argentina y utiliza un enfoque multidisciplinar. Durante los años 2001 y 2002 realizaron varias expediciones a “El fuerte” en Río negro.

¹¹ IBARRA GRASSO, DICK EDGAR “*La representación de América en mapas romanos de tiempos de Cristo*”. Buenos aires: 1970.

¹² DA SILVA RAMOS, BERNARDO DE AZEVEDO “*Inscrições e tradições da América prehistorica, especialmente do Brasil*”. Rio de janeiro: Imprensa nacional, 1930.

¹³ DELEKAT, LIENHARDT “*Phöniciers in Amerika*”. Bonn: 1969. GALLEZ, PAUL, “*Predescubrimientos de América*”. Bahía Blanca: Instituto Patagónico, 2001

Finalmente también se debe hacer referencia a lo hablado y escrito en las últimas décadas en cuanto a la posibilidad de que los chinos hayan estado en América antes que Colón, se ha hecho especial mención del almirante Zheng He y sus expediciones por todo el mundo entre los años 1405 y 1432. El escritor y ex comandante de la marina británica Gavin Menzies da cuenta de esto al sugerir el año de 1421 como fecha de llegada de la tripulación de He al continente americano y además deduce que los mapas mundiales hechos por los Chinos hayan sido los referentes de posteriores expediciones europeas como las del mismo Cristóbal Colón, Fernando de Magallanes, Vasco da Gama y James Cook¹⁴. El coleccionista Chino Liu Gang reivindicó esta posibilidad al presentar públicamente un mapa mundial de 1763 que era a su vez una copia de uno realizado en 1418 y el cual se lo compró a otro coleccionista de Shanghai en el año 2001. También el famoso mapa de 1513 poseído por explorador turco Piri Reis ha generado un montón de cuestionamientos a la comunidad científica actual debido a que en éste se muestra perfectamente delineada a la región de la Antártica, la cual se presumía que sólo había sido totalmente cartografiada por los europeos hasta el siglo XIX d.c. Se pueden enumerar y resumir a grandes rasgos los diferentes grupos que llegaron al continente americano antes que Colón:

-En los mitos hiperbóreos se hace referencia al paso de un grupo de hombres Cromagnón tras la destrucción de la Atlántida. Ellos serían los encargados de realizar y dirigir las gigantescas construcciones de Piedra en el continente. Tras cumplir con su misión desaparecen misteriosamente.

- En el siglo XI a.c. remanentes de Troyanos que escaparon a su destrucción. Según Jacques de Mahieu se han encontrado vestigios de que se establecieron en la región central de Sudamérica, incluso sugiere que los indios Guayakis paraguayos son sus actuales mestizos y muy lejanos descendientes.

-Durante el primer milenio a.c. los fenicios realizaron diferentes excursiones hacia el continente americano, algunas veces bajo su propia dirección e iniciativa, y en otras oportunidades bajo el encargo y dirección de faraones egipcios, reyes hebreos y reyes persas. (Desde el siglo VI a.c fenicia fue incorporada al creciente imperio persa por el rey Ciro).

-Según la crónica de Akakor, en el siglo V d.c. un grupo perteneciente a los Godos se internó en Sudamérica y conviviría durante dos siglos con los indios de ésta ciudad asentada en las profundidades de la selva amazónica.

-Desde los siglos VIII d.c y IX d.c. grupos de Druidas y celtas irlandeses que posiblemente fundaron pequeñas comunidades en Centroamérica, la Florida y algunas partes del Brasil y Sudamérica.

-En el siglo X d.c. grupos de Vikingos que cruzan todo el continente desde el noroeste de Canadá pasando por Centroamérica hasta radicarse definitivamente en el siglo XI d.c como casta co-dirigente de la civilización de Tiahuanaco, seguramente recordando o replanteando aquella conexión de la

¹⁴ MENZIEN, GAVIN, "1421, The year China discovered the world". Londres: Bantam Book, 2002-2003.

antigua Tiahuanaco con la legendaria Atlántida. Tras el agotamiento del ciclo de aquella civilización algunos descendientes de su casta real se dirigen hacia el norte donde fundan en el siglo XIII d.c. el imperio Inka.

-En el siglo XII d.c. y XIII d.c. la llegada de contingentes de Caballeros Templarios desde el puerto de la Rochele en Francia, los cuales en primera instancia mantuvieron con América un aprovisionamiento de plata la cual sería introducida y comercializada en Europa, y en segunda instancia desarrollaron una ruta de escape hacia América debido a la persecución a la que fueron sometidos por parte de la iglesia católica a comienzos del siglo XIV d.c. Así mismo una orden de caballería en Portugal depositaria de descendientes y secretos templarios sirvió como punto de apoyo a Cristóbal Colón para sus empresas marítimas del “descubrimiento” de América, ya que dicha orden le proporcionó los mapas ya realizados por los navegantes templarios que circundaron el continente americano en siglos anteriores.

En realidad aquella guerra de la Atlántida no habría finalizado totalmente, por lo que al revisar la historia o por el menos el “revisiónismo” histórico propuesto, se debe intuir a que facción de los dioses podrían pertenecer o seguir los diferentes grupos o pueblos que han llegado al continente americano, si éstos desarrollaban una estrategia sacerdotal evangelizadora y/o comercial o por el contrario una estrategia regida por valores como el honor y valor guerreros y que también implicaba la instrucción e intercambio de sabiduría.

De ésta manera se deduce que en la primera estrategia cabrían los grupos de Fenicios, Druidas y Templarios llegados al continente, sin olvidar obviamente al “descubrimiento” realizado por Colon y la llegada de los conquistadores católicos. En la segunda estrategia estarían los Cromagnón, Troyanos, Godos y Vikingos cuyas pequeñas élites endogámicas no sólo co-dirigieron a las civilizaciones americanas sino que les entregaron los secretos de las tácticas de guerra, las técnicas de la agricultura y las construcciones de piedra.

Realmente parecería que entre unos y otros grupos se persiguieron sus huellas en los diferentes momentos e instancias en que arribaban al continente americano, tal vez apropiándose o distorsionando las evidencias, vestigios y leyendas que dejaron entre los grupos indígenas nativos. Sin embargo es totalmente claro que la sabiduría rúnica perteneció y fue difundida principalmente por los grupos participantes de la estrategia guerrera y agrícola.

La sabiduría rúnica primordial proviene de la Atlántida en cuanto a ser un verdadero conocimiento trascendente, más allá de ser visto como una forma o disfraz representado en algún simple y profano “alfabeto”. Desde la edad de bronce se logró mantener hasta cierto nivel la pureza y esplendor de aquella sabiduría por parte de las élites de iniciados en diferentes culturas como las de los Iberos, Tartesios, Celtas, Micénicos, Aqueos, Troyanos, Pelasgos, Etruscos, Dorios, Jonios y Romanos. Pero a pesar de la posterior disolución y decadencia de aquellas culturas las runas si serían conservadas y revitalizadas totalmente por las razas Germánicas, Godas, Sajonas y Vikingas, así mismo parte de los símbolos rúnicos fueron preservados por las castas superiores de varias civilizaciones mesoamericanas y asiáticas.

BOCHICA, VIRACOCHA Y QUETZALCOÁTL

Aparte del nebuloso terreno de la historia y la arqueología, tenemos otra fuente que nos atestigua la llegada al continente de los Dioses Blancos en los diferentes mitos y cosmogonías de los pueblos llamados “indígenas” en todo el continente. Ya son conocidas las historias sobre Quetzacoátl en los Aztecas, Kulkán en los Mayas, y Viracocha en Tiahuanaco y en los Inkas.

De Viracocha se dice que fue el fundador de la civilización Inca y que subía desde las profundidades del lago titicaca para producir la luz en épocas de oscuridad, era un dios de las tormentas y el rayo y se le representaba con una corona que simbolizaba al sol, también a sus ojos se los podía mostrar con lágrimas que representaban la lluvia. Se dice también que Viracocha desapareció a través del océano pacífico para volver en la época de la gran crisis.

Es importante ver un aspecto que a veces se le atribuye a Viracocha y es el de haber creado varias veces el mundo y debido a las imperfecciones de éste ha decidido destruirlo con agua para volver a construirlo, por lo tanto acá veríamos una transpolación con el demiurgo creador del mundo material del que nos hablan los gnósticos.

También es factible el hecho de que en las civilizaciones precolombinas se acentuara la lucha entre los dioses, o mejor dicho el fraccionamiento de los “dioses blancos” en dos bandos. De hecho en la crónica de Akakor se indica que Viracocha fue en realidad un guía traidor de la civilización Ugha Mongulala (los únicos indios originalmente blancos en el continente) y que se rebeló y apartó de ellos para fundar la civilización Inca.

El historiador italiano Luigi Guarnieri Caló en una conferencia basada en las primeras crónicas de Indias hace referencia al hecho de que se encontraron por parte de los conquistadores españoles elementos y cultos nativos con muchas similitudes respecto al de los predicadores cristianos. Así mismo Caló recordó al dios Viracocha como el creador salido de las aguas del titicaca que dictó las normas para los hombres y predicó la caridad y el amor¹.

En el segundo concilio de Lima terminado en 1568 se determinó no eliminar la teoría de la evangelización pre-hispánica de los indios debido a que éstos mostraron una muy buena disposición hacia la iglesia católica, situación que fue confirmada en 1638 por los comentarios del agustino Antonio de la Calancha residente en Perú en aquella época.

¹ Referido en el artículo “Crónicas del Perú en Italia y la difusión de los temas americanos a finales del Siglo XVI”, que forma parte del libro “Construyendo Historias, Aportes para la historia hispanoamericana a partir de las crónicas” Págs. 227 a 241. Editores: Liliana Regalado de Hurtado y Hidefuji Sameda. Pontificia Universidad Católica del Perú y Universidad estatal extranjera de Osaka. 2005

A éste dios o guía evangelizador también se le llamó Pachayachachi Viracocha, término que significa creador de todas las cosas, Se dice que después de crear un mundo de oscuridad formó también una raza de gigantes que no lo obedecieron ni respetaron. Después de hundirlos con un diluvio (¿diluvio universal?, ¿Hundimiento de la Atlántida?). Viracocha creó a los hombres a imagen y semejanza suya, iluminó al mundo con el sol, la luna y las estrellas. Creó también plantas y animales para finalmente ordenar a los hombres que lo sirvieran con ofrendas, si esto no era respetado los hombres sufrirían las consecuencias.

Cuando el precepto se rompió Viracocha se enfureció y maldijo a los hombres, a unos los convirtió en piedra y generó además una inundación llamada Pachacuti, termino que significa “agua que se vuelca sobre la tierra” (¿otra referencia a un diluvio universal?). Llovió durante 60 días y noches y solo quedaron los vestigios de algunos hombres convertidos en piedras, siendo representado esto por los restos de Pucará a 60 leguas del Cuzco.

Viracochan fue enviado como representante del Dios y trato de instruir a los hombres pero al burlarse estos de su túnica andrajosa decidió mostrar su furia y castigarlos enviándoles fuego volcánico o convirtiéndolos en piedra. Viracochan creó la ciudad de Cuzco para que fuera ocupada por los Incas orejones dirigidos por Manco Capac y Mama Ocllo.

En otro contexto se desarrolló la ciudad de Teotihuacan en donde entre los siglos III d.c. y VIII d.c se desarrolló el simbolismo respecto a Quetzalcoátl como dios de la vegetación posiblemente relacionado también con Tlaloc, dios de la lluvia. Sin embargo es con los Toltecas (siglos IX d.c. a XII d.c) que se encuentra un claro rastro hiperbóreo en el mito del Dios Quetzalcoátl ya que se lo relacionó a Venus, la denominada estrella Matutina y Vespertina, además Quetzalcoátl y Venus eran invocados principalmente en la ciudad de Tula (clara referencia a la Thule Hiperbórea, isla-continente polar primigenia habitada por dioses). Pero los aztecas en una época posterior modificaron el simbolismo del Dios al relacionarlo como patrón de los sacerdotes y protector de los artesanos.

Es interesante también otro de los mitos Toltecas referentes al nacimiento del Dios Quetzalcoátl: se dice que al nacer se le colocó el nombre de Topiltzin (nuestro príncipe) y que su madre Chimalman (escudo recostado) lo concibió porque se tragó una “piedra verde”, clara referencia al graal o piedra de Venus de los hiperbóreos.

En otra versión del mito se dice que la madre de Quetzalcoátl murió al parir y que fue criado por sus abuelos, después de un tiempo decidió ir donde su padre Camaxtli, pero sufrió la envidia de sus hermanos los cuales lo intentaron matar quemándolo atado a una roca, pero él escapó por un agujero de la piedra. Los hermanos incluso después de matar a su padre trataron otra vez de asesinar a Quetzalcoátl al hacerle creer que su padre se había transformado en una roca y debía hacerle ofrendas de animales salvajes como águilas o leones los cuales debía cazar arriesgando su vida.

Finalmente Quetzalcoátl se subió a un árbol (también se dice que a la roca) y con flechas mató a todos sus hermanos para después quedarse unos días en un pueblo llamado Tollantzinco y partir hacia Tollan (otra referencia a la Thule Hiperbórea). También se dice en otra versión que los padres de Quetzalcoátl fueron el gran guerrero Mixcoátl y la mujer Chimalman. Después del parto la mujer sufrió una gran aflicción durante cuatro días hasta finalmente morir, Quetzalcoátl sería criado por la diosa Cihuacoátl-Quilazti hasta convertirse en un gran guerrero.

Desde el siglo X d.c. los toltecas incluyeron el mito de Tezcatlipoca (señor del espejo humeante, juez de los pecadores y humillador de los orgullosos), de quien se dice que fue el corruptor de Quetzalcoátl al adentrarlo en los vicios de la embriaguez y el hedonismo. A Tezcatlipoca también se lo relacionaba con la guerra, la muerte, los vientos nocturnos y la oscuridad además de ser visto como el adversario de Quetzalcoátl. Así mismo su simbolismo era fuerte en conexión con el jaguar y al manifestarse como Tepeyollotli (corazón de la montaña).

Tezcatlipoca hizo que Quetzalcoátl se emborrachara con pulque (bebida sagrada) para que se acostara con su hermana, él al despertar y ver su error se avergonzó y decidió marcharse de la ciudad. Aunque también otra versión del mito refiere que mientras Quetzalcoátl exigía a los hombres tributos y sacrificios pacíficos, Tezcatlipoca exigía tributos sangrientos por lo que se produjo un enfrentamiento entre ambos que dio como resultado la marcha del primero en el año 987². Quetzalcoátl bajó a las aguas divinas, ayuno durante cuatro días y se vistió con sus mejores ropas para autoinmolarse en una pira funeraria. Mientras esto sucedía de las llamas surgían aves y su corazón ascendió al firmamento para convertirse en el planeta Venus³. En otra versión el mito Quetzalcoátl se embarca en una balsa de serpientes y se dirige hacia al oriente haciendo la promesa de regresar para volver a traer una edad dorada. Creencia que perduró hasta el emperador Moctezuma II que confundió la llegada de Hernán Cortés como el regreso del blanco y barbado Quetzalcoátl o la llegada de algún familiar de éste.

En la cultura Azteca que tuvo su esplendor en el siglo XV d.c. a Tezcatlipoca se le tenía como uno de sus dioses principales y se le ofrecían sacrificios sangrientos de los jóvenes más apuestos a los que se les enseñaba a cantar y tocar la flauta además de dárseles a cada uno durante sus últimos veinte días cuatro hermosas jóvenes que representaban a cuatro diosas. Finalmente en la última plataforma del templo el sacerdote oficiante de un solo golpe de un cuchillo de obsidiana le abría el pecho al joven para sacarle el corazón, lo curioso acá es la coincidencia respecto a los rituales de la cultura Muisca ya que también un sacrificio similar se le ofrecía al sol.

² Acá se connota una curiosa similitud con el mito de Caín y Abel, por los sacrificios pacíficos y sangrientos de uno y otro, así como la obligada retirada del primero.

³ Se debe también recordar que en la antigua Roma se creía que al morir un emperador su Ka o cuerpo astral se convertía en águila para dirigirse hacia el mundo de los dioses

Tezcatlipoca era dispensador de discordias y guerra pero también de riquezas. En esto vemos una total inversión de valores en la civilización azteca respecto a la de los toltecas los cuales si tenían a Quetzalcoátl como Dios principal, incluso se han comparado las dos divinidades como protectoras de dos etnias diferentes y se ha representado su lucha como una contraposición entre ambas culturas. A Tezcatlipoca le obsesionaba la destrucción de los Toltecas y su centro Tula, es decir la ciudad nombrada en referencia a Thule, el mítico lugar de residencia de los hiperbóreos en el polo norte.

Así mismo Quetzalcoátl era el dios del viento y de la guerra que también dio su nombre a muchos reyes pero que fue suplantado por el sacerdocio de Tezcatlipoca hasta finalmente ser vencido y expulsado de Tula. Después un grupo de Toltecas emigró hacia el sudeste donde se enrolaron en la civilización maya del “nuevo imperio” (siglos VII d.c. a XVI d.c.), influyendo en ésta de manera notable. Allí a Quetzalcoátl se le conoció con varias denominaciones como Kukulcán, dios del viento, dios de la vida, Ce acátl., el planeta Venus, los dioses gemelos (¿reminiscencia de los gemelos alcis en las tribus germánicas?) y Tlahuizcalpantecuhtli. Se dice que en el año 987 d.c. “la serpiente emplumada” Kukulcán llegó a la península de Yucatán para establecer un nuevo reino.

A Quetzalcoátl se lo ha comparado con el rey Arturo que igualmente se embarcó en una balsa rumbo a un reino encantado. Quetzalcoátl murió al atravesar el océano sobre una serpiente para llegar a Mictlan, también se dice que bajó al inframundo para engañar a Mictlantecuhtli el dios de la muerte y a continuación mezcló los huesos de los muertos con su sangre y semen para crear una nueva humanidad.

Esto último recuerda a lo ya mencionado en capítulos anteriores: el descenso al inframundo y la muerte iniciática para adquirir la sabiduría, también a la mezcla de los elixires alquímicos-tántricos (sangre y semen) para generar una transmutación, un nuevo hombre. Con la ayuda de los muertos (el profundo inconsciente colectivo del propio linaje), la sangre (el fuego interior y el recuerdo de los antepasados divinos) y el semen (la propia semilla de fertilidad y generación) se transmuta al interior del hombre venciendo o “engañando” a la muerte para renacer como un Siddha con cuerpo incorruptible de Vajra rojo diamantino. La serpiente alada, la crisálida que se convierte en mariposa, la runa Dagaz que hace referencia a la iluminación y al renacimiento.

Ehecátl dios del viento que sopla en todas las direcciones también se relaciona a Quetzalcoátl y se le representaba con dos máscaras por las que sopla el viento, una concha, la máscara de la trompeta de viento y el quetzal con las plumas de la cola de color verde.

Los mayas llamaron a Venus Chk'ak 'ek y relacionaron los movimientos de sus fases con el calendario sagrado Tzolkin y los ciclos llamados por ellos Hab-tum en los que se representaban diferentes fases de muerte y renacimiento.

Por otra parte en las creencias aztecas no se encontraron atisbos de referencias a la eternidad. Ellos solamente hablaban de las cinco edades en las que el mundo es creado y destruido, en la primera que fue precedida por Tezcatlipoca los gigantes fueron devorados por jaguares (referencia similar a los gigantes hundidos por el Viracocha creador Inca) , la segunda edad se terminó por la destrucción provocada por huracanes y los hombres fueron convertidos en monos, la tercera edad se terminó por lluvias volcánicas y los humanos fueron convertidos en pavos, perros y pájaros, la cuarta edad se terminó por inundaciones y los hombres fueron transformados en peces, la quinta edad está por terminar. Como se observa en la cosmogonía Azteca el hombre es equiparado con la evolución animal sin hacer referencia a su parte espiritual eterna.

Los mexicas (aztecas) procedían de Aztlán (que también se ha referenciado como una isla encantada) y atravesaron durante los siglos X d.c. y XI d.c las regiones de Jalisco y Guanajuato, eran cazadores y pescadores y en Coatepec (valle nor-oriental de México) según un mito nació el Dios Huitzilopochtli, hijo de Coatlicue que era un hechicero que rendía culto a Tezcatlipoca y que fué su caudillo y Dios más venerado. Acá se observa como desde su mismo comienzo los aztecas asociaban su linaje a Tezcatlipoca, dios enemigo de Quetzalcoátl. Otro caudillo sacerdote que tuvieron fue Tenoch quien dio el nombre a Tenochtitlán.

En 1163 d.c. los aztecas llegaron a Tula, ciudad de los toltecas y en lo que podríamos ver a el momento preciso que en los diversos mitos se refiere como a la infiltración de Tezcatlipoca entre la etnia que era fiel a Quetzalcoátl. Desde ése momento los aztecas recorrieron varias regiones hasta que en 1276 d.c. se establecen transitoriamente en Chapultépec para finalmente cerca de Mexicatzingo fundar en 1345 d.c. a Tenochtitlán. Ellos tuvieron que vagar por tantas regiones debido a la hostilidad que les tenían todos los habitantes vecinos que los consideraban como peligrosos porque realizaban crueles sacrificios humanos y se robaban a las mujeres casadas. De todas formas los aztecas también tomaron el recuerdo de Quetzalcoátl y éste aparece con frecuencia en los códigos augurales del calendario de 260 días conocido como Tonalpoualli.

Cambiando ahora de región y contexto socio-cultural en los pueblos Muisca que habitaron el país que actualmente se conoce como Colombia el equivalente de éste héroe sabio blanco se encuentra en la leyenda de Bochica de quien se dice que era un hombre adulto de piel blanca, barbas blancas, ojos azules, vestido con una manta que lo cubría hasta los pies y que llegó desde el oriente acompañado de una mujer también blanca. Se dice que Bochica enseñó a los indios las principales virtudes, la construcción de casas, el sembrado de la tierra, la fabricación de artesanías y el tejido de mantas. Pero al parecer su mujer no se llevaba bien con los indios e inundó la región conocida como la Sabana de Bogotá. Los indios fueron a pedir ayuda a Bochica quien con una vara de oro convirtió a su mujer en Lechuza y desde los cerros tocó las rocas desde las cuales volaron aves y salieron las aguas que formarían la pequeña catarata conocida actualmente como el salto del Tequendama en el departamento de Cundinamarca.

De todas maneras con el tiempo muchos indios se mostraron mal agradecidos con Bochica por lo que éste decidió retirarse por el arcoiris⁴ en el cual se puede observar a Bochica cuando se mira desde el salto del Tequendama.

Una variación del mito indica que Bochica llegó desde los llanos hacia los pueblos de Bosa y Soacha en donde se le llamaba Chimizagua (mensajero de Chiminigagua- supremo Dios principio de luz y de las demás cosas). Después pasó por los pueblos de Fontibón, Serrezuela y Cota para finalmente desaparecer en el río Sugamoxi (Sogamoso)⁵. Tras la ida de Bochica, una mujer llamada Chie comenzó a predicar una doctrina contraria entre los indios, en la que los incitaba al hedonismo y al juego por lo que Bochica regresó para convertirla en lechuza e hizo que solo pudiera andar de noche.

Tiempo después los Muiscas adoraban al dios Chibchacum pero al comenzar a ofenderlo el Dios decidió castigarlos inundando sus tierras con los ríos Sopo y Tibitó. Los indios desesperados llamaron a Bochica para que los socorriera, lo que efectivamente sucedió al ser él quien con su vara de oro abrió una sierra por donde salieran las aguas y la tierra quedara libre.

En el salto del Tequendama abrió dos peñas por las que comenzó a pasar el río, pero como la vara era delgada la abertura no fue muy grande por lo que las aguas de invierno todavía rebasan el río y esto ha obligado a los indios a mantener ofrendas y sacrificios para cuando aparezca el arco iris. Bochica enojado con Chibchacum lo obligó a cargar en sus hombros toda la tierra ahora sostenida por dos guacayanes, siendo ésta la razón por la que la tierra tiembla debido al cambio de un hombro a otro para alivianar el peso para Chibchacum.

Otra leyenda también indica que cuando se comenzaron a inundar las tierras Bochica al que los indios referenciaban como un ser incorpóreo se encontraba en Sogamoso donde había un templo dedicado al sol. El zipa (cacique-gobernante de los Muiscas) decidió buscarlo y al encontrarlo lo convenció de ayudarlo a pesar de que el anciano blanco hablaba una lengua diferente de la de los nativos. Bochica se retiró a su habitación y comenzó a rezar a su Dios, del cual decía que era el único Dios. Luego se dirigieron hacia el sur occidente donde termina la Sabana de Bogotá pero entre las aguas que se agolpaban en un cerco de rocas Bochica sacó una vara con la que rompió las piedras desde las que el agua se volcaría por sus paredes. En medio de ruidos gigantescos se formó una catarata de espuma de 150 mts de altura conocida actualmente como “El salto del Tequendama” y que une a las tierras superiores con las inferiores. Bochica tiempo después desapareció silenciosamente.

En el mito de Bochica podemos ver a un Dios-instructor-civilizador similar a Quetzalcoátl y a Viracocha, sin embargo su figura adolece del simbolismo Hiperbóreo que si tuvo el instructor de la cultura Tolteca/Maya y en cambio coincide con el elemento de alicaida adoración solar exterior presente en las

⁴ Símbolo similar al del puente Bifrost Nórdico que conecta el mundo de los humanos con el mundo de los dioses

⁵ Se observa el símbolo del río (también del lago) como aguas de la disolución que dan paso al mundo de los muertos y la finalización de una etapa o vida en el mundo material. También en la población de Sogamoso se encontraba el templo de los Muiscas dedicado a la adoración del Sol.

últimas versiones del mito referente al Viracocha Inca así como a la función de Viracochan como “enviado” del dios creador (el original mito de Viracocha tenía matices diferentes). Es curioso que en otra de las versiones del mito se indique que Bochica afirmaba orarle a un solo Dios que era “el único”, por lo que se le podría tomar como el representante de un Dios análogo al del Judeo-cristianismo.

Igualmente es notable el hecho de la repulsión de la mujer Chie y sus enseñanzas ya que sabemos que al Dios monoteísta le gusta mostrarse como un macho solitario en detrimento de la compañía de una mujer. Incluso Bochica en un primer término tenía una acompañante pero ésta terminaría siendo convertida en una lechuza nocturna, ave rapaz de tipo similar al Búho el cual representa a la sabiduría oculta y que en otros contextos se ha mostrado como una mascota de la diosa Athenea.

En otros mitos los Muiscas también hablaban de que hace miles de años los humanos tenían dos cabezas, cuatro brazos y cuatro piernas⁶. Un día los dioses decidieron separarlos en dos seres pero imprevistamente los hombres y mujeres comenzaron a buscarse unos a otros porque se sentían incompletos y todas sus vidas se comenzaron a resumir como la incesante búsqueda de esa otra mitad que le hace falta y que complementa tanto a una como a otra parte.

Tenemos de esta manera otra referencia al mito del andrógino primordial referente en muchas culturas y el cual fue dividido en dos partes por una estrategia de los dioses de la creación que al parecer no midieron las consecuencias de sus actos, ya que desde ése momento en adelante y de manera imprevista tanto los hombres como las mujeres no se amoldarían al nuevo estado incompleto e inconscientemente decidirían buscar retomar su estado primordial. Pareciera como si los dioses-devas de la creación (o en definitiva las diferentes máscaras del Dios referenciado como “el único” además de ser el creador del mundo material) o bien fueran un tanto incompetentes y no pudieran deducir los alcances de sus ideas, o bien disfrutaran experimentando con los humanos como si estos fueran simples títeres o seres que se cultivan según como funcione la cosecha en una era o en un plano dimensional.

De todas maneras en el capítulo final de éste escrito se verá que igual por alguno u otro medio los Muiscas si se acercaron o estuvieron cerca en algún momento de algún grupo de hombres o de Siddhas que tenían un conocimiento rúnico superior que reflejaba las fuerzas de lo eterno e infinito.

⁶ Esto recuerda también a algunas representaciones de dioses y diosas del panteón Hindú con ocho extremidades

EL DORADO Y LA CIUDAD DE LOS CESARES

La leyenda de El Dorado difundida por los andes colombianos durante la época de la conquista española nos remite al símbolo de una ciudad maravillosa donde las calles se hallaban pavimentadas en oro ya que en dicho lugar éste metal era ilimitado y no tenía valor comercial ni utilitario sino sagrado y espiritual. Los conquistadores españoles buscaron con desesperado empeño esta legendaria ciudad atraídos solamente por el provecho económico que les podría acarrear su hallazgo, muchos murieron en éste infructuoso intento ya que debieron internarse en medio de la selva en condiciones inhóspitas y desconocidas para ellos. La leyenda comenzó en 1530 cuando el español Gonzalo Jiménez de Quesada conquistó el territorio de los Andes Colombianos y a sus habitantes los Muisca cuyas historias y rituales fueron relatados a los hombres del también conquistador Sebastián de Belalcázar quienes llevaron la leyenda a Quito del “hombre dorado” y “el imperio del rey dorado”. Precisamente Belalcázar dirigió en 1535 una búsqueda de la ciudad por el sur occidente colombiano, en el mismo año el cronista y conquistador Alemán Nicolás de Federmann también dirigió una expedición. En 1536 luego de haber derrotado totalmente a los Muisca Jiménez de Quesada estableció a Bogotá (Bacatá para los indígenas) como la capital del nuevo reino de Granada, sin embargo tanto Belalcázar como Federmann había reclamado como suyas las mismas tierras, por lo que los tres decidieron conciliar con un acuerdo en 1539 y Quesada los convenció a los otros dos de regresar a España ése mismo año a pesar de que las batallas legales entre ellos apenas comenzaban.

En 1541 otros conquistadores como Francisco de Orellana y Gonzalo Pizarro también emprendieron infructuosas empresas para encontrar esta ciudad por la región hoy conocida como el Amazonas. El primero se devolvería a Quito tiempo después y el segundo encontraría y daría el nombre al río Amazonas por las mujeres guerreras indígenas que encontraría a su paso. En el territorio de Omagua que es parte también del Amazonas Felipe de Utre buscó el legendario reino en aquel mismo año. La última búsqueda famosa de El Dorado fue la realizada por el explorador Inglés Walter Raleigh en 1595, desde la región que el mismo denominó como Guyana partió hacia el interior por el río Orinoco pero sus resultados fueron los mismos de sus antecesores, encontró algunos dispersos objetos y herramientas de oro pero ninguna pista sobre el rey o la ciudad dorada.

En el siglo XX Ronald Stevenson, un chileno radicado en la ciudad de Manaus en Brasil dio cuenta de un descubrimiento a un periódico local. Aseguraba el investigador haber encontrado un camino Inca desde el Ecuador hasta las Guayanas teniendo éste vestigios de indumentaria Inca y piedras con inscripciones de tipo Andino, asegurando además que los habitantes indígenas de la región hablaban una lengua similar al quechua y eran de fisonomía similar a la de los nativos andinos. Todo esto nos podría indicar la localización de un posible lugar que antiguamente servía como “portal” hacia la ciudad de El Dorado y también podría sugerir el desplazamiento por razones estratégicas de ciertos grupos entre los pueblos de los Andes Colombianos durante la conquista.

No es coincidencia que dicho descubrimiento haya surgido en aquella parte del Brasil ya que es conocido el caso del explorador inglés Percy Harrison Fawcett que presuntamente en los comienzos del siglo XX desapareció sin dejar rastro alguno al buscar la legendaria ciudad perdida de Z, reino que era recreado en las leyendas de los indígenas nativos de aquella región. así mismo la trama del misterioso libro “la crónica de Akakor” se desarrolla en dicha región, y en su contenido se aborda también el eterno drama de la guerra entre dos bandos o facciones de dioses (también llamados siddhas o ángeles) y las milenarias y en muchos casos olvidadas civilizaciones que han estado bajo la tutela de ellos. De la misma manera se hace referencia en el libro a las ciudades subterráneas ocultas en la tierra interior o en pliegues dimensionales y a las cuales se han ido las élites dirigentes de aquellas culturas antiguas tras las diferentes catástrofes planetarias debidas al conflicto y que además han servido como un refugio inexpugnable al que no pueden llegar ni asomar los hombres de la era moderna con su ciencia materialista y racionalista.

La cultura Muisca estaba establecida en las inmediaciones de la cordillera oriental colombiana y en los departamentos ahora conocidos como Cundinamarca, Boyacá y parte de Santander. Siempre desarrollaron en su estructura la disputa entre dos soberanos de diferentes centros: el Zipa de Bacatá y el Zaque de Hunsa (ahora llamada Tunja). Aunque adoraban tanto al sol como a la luna, el centro ceremonial del Zipa se encontraba en la población de Chía donde se hallaba un templo dedicado a la Diosa Luna, mientras que el centro ceremonial del Zaque se encontraba en la población de Sogamoso donde se hallaba el templo dedicado al dios Sol. Esta cultura se dedicaba principalmente a la agricultura, la orfebrería, la minería salina, la adoración y seguimiento de los astros, históricamente se los ha considerado como muy afines a los Incas.

En cuanto a la leyenda de la ciudad de El Dorado en los Andes Colombianos Juan Rodríguez Freyle refirió en su crónica sobre la conquista española que alrededor de la laguna de Guatavita (ubicada a 50 Kms al norte de la ciudad de Bogotá) un sacerdote-jeque presidía una ceremonia en la que coronados con oro y plumas los integrantes del pueblo muisca observaban como el cacique heredero al trono era desnudado y rociado totalmente con oro en polvo el cual se pegaba a su cuerpo por medio de una sustancia pegajosa similar a la trementina. El futuro soberano se paraba en medio de una balsa hecha de juncos y a sus pies se le colocaban ingentes cantidades de oro y esmeraldas, de igual manera se procedía con otros con cuatro caciques que adornados con plumas, brazaletes y orejeras de oro rodeaban al heredero, y en la mitad de la laguna lo seguían en el acto de arrojar allí las ofrendas que tenían a sus pies y que eran dirigidas hacia Bachué la diosa de las aguas y a los diferentes dioses protectores. El soberano también se zambullía y bañaba en la laguna cumpliendo con una parte importante del ritual. Concluida la ceremonia los indígenas de la periferia de la laguna iniciaban danzas y cantos que se prolongaban durante tres días en los que se festejaba y reconocía al nuevo Zipa heredero de la tradición de Nemequene, el legendario primer legislador que tuvo el pueblo.

Estos rituales eran también realizados por otros grupos de Muisca en diferentes lagunas del departamento de la región como la de Siecha, Ubaque y Fúneque como lo atestigua el descubrimiento de la famosa pieza de orfebrería conocida como la balsa de Pasca, hallada en las inmediaciones del poblado del mismo nombre y la cual se encuentra actualmente expuesta en el Museo del oro de Bogotá. Debido a estas observaciones de los cronistas los conquistadores españoles decidieron buscar en el fondo de las lagunas de la región todo el oro depositado por los indígenas en sus rituales, incluso en el año de 1580 Antonio de Sepúlveda y 6000 indios a su cargo intentaron infructuosamente drenar en su totalidad a la laguna de Guatavita, consiguiendo únicamente rebajar su nivel en 20 metros y ocasionar la muerte a numerosos excavadores al hundirse el canal con el que se pretendía realizar la operación. Hasta el día de hoy puede esto ser evidenciado en la gran zanja que tiene la laguna en uno de sus costados. Sin embargo, acá es importante hacer notar que en aquel siglo XVI d.c. hubo una confusión y mezcla entre dos elementos mítico-literarios: por un lado los atestiguados rituales indígenas de coronación de sus soberanos y por otro lado la leyenda de la majestuosa ciudad de oro “El Dorado” que en realidad es uno de los tantos nombres dados a las “ciudades ocultas” de las tradiciones primordiales desde donde los dioses influyen en el destino del hombre terrenal.

Entre los conquistadores españoles no era claro o uniforme el objetivo y sentido de su búsqueda, la gran mayoría iban hambrientos solamente tras el oro que poseían los indígenas americanos, otros no desdeñaban de la posibilidad de adicionalmente al metal precioso encontrar a la legendaria ciudad, y finalmente un reducidísimo grupo de iniciados y sabios si sabrían que era muy posible encontrar un portal, túnel o pasadizo que conduciría hacia la ciudad de los dioses.

Aunque los motivos e intenciones de los conquistadores diferían entre sí, la ciudad legendaria es “inencontrable” para aquel que no sea un iniciado o que no conozca un código de señales rúnicas y líticas (construcciones en piedra como murallas, menhires, cromlech y dólmenes¹) que sugieran el lugar donde se encuentre un portal hacia dicha ciudad, ya que por medio de un puente, camino o túnel subterráneo reflejado tanto en el exterior como en el interior del iniciado desde el espacio-tiempo de la creación material se accede por un cruce interdimensional hacia un lugar que posee un tiempo y espacio diferentes al de nuestro plano pero desde el cual se puede tener cierto contacto o influencia hacia el mundo que habitamos en la actualidad. Así mismo los cruces de planos hacia otras dimensiones muy paralelas y análogas a la nuestra se pueden encontrar en lagunas, cataratas, cavernas, faldas de una montaña, y en el espacio intermedio entre un par de árboles o piedras acondicionadas dentro de un bosque.

¹ **Menhir:** piedra alargada verticalmente ajustada dentro de la tierra, a veces podía ser antropomorfa. Se usaba como una especie de “aguja de acupuntura” para las corrientes y canales (nadis) de energía telúrica. **Cromlech:** Conjunto de Menhires colocado en forma circular o elíptica en disposición doble o triple. **Dólmen:** construcción megalítica consistente en un túmulo formado por dos losas verticales hincadas en la tierra y una losa vertical sobre éstas.

Por todo lo anterior el acceso a una ciudad oculta aparte de estar fuertemente vigilado y custodiado también está vedado para todo aquel que no pueda observar desde su espíritu las señales rúnicas que enmarcan las entradas o portales y así mismo que su vibración interior no sea acorde y este “sintonizada” con las fuerzas y energías de dicha ciudad.

De todo esto se deduce ridículo pensar que la gran mayoría de conquistadores españoles influenciados y guiados por una naciente ideología materialista pudieran siquiera acercarse o avizorar alguna señal relativa a alguno de los portales o senderos tanto materiales como espirituales, creados e increados que conducen a la ciudad de los dioses.

En éste sentido la ciudad de El Dorado es análoga a las demás ciudades legendarias referidas en las leyendas de los diferentes pueblos indígenas de Sudamérica como por ejemplo la ciudad de los césares también conocida como Trapananda o Elelín y que se supone ubicada en algún lugar de la cordillera entre Argentina y Chile en la patagonia.

Esta leyenda tuvo diferentes orígenes, por un lado se hablaba de una rica ciudad fundada en la patagonia por sobrevivientes y amotinados de las infructuosas expediciones de posesión del estrecho de Magallanes realizadas por Simón de Alcazaba y el obispo de Plasencia en 1540. También se hacía referencia a una expedición del español Francisco César hasta las sierras de Córdoba en las inmediaciones de las culturas de los Diaguitas y los Comechingones donde el capitán y sus hombres aseguraron ver una tierra muy rica abundante en joyas y metales.

Así mismo el cronista Miguel de Olaverria decía que un grupo de súbditos Incas que habitaban cerca al río Maule, al recibir el asedio de los mapuches y al saber que su rey estaba preso de los españoles decidieron cruzar la cordillera y según ellos dirigirse hacia la ciudad de los césares.

El capitán español Diego de Rojas organizó una expedición en 1543 para encontrar a la ciudad de los césares, desde el sur del Perú entro a la actual provincia de Santiago del Estero en Argentina, su objetivo final era una rica región ubicada entre Chile y el Río de la plata, sin embargo su misión fue infructuosa y en 1544 murió en un combate contra una tribu de los Juríes.

También Francisco de Villagra en 1551 envió un destacamento desde el Valle de Cuyo hacia la patagonia para encontrar la ciudad pero lo único que encontró fueron informes que le relataban de españoles refugiados en las pampas que vivían pacíficamente con los Indios. El sacerdote Nicolás Mascardi en 1670 se asentó en Chile para evangelizar a los Poyas y su objetivo al finalizar ésta tarea era dirigirse a la ciudad de los césares pero irónicamente esto le fue imposible de realizar porque fue asesinado por los mismos indígenas tres años después.

La leyenda que más puede llamar la atención es la de una ciudad de los cesares fundada por sobrevivientes de los ataques mapuches realizados sobre las ciudades de Valdivia, Villarrica y Osorno a finales del siglo XVI d.c. en la actual Región de los Lagos en Chile. Debido a esto se difundió la creencia de que una primera ciudad de los cesares que (al igual que El Dorado) existía también sobre una laguna de nombre Puyequé (actual lago de Puyehue) al ser destruida provocó que sus sobrevivientes migraran hacia la pampa del este donde re-fundarían la ciudad.

El Dorado también es análoga a Paititi ciudad de similares características y que se supone perdida en algún lugar al este de los andes, entre la selva del sureste del Perú con el norte de Bolivia y la región de Acre en el suroeste Brasileiro. Se dice que Paititi servía como refugio a los incas tras la conquista española e incluso el ya mencionado Fawcett la refería como la misma ciudad perdida de Z sólo que él la buscó más hacia el este, en la región cercana al río Xingú.

En la leyenda el héroe Inkarrí después de fundar la ciudad de Cuzco se dirigió hacia la selva de Pantiacolla para refugiarse en la ciudad de Paititi. Otros investigadores sugieren que la ciudad se encuentra entre las selvas y montañas del sureste Peruano y en el actual departamento de Madre de Dios. Curiosamente también la ciudad ha sido asociada a algunos de los valles que se incluyen en el llamado “parque nacional del manú” y así mismo a las cercanías del cerro Atayala y los lugares llamados “Pirámides de Paratoari” que en realidad son formaciones geológicas naturales.

Extrañamente en el comienzo del siglo XXI d.c. un arqueólogo italiano llamado Mario Polia aseguró haber encontrado en los archivos de los Jesuitas una expedición hecha alrededor del año 1600 d.c. en la cual un misionario llamado Andrea López encontró en medio de la profunda selva una ciudad rica en oro y plata cercana a una catarata que los nativos llamaban Paititi². De esto se ha deducido que la iglesia católica con centro en el Vaticano ha mantenido oculto éste secreto por todos estos años, aunque de todas maneras si esto fuera cierto se debe considerar que ésta ciudad debía ser conformada como un “reflejo” o lugar de irradiación de la Paititi inmaterial e igualmente lo mismo se aplicaría para las diferentes versiones sobre posibles asentamientos de la ciudad de los cesares.

Lo más probable es que en realidad todas las leyendas sobre ciudades legendarias se refieran a una sola ciudad y que los diferentes lugares de la geografía americana donde han sido buscadas sean puntos de acceso o portales que conducen tanto a refugios transitorios como a una vía directa que lleva hacia un mismo mítico lugar denominado con diferentes nombres según cada cultura o pueblo.

² Referido en “La cosmovisión religiosa andina en los documentos inéditos del archivo romano de la compañía de Jesús 1581-1752”. Pontificia Universidad Católica del Perú. Editado por Fondo Editorial Lima, Perú, 1999

Pero es muy importante anotar que si nos regimos por diferentes libros esotéricos que han salido en el último siglo, se debería en realidad hacer referencia no a una sino a dos ciudades que en las culturas del centro asiático han sido llamadas Agartha y Shamballah, si bien algunos autores las denominan como la misma ciudad, otros las refieren como centros de influencia de dos grupos de Dioses que se encuentran en una eterna guerra y contraposición³. Mientras Agartha se rige por una ética caballerescas similar a la de la casta Kshatriya en la india, Shamballah se rige por una conducta de tipo sacerdotal devocional similar a la de la casta de los Brahmanes. Agartha pugna por la liberación y auto-deificación espiritual del hombre en relación a los condicionamientos del orden natural y de los ciclos infinitos del eterno retorno en los que se desarrolla la evolución de la humanidad, por el contrario Shamballah busca mantener y controlar dicha evolución materialista aparte de buscar que la humanidad se una pasiva y panteísticamente con el cosmos. No es extraño encontrar que los emisarios o adherentes de uno u otro grupo denominen a sus contrarios como demonios y culpables de la decadencia y degeneración actual de la humanidad.

Es evidente que las culturas influenciadas por el mito hiperbóreo muchas de las cuales bajo diferentes formas o “vestimentas” tuvieron acceso a la eterna sabiduría rúnica han respondido principalmente a los objetivos y estrategias de la ciudad de Agartha. Hombres de Cromagnon, Tartessios, Aqueos, Troyanos, Espartanos, Romanos, Godos, Sajones, Vikingos, así mismo Hititas, Kassitas, Ainus Japoneses, Shivaistas Hindúes y en algunas épocas las élites Indo-Iranias, Mongolas y Chinas entre otras desarrollaron culturas basadas en el honor y los valores guerreros y heroicos, además de basar varios de ellos su vida social en una organización agropecuaria.

Buena parte de las culturas americanas en sus comienzos fueron guiados por una élite que mantenía estos principios, aunque paulatinamente permitieron ser infiltrados por influencias dañinas exteriores y lentamente decayeron hasta que como ya se hacia referencia en el capítulo anterior fueron finalmente abandonados por aquellos lideres los cuales se retiraron hacia la ciudad de El dorado o Ciudad de los césares esperando el momento oportuno para volver a emerger a la vista de los hombres terrenales cuando el inevitable momento crítico de la finalización del actual ciclo histórico se concrete. De ésta manera aquellas civilizaciones en su ciclo de culminación terminarían sucumbiendo ante el circulo vicioso de los continuos e innumerables sacrificios rituales y degeneramiento de sus estructuras y costumbres, por lo que seguramente lo que encontraron los conquistadores españoles fue ante todo los despojos o restos de civilizaciones que conocieron su etapa de gloria con varios siglos de anterioridad.

³ Alrededor de 1870 los escritores franceses Ernst Renan y Louis Jacolliot se refirieron a Agartha como Asgaard y Asgartha. El escritor polaco Ferdinand Ossendowski también se refiere a Agartha en su libro de 1923 *Bestias, Hombres y Dioses*. El hermetista cristiano SaintYves d'Alveydre aseguró a finales del siglo XIX haber visitado Agartha en viajes astrales, experiencias que fueron relatadas en sus libros *Mission des souverains*, *Mission des ouvriers* y *Mission des juifs*. Rene Guénon en su libro *Le roi du monde* describe el cisma generado entre los dioses que formarían Shamballah y Agartha después de acontecida una catástrofe que destruyó la legendaria civilización del desierto del Gobi ubicado en la frontera china-mongola.

Por supuesto todo lo descrito anteriormente contradice a la visión lineal de la historia según la cual el progreso de estas culturas precolombinas fue retrasado aunque de desenvolvimiento paralelo en relación al de las civilizaciones de medio oriente y europeas, pero no es el interés de este escritor adherirse a dicha ideología o forma de ver el devenir de los acontecimientos.

En el hecho de la importancia que se les daba en el último periodo de la cultura Muisca a los sacerdotes-jeques como sacrificadores y mediadores entre los humanos y los dioses se puede observar la total degradación y decaimiento del espíritu que pudo existir en anteriores etapas de dicho pueblo. Así mismo en estos estadios terminales al igual que en la cultura Azteca eran comunes los sacrificios rituales, concretamente los jeques Muiscas degollaban y sacrificaban niños propios o de las tribus enemigas derrotadas en batalla como ofrendas para agradar y aplacar la ira del dios sol.

El ritual se desarrollaba en una cumbre mirando hacia el este y la sangre de la víctima era recogida en totumas con las que se untaban las primeras piedras que recibían los rayos solares al amanecer, el cuerpo se dejaba expuesto al sol para que lo quemara totalmente.

Definitivamente en estos rituales percibimos las causas que hicieron que los héroes instructores o “dioses blancos” como Quetzalcoátl-Kukulkán abandonasen indefinidamente a éstos pueblos americanos dirigiéndose hacia las ciudades ocultas míticas, aunque de todas maneras prometieron volver a presentarse ante la vista de los hombres cuando el momento fuera oportuno y tal vez cuando los hombres terrenales propicien y merezcan este privilegio.

La sabiduría rúnica puede generar esta sincronización interna con los Dioses de las ciudades ocultas y hasta es posible que un iniciado consiga la total transmutación en superhombre y en Siddha superando todas las trabas y limitaciones propias del hombre terrenal y del mundo material finito y condicionado. Después de esto no habrá impedimentos para que el señor Hades pueda abrir las puertas de los campos elíseos a aquel guerrero que ha emprendido su viaje y su lucha siguiendo la voz de su sangre y de los ancestros hiperbóreos.

LAS PIEDRAS DE TUNJO EN FACATATIVÁ

A la distancia de 1550 mts de la plaza central de la población de Facatativá y a 40 kilómetros al oeste de la ciudad de Bogotá en Colombia se encuentran las denominadas “piedras de tunjo”, unos abrigos rocosos que en sus murales conservan pictografías (ideogramas) o pinturas rupestres precolombinas hechas con tinta natural indeleble por el pueblo de los Muisca, los cuales durante milenios ocuparon la región central del país antes de la llegada de los colonizadores hispánicos.

En los más de 60 murales que conforman el parque arqueológico se pueden apreciar algunas de sus pinturas con cierto grado de claridad y conservación a pesar de la disolución de los colores y nubosidades provocadas por las sales de las rocas con el paso de los siglos, y se conservan también a pesar de los graffitis escritos sobre la mayoría de ellas por turistas inescrupulosos.

Todavía no es clara la manera como este complejo de gigantescas rocas metamórficas fue formado, se presume que debido a la interna presión de la tierra y a la evolución de la litosfera éstas rocas formaban el piso de un lago que debía cubrir lo que ahora se conoce como la Sabana de Bogotá. Pero si se ha podido calcular entre 3.000 y 10.000 años la antigüedad de las diferentes pinturas.

Otra versión indica que las piedras eran en realidad las orillas del lago y sobre éstas se realizaban diferentes ceremonias religiosas de los Zipas (jefes que formaban parte del complejo cultural Muisca), así mismo las rocas funcionaron como cercado o último resguardo de los indígenas durante la época de la conquista. Tisquesusa, el último de los Zipas, fue herido por los soldados del conquistador Gonzalo Jiménez de Quesada por lo que fue llevado a las piedras de Tunjo por sus súbditos donde finalmente falleció en el año de 1538 d.c.

Se ha encontrado también una gran concordancia y similitud entre los ideogramas de las piedras de Tunjo con respecto a otros hallados en el desierto Australiano y que se calcula fueron elaborados hace 40.000 años por tribus indígenas de ese país. Esto a las claras nos está hablando de unos símbolos eternos descifrados o enseñados en diferentes épocas antiquísimas y en diferentes regiones del planeta por una élite de “dioses blancos” que adoptaron la figura de iniciados, instructores y civilizadores. Contrario todo esto a la idea de que dichas pinturas son una simple pseudo creación artística producto de la imaginación de una cultura específica, o un simple escalón en la evolución de la escritura de ideogramas abstractos hacia signos geométricos, fonéticos y lingüísticos.

En muchas de las pinturas encontramos signos que sugieren o simulan claramente la forma de diferentes runas. Además los ideogramas no están escritos en forma de que se los pueda considerar en conjunto como parte de la estructura de un lenguaje escrito o hablado, sino más bien cada uno representa a un diferente símbolo iniciático y espiritual. De ésta manera también confirmamos acá que el lenguaje rúnico eterno es mucho más un simple “dialecto” o “alfabeto” ya que en realidad cada uno de sus signos de manera individual de por sí constituye un saber mágico. La cultura Muisca que tenía como idioma común al “chibcha” realizó este tipo de pictografías por toda la región que ahora es conocida como altiplano cundiboyacense. Los conquistadores españoles definieron a los Muiscas como un pueblo de aproximadamente 600.000 habitantes, de carácter pacífico, agrícola y comerciante el cual vivía entre lagunas y rendía especial veneración por el agua. Los españoles al ver tantas formas de “cruz” entre los ideogramas preguntaron a los indígenas por su significación y éstos respondieron que no tenían idea de cual era y mucho menos de quienes habían escrito los símbolos en el pasado¹, lo cual de manera muy clara nos indica dos posibilidades: la primera es que éstos símbolos fueron pintados por un pueblo anterior a los Muiscas posiblemente anterior a la catástrofe atlante o inmediatamente posterior a ésta llegando a la región tras una migración obligada. La segunda opción es que dichos símbolos fueran escritos en tiempos un poco más recientes por una elite de dioses blancos los cuales eran los únicos en conocer su verdadero significado mágico y profundo. Curiosamente escritores como Miguel Triana y Louis Guisletti² han encontrado similitudes entre los ideogramas y algunas letras del alfabeto Griego, lo cual no es una simple casualidad ya que como bien se ha dicho aquel alfabeto indo-europeo también poseía en sus orígenes una común fuente rúnica y eterna. No importa el hecho de que muchos “académicos” materialistas actuales consideren ridículas y subjetivas las tesis de aquellos dos investigadores, al fin de cuentas nos encontramos en pleno Kali-yuga, la edad oscura en la cual el hombre ha perdido el contacto con los dioses y con lo eterno.

Por otro lado, el antropólogo colombiano Álvaro Botiva ha establecido que la sustancia utilizada para la realización de los pigmentos era el ocre. El color más comúnmente utilizado para la realización de las pinturas fue el rojo, lo cual tampoco es una simple coincidencia ya que en muchas excavaciones sepulcrales europeas se han encontrado restos óseos impregnados en ocre rojo, color que simboliza a la sangre y la fuerza vital, aunque simbólicamente se debería decir más bien el fuego de la sangre del cuerpo sutil y del espíritu, de ésta manera los pueblos antiguos le daban a sus muertos una fuerza auxiliar que les serviría en su viaje postmortem de manera similar a como los antiguos griegos dejaban una moneda sobre la frente del difunto para que con ésta pagara al barquero Caronte el viaje por la laguna Estigia hacia la isla de los muertos.

¹ Hecho referido por Nancy Vera Martínez y Stella Bernal García en un artículo de la revista *Diners*, No 210 septiembre 1987, Bogotá, Colombia.

² Tesis referidas en los libros de Miguel Triana “*La civilización Chibcha*” (1921) y “*El Jeroglífico Chibcha*” (1924). También en el libro de Louis Guisletti “*Los Mwiskas, Una gran civilización precolombina*” Biblioteca de autores colombianos, Bogotá, 1954.

Igualmente el rojo es el color más usado en la magia rúnica y en la magia nórdica, así mismo posee un alto simbolismo gnóstico al hacer referencia al cuerpo diamantino de Vajra Rojo inmortal de un siddha y también en el tantrismo Shivaista simboliza a los fluidos menstruales en los que la mujer expide toda la esencia de la diosa Kali y que son considerados como un elixir que propicia un alto poder mágico y de inmortalidad al cuerpo astral del hombre.

Lo que si no se ha podido deducir con claridad en los ideogramas es con que utensilios fueron aplicadas las pinturas ya que por su fineza y precisión parece poco factible que fueran realizadas simplemente con los dedos.

A este complejo de piedras también se les conoce como “piedras de Tunja” por lo que erróneamente esto ha llevado a la confusión de que mucha gente crea que se encuentran en la ciudad del mismo nombre y que es la capital del departamento de Boyacá a 120 km al nororiente de Bogotá.

Entre los mitos populares difundidos en referencia a las piedras se encuentra el del sacerdote perteneciente a la comunidad franciscana de Quito que planeaba construir y levantar una iglesia en dicha ciudad. Al verse la obra paralizada debido al agotamiento de piedras en las canteras cercanas uno de los padres decidió vender su alma al Diablo a cambio de que éste le trajera grandes piedras para poder finalizar la construcción. El diablo encontró las piedras más grandes en una cantera cercana a la ciudad de Tunja y decidió agrupar un frente de demonios fuertes y otro frente de demonios ágiles para llevar las piedras volando por los aires durante las noches iluminadas por la luna para de ésta manera no ser vistos durante el día.

Los demonios después de hacer un pronunciado esfuerzo decidieron descansar cerca de la población de Facatativá, estando allí uno de los mensajeros del diablo le informó a éste que el sacerdote se había arrepentido y decidió disolver el pacto ya que tuvo un sueño premonitorio en relación a la construcción de la iglesia y además se había retirado de la comunidad de los Franciscanos para ingresar a la de los Cartujos.

El diablo enfurecido les ordenó a sus demonios dejar abandonadas las piedras allí en las inmediaciones cercanas a la población de Facatativá. Se dice que los gritos y maldiciones del diablo fueron tan fuertes que sus ecos se escuchan todavía hoy en la región aledaña a las piedras durante las noches de tormenta.

Es curioso anotar que a varios de los complejos ciclópeos de piedras existentes en el mundo se les han adosado leyendas judeo-cristianizadas en las que se refiere que los bloques de piedra fueron colocados o construidos en aquél lugar por un grupo de “demonios”. Esto sucede también con los acueductos de Segovia en España atribuidos a los romanos y que en las leyendas populares cristianas de las poblaciones aledañas son referidos precisamente como construcciones hechas con la colaboración de seres infernales.

Por otro lado en las piedras de Tunjo (también llamadas “cercado de los Zipas”) tenemos un ejemplo concordante al de la leyenda de El Dorado, la maravillosa ciudad oculta en la que los indígenas tendrían cantidades ilimitadas de oro y otros metales y piedras preciosas. Se ha especulado popularmente sobre el hecho de que en la parte inferior o subterránea de las piedras se encontrarían tesoros escondidos por los indígenas antes de la conquista de los españoles, de hecho se afirma por diferentes historiadores que Gonzalo Jiménez de Quesada después de derrotar a Tisquesusa se fue apresurado hacia la tumba en medio de las piedras de tunjo en la cual los súbditos Muisca habían enterrado al último zipa ya que supuestamente en su sepulcro se hallaba también un gran tesoro, sin embargo la realidad fue que al exhumar el cadáver sólo se encontró una copa de oro.

Es obvio volver a mencionar a la ciudad de El dorado y al Tesoro oculto bajo las piedras de Tunjo como un símbolo referente a la sabiduría divina ocultada y resguardada en las ciudades y refugios inexpugnables a las que llegaron las élites de las culturas precolombinas americanas por medio de pasadizos subterráneos y portales de dislocaciones espacio-temporales y desde las cuales piensan volver a salir a la superficie cuando sea el momento indicado y se finalice estrepitosamente la edad materialista moderna actual. Pero ya es conocido que al miope hombre moderno racionalista de la actualidad le es muy difícil poder comprender o tan siquiera intuir todo esto.

A continuación se pueden observar fotografías de diferentes rocas que forman parte del completo de las piedras de Tunjo así como algunos pictogramas que se asemejan a formas rúnicas y que se encuentran principalmente en los murales que se forman en sus partes frontales e inferiores.

A las piedras curiosamente se les han atribuido similitudes con formas animalescas y de reptiles, ranas, serpientes y cocodrilos. En el lugar se rememora tal vez la atmósfera ciclópea de unas épocas anfibias y dinosáuricas muy primitivas del planeta tierra. Pareciera que con las inscripciones rúnicas se hubiera buscado controlar y resignificar a las corrientes y líneas serpentinales que configuran la fuerza primordial con la que se sostiene la manifestación material del planeta y del universo³.

Todas las fotografías fueron tomadas junto a dos camaradas del sendero de la sabiduría rúnica y eterna:

³ Precisamente se denomina Geomancia al estudio de las líneas magnéticas telúricas y subterráneas que conforman el tejido energético sutil del planeta tierra



Dos diferentes vistas de las piedras de tunjo, formaciones rocosas las cuales dan al observador la sensación de no concordar con la circundante topografía de su entorno natural en la provincia, pareciera como si accidentalmente hubieran sido colocadas allí por un acontecimiento sobrenatural fortuito o provocado.



Dos tomas diferentes de rocas gigantes dentro del complejo de las piedras de Tunjo. Sus formas simulan a una cabeza reptilesca o de serpiente.



Dos tomas diferentes de rocas gigantes dentro del complejo de las piedras de Tunjo En ambas se observa desde su parte superior la superficie de una piedra que simula a una “piel” anfibia.



Arriba: la foto de un muro frontal plano y liso en el nivel inferior de una de las piedras de Tunjo. Abajo observamos en detalle una pictografía de la parte central de la foto en la cual se denota una forma gráfica similar a la runa Odal.

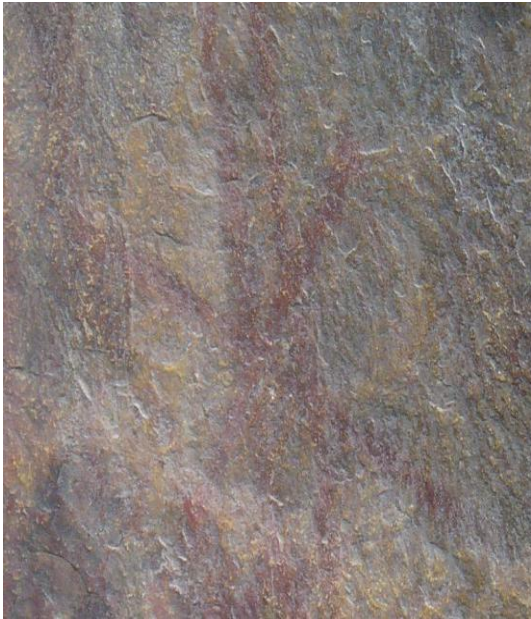
Curiosamente la forma rectangular está demarcada por tres líneas, como si también se hiciera referencia al mágico número de la trinidad y al cerco sobre los reinos del cuerpo, del alma y del espíritu, correspondiendo a éste último la figura rectangular más interior.



Detalle de un muro frontal plano y liso en el nivel inferior de una de las piedras de Tunjo. En la pictografía en primera instancia se observa a una posición corporal en X similar a la de la runa GEBO que representa al contacto entre el mundo divino y el mundo terrenal.

También se puede observar la triple división de sus extremidades simulando así el ideograma a la cuádruple runa ELHAZ de protección mágica. ELHAZ en sentido ascendente y descendente simboliza a la tensión creativa de la polaridad y la contraposición entre las corrientes de sentido positivo y negativo que son influyentes en la transformación de los tres reinos del ser (espíritu, alma y cuerpo)

Así mismo se observa en la parte inferior del cuerpo la prolongación de la línea de los genitales para simular la forma de la runa YR, curiosamente a ésta runa a veces se la relaciona también con un hombre orinando para fertilizar a la tierra. Si contamos esta línea junto a otra que correspondería a la cabeza del hombre en el ideograma entonces la figura derivaría en la runa HAGALL que representa al hombre total.



A la izquierda se observa en detalle una inscripción en la cual se denota una forma gráfica similar a la runa HAGALL, matriz de todas las runas. A la derecha se observa la forma gráfica de la runa EHE (también llamada AR en el futhark escandinavo) que simboliza al matrimonio alquímico mágico.



En ésta fotografía se observa el detalle de una pictografía con forma de X, idéntica a la runa GEBO y también conocida como Cruz de San Andrés. Al quedar sorprendidos por estos símbolos en forma de cruz los conquistadores españoles decidieron preguntar a los Muisca por el autor de los ideogramas a lo cual los nativos respondieron que no tenían idea alguna sobre esto.

BIBLIOGRAFIA

- BLUM, RALPH, “ *The Book of Runes: A Handbook for the Use of an Ancient Oracle: The Viking Runes*”. London: Michael Joseph, 1984.
- BRONDINO, GUSTAVO “*Visión hiperbórea de la historia*”. Córdoba: El autor, 2008.
- BRUGGER, KARL “*La crónica de Akakor*”. Barcelona: Editorial Pomaire, 1978.
- DE MAHIEU, JACQUES “*El gran viaje del Dios Sol, los vikingos en México y Perú*”. Buenos Aires: Hachette, 1976.
- DE ROSARIO, NIMROD “*El misterio de Belicena Villca*”. Córdoba: Quinta Dominica, 2003.
- EVOLA, JULIUS “*El misterio del grial (1937)*”. Palma de Mallorca: Serie Sophia Perennis. José J. de Alañeta, 1997
- EVOLA, JULIUS “*Metafísica del sexo (1958)*”. Palma de Mallorca: José J. de Alañeta, 2005
- FRIES, JAN, “ *Helrunar: A Manual of Rune Magic*”. Oxford: Mandrake, 1993.
- GORSLEBEN, RUDOLF JOHN, “ *Die Hoch-zeit der Menschheit*”. Leipzig: Koeler & Amelang, 1930. (English Translation by Karl Hanz Welz. USA: HSCTI. 2002)
- HERROU ARAGON, JOSE M. “*La religión prohibida*”. Rosario: El autor, 2005
- HERROU ARAGON, JOSE M. “*Trabajos parapsicológicos infalibles*”. Rosario: El autor, 2007.
- JUNG, CARL. “*Psychologie und Alchemie (1944)*”. España: Plaza & Janes (traducido por Ángel Sabrido), 1989.
- KARLSSON, THOMAS, “*Uthark, Nightside of the runes*”. Sunbyberg-Sweden: Ouroboros Produktion, 2002.
- KUMMER, S. A., “*Heilige Runenmacht*”. Hamburg: Uranus, 1932.
- KUMMER, S. A., “*Rune magic (Edred Thorsson Translation)*”. Texas: Yrmin-Drighten The rune gild, 1993
- LIST, GUIDO VON, “*Das geheimnis der runen (1908)*”. Santiago: Ediciones Armanen (primera edición en español, traducido por Roberto Jaras), 2000.
- MEES, BERNARD. “*The north etruscan thesis of the origin of the runes*” Arkiv For Nordisk Fililogi # 115, 2000.

- ODENSTEDT, B “*On the origin and early history of the runic script*”. Uppsala:1990.
- OUSPENSKY, P.D. “*In search of the miraculous: Fragments of unknown teachings*”. New york: Hacourt Brace, 1949.
- RAHN, OTTO, “*La corte de Lucifer (1937)*”. Barcelona: Círculo Latino (Traducción de Marcelo Pelayo), 2004
- SCHRECK, NICOLAS AND ZEENA “*Demons of the flesh*”. Berlín: Creation Books, 2002.
- SERRANO, MIGUEL “*ELELLA, El libro del amor mágico*”. Santiago: Ediciones Nueva Universidad, 1974.
- SERRANO, MIGUEL “*Nietzsche y la danza de Shiva*”.Santiago: Edicioneself, 1980.
- SPIESBERGER, KARL, “*Runenmagie*”. Berlín: R. Schilowski, 1955.
- SPURKLAND,T.“*Norwegian Runes and Runic Inscriptions*”, Boydell Press.2005
- THORSSON, EDRED, “*Futhark. A handbook of Rune Magic*”. York Beach, 1984
- WELZ, KARL HANZ, “*Rune magick*” . USA: HSCTI.1984, 1988.