



HISTORIA DE LA IMAGINACIÓN

Del antiguo Egipto al sueño de la Ciencia

Juan Arnau



ESPASA

JUAN ARNAU

HISTORIA DE LA IMAGINACIÓN

Del antiguo Egipto al sueño de la Ciencia



© Juan Arnau, 2020
© Editorial Planeta, S. A., 2020
Espasa es un sello de Editorial Planeta, S. A.
Avda. Diagonal, 662-664
08034 Barcelona
www.planetadelibros.com
www.espasa.es

Diseño de cubierta: © Sophie Güet
Ilustración de la cubierta: © Brightstars / Istockphotos / Getty Images
Fotografía del autor: Jaime Goberna

Preimpresión: Safekat, S. L.

ISBN: 978-84-670-5834-5
Depósito legal: B. 953-2020

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y siguientes del Código Penal).

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

Impreso en España / *Printed in Spain*
Impresión: Unigraf, S. L.

El papel utilizado para la impresión de este libro está calificado como papel ecológico y procede de bosques gestionados de manera sostenible.

ÍNDICE

| | |
|---|-----|
| PRELUDIO. La vida imagina | 11 |
| 1. EL ANTIGUO EGIPTO | 21 |
| 2. ALEJANDRÍA: LA TRADICIÓN HERMÉTICA | 51 |
| 3. ÓRFICOS Y PITAGÓRICOS | 71 |
| 4. LA GRECIA CLÁSICA | 93 |
| 5. LA VISIÓN DE LOS FILÓSOFOS | 123 |
| 6. GNÓSTICOS Y NEOPLATÓNICOS | 149 |
| 7. LA IMAGINACIÓN MEDIEVAL | 171 |
| 8. LA CÁBALA | 197 |
| 9. EL SUFISMO | 223 |
| 10. LA MAGIA DEL RENACIMIENTO | 241 |
| 11. EL ROMANTICISMO Y LOS MITOS | 257 |
| 12. LA IMAGINACIÓN CIENTÍFICA | 277 |
| 13. EL TEATRO DE LA MENTE | 293 |
| EPÍLOGO. Pensar es imaginar | 315 |
| NOTAS | 323 |

1

EL ANTIGUO EGIPTO

NUESTRA HERENCIA ORIENTAL

La historia de Occidente se encuentra íntimamente ligada al antiguo Egipto. Para la civilización griega, Egipto constituía el origen de todas las ciencias. Los filósofos de la Hélade cruzaban el mar para iniciarse en una sabiduría transmitida a orillas del Nilo desde tiempo inmemorial. Pitágoras visitó la corte del faraón Amasis y, según Clemente de Alejandría, Platón viajó a Egipto y se convirtió allí en simple viajero y alumno cuando en Atenas era un maestro incomparable. De los jeroglíficos egipcios surgió el alfabeto griego, de su ciencia de los astros el calendario, de sus conocimientos anatómicos y quirúrgicos la medicina, de sus faraónicas construcciones la arquitectura helénica. La deuda de la cultura europea con Egipto es inmensa y no siempre bien reconocida. Sin embargo, esa influencia no se limitó a los conocimientos positivos, pues la imaginación egipcia impregnaría, a través de Grecia, Palestina y Roma, toda la cultura occidental.

Baste por ahora recordar un mito egipcio. Cuando Atum creó el Cielo y la Tierra, estos quedaron abrazados pero sometidos a la orden de no acoplarse. Esa orden fue transgredida y hubo un castigo: por obra de Shu, en el Cielo se formó la bóveda celeste y la Tierra quedó separada, yaciendo en el suelo. Los empeños de la Tierra por reunirse con su vieja amada dieron lugar

a las montañas. Esa separación primordial produjo la vida tal y como la conocemos. Una vida que no escapa al sufrimiento ni a la muerte, como tampoco a la antigua aspiración de alcanzar lo divino. De esa distancia, fruto de una desobediencia primigenia, surgieron diversos dioses (Osiris, Isis, Neftis, Seth y Horus) interesados en la condición humana. Ese mundo espiritual egipcio no solo influyó en los griegos (y por ende en los romanos), sino también en los hebreos y en los primeros cristianos a través de incontables mitos y aspiraciones compartidas.

Heródoto, padre de la historia, estuvo en Egipto cuatro siglos antes que César. Vio cosas que no se han conservado, pero nada dice de la Gran Esfinge de Guiza, esculpida en la roca de la meseta, mitad león, mitad filósofo, con las garras clavadas en el desierto. Tutmosis IV (1419-1386 a. e. c.³) la restauró, construyó una capilla entre sus patas y le añadió la *Estela del sueño*, que cuenta un episodio onírico de la vida del faraón: siendo príncipe, fue de cacería y se quedó dormido cerca del monumento; entonces se le apareció en sueños la esfinge, que le ofreció el trono del Alto y el Bajo Egipto a cambio de que restaurara su figura de piedra.

El culto a la esfinge se reactivó en la dinastía XVIII con la ascensión al poder de Amenhotep II, que le erigió un nuevo templo en el noreste. Heródoto nos habla de una inscripción que registra la cantidad de ajos, cebollas y rábanos consumidos por los más de cien mil esclavos y obreros que construyeron las tumbas y edificaciones más presuntuosas que haya conocido la historia. Durante veinte años levantaron la necrópolis de Guiza, las grandes pirámides de Keops, Kefrén y Micerino, los templos del valle y las calzadas, embarcaderos y mastabas de cortesanos y sacerdotes. El sueño de los faraones quedó sellado en piedra.

Cuando Plutarco visita Egipto, en el siglo II, se encuentra una civilización de más de tres mil años de antigüedad helenizada por la conquista de Alejandro Magno. El país ha sido gobernado por los Ptolomeos, dinastía griega de origen macedonio. Los historiadores y cronistas helenos llaman a los dioses egipcios con nombres griegos. Osiris se convierte en Dioniso, una divini-

dad lunar que encarna la metamorfosis y el crecimiento natural de los seres. Pero los egipcios hablaban un idioma mitológico diferente, próximo al pensamiento mitopoético y arquetípico.

El descubrimiento del antiguo Egipto supuso el inicio de la arqueología moderna. La nueva disciplina coincidió con el despertar del Romanticismo europeo: en Inglaterra, con Wordsworth, Coleridge y William Blake; en Alemania, con Schiller, Novalis y Goethe. Más allá de las pirámides, ni el Renacimiento ni la Edad Media sabían nada de Egipto. Los historiadores, dibujantes e ingenieros que seguían las campañas de Napoleón en África dieron los primeros pasos para el redescubrimiento de una civilización olvidada. Sin embargo, no fue fácil descifrar los textos inscritos en los templos, tumbas y obeliscos. Ocurrió gracias a una casualidad y a la paciente labor del estudioso Jean-François Champollion. Las tropas de Napoleón hallaron en el delta del Nilo, junto a la ciudad de Rosetta (Rashid), una losa de piedra negra que contenía una inscripción en tres idiomas diferentes: jeroglífico, demótico y griego. Champollion ya había identificado algunos de los jeroglíficos gracias a las inscripciones en griego de los obeliscos. Tras veinte años de investigación, logró descifrar todo el texto. Su descubrimiento contribuyó a recuperar una imaginación perdida.

El mundo egipcio es esencialmente imaginal. Ya desde su escritura misma, de naturaleza visual, la cultura se expresaba y entendía mediante el dibujo. La palabra, compuesta por signos abstractos, suele producir en la mente una imagen. En este caso se ofrece la propia imagen, por lo que cabría pensar que la mente queda huérfana o sin tarea; veremos que no fue así. La imaginación europea recreará el mundo egipcio en las artes, el cine y la literatura. Aunque los europeos siempre han situado su origen cultural en la Grecia clásica, recientemente se ha empezado a reconocer todo lo que el mundo helénico debe a Egipto. Cuanto más sabemos, más patente resulta nuestra herencia oriental. En Oriente se desarrollaron las civilizaciones más antiguas que conocemos, las cuales forman la base de la cultura grecorromana. Nos sorprendería constatar cuántas de nuestras más preciadas

invenciones, científicas, políticas o literarias, proceden de Egipto. Ahora que China y la India reclaman el liderazgo mundial y declina la hegemonía europea, es un buen momento para asumir esta herencia.

UN PAISAJE IMAGINAL

El paisaje de Egipto proyecta una geometría a un tiempo cósmica y terrenal. El eje vertical es el río Nilo, árbol a cuya sombra acuden los pueblos y los cultivos. El eje horizontal lo marca la itinerancia divina, el recorrido del dios Sol. Un triángulo verde, semejante a la copa de una palmera, corona el esbelto tronco del río: se trata del delta más grande y fértil que conoció la Antigüedad, solo comparable al de Bengala. Un inmenso llano aluvial abonado por las aguas rojas provenientes de Etiopía, atravesado por canales de riego y cuyo fango, orlado de datileras, cultivan millones de campesinos. En esta geometría vertical acosada por la hostil arena, campa a sus anchas el escarabajo, símbolo sagrado del devenir.

En el vértice izquierdo de ese triángulo verde se encuentra el puerto perfecto. A su abrigo hay una pequeña isla donde se erigió una de las siete maravillas del mundo: el faro de Alejandría, cuya luz guía a las embarcaciones hacia la ciudad fundada por Alejandro Magno, punto de encuentro de Oriente y Occidente. Alejandría custodia una biblioteca que atesora toda la cultura de Egipto, Palestina y Grecia. De ella nos ocuparemos en el próximo capítulo.

Dice un proverbio árabe: «Todo el mundo teme al tiempo, pero el tiempo teme a las pirámides». El propósito de las pirámides no era arquitectónico sino imaginal. Estas enormes tumbas se enmarcaban en la tradición neolítica de los montículos funerarios. Se creía que en toda persona habitaba un doble espiritual, llamado *ka*, que sobrevivía a la muerte física y cuyo bienestar dependía de que el cadáver fuera debidamente preservado y embalsamado. El *ka* era la esencia vital de lo divino, un poder vivi-

ficante que se transmitía mediante el abrazo y que en los jeroglíficos se representaba con dos brazos unidos. La muerte implicaba regresar al propio *ka*, que se estrechaba de nuevo en el abrazo original. Se le aparecía al difunto como el ave fénix, como un pájaro de luz.

El *ka*, imagen diminuta del cuerpo, debía ser vestido, alimentado y atendido. Algunas tumbas reales incluían retretes para el alma del difunto, y en el Imperio Antiguo las esposas y esclavos del finado se enterraban junto a él, como si de las armas del guerrero se tratara. Posteriormente estos acompañantes fueron sustituidos por dibujos de artesanos, bueyes y campos de cultivo. Según Joseph Campbell, fue el desarrollo del arte lo que acabó con la costumbre bárbara de enterrar a los vivos junto al faraón. El arte pone distancia e ironía respecto a la interpretación literal en la que la inflación mítica corre el riesgo de caer. «Puesto que la mitología nace de la fantasía, cualquier vida o civilización que se forma como consecuencia de una identificación o inflación mítica literal [...] presentará necesariamente las características de una pesadilla»⁴. La pesadilla se desata cuando nos dejamos atrapar por nuestras propias imágenes, cuando no sabemos reconocer el juego onírico y tomamos lo imaginario por real. El arte se torna aquí una vía de escape. Tal vez fue la magia del arte lo que curó a Egipto de los salvajes arrebatos de la imaginación, sin romper el círculo del asombro pero humanizándolo.

A unos treinta kilómetros de El Cairo se encuentra Menfis, la más antigua de las capitales egipcias, atravesada por un desierto que se extiende desde el África occidental hasta los confines de Asia. Un cordón de arena que une Marruecos, Argelia, Libia, el Sinaí, Arabia, el Turquestán, el Tíbet y Mongolia. Remontando el Nilo en dirección sur, a seis días en barco, se llega a Lúxor y Karnak. Un emplazamiento donde se levantaba Tebas, la capital del Imperio Nuevo. En la orilla oriental se encuentra el célebre Palacio de Invierno de Lúxor; en la otra, las Tumbas de los Reyes y, un poco más arriba, las imponentes columnas del templo de la reina Hatshepsut. No muy lejos, cerca de la Ciudad de los Muertos, se hallan los pétreos y gigantescos restos, acostados sobre la

arena, del faraón Ramsés II, que gobernó durante sesenta y siete años y tuvo ciento cincuenta hijos.

Lúxor es la ciudad de la arquitectura. Ningún pueblo se ha entregado a ese arte como el egipcio. En el complejo de Lúxor y Karnak abundan pequeños edificios, estatuas majestuosas, bosques de columnas papiriformes y delicados bajorrelieves. Unos cientos de metros más allá de la escarpada ribera occidental del Nilo desaparece toda vegetación y se despliega el desierto. Ahí se encuentra Tebas, la ciudad de los templos y de las grandes necrópolis. En el Valle de los Reyes y el Valle de las Reinas fueron enterrados los faraones y cortesanos del Imperio Nuevo. Tebas toma el relevo de Menfis como capital del Imperio Antiguo alrededor del 2050 a. e. c. Ostentará ese honor durante más de mil quinientos años.

El templo de Lúxor estaba unido al de Karnak (consagrado a Amón) mediante una avenida flanqueada de esfinges. Fue financiado por Amenhotep III y Ramsés II, bajo cuyo mandato se concluyó. Desde aquellos días hasta la época de los Ptolomeos, las sucesivas dinastías contribuyeron a embellecer el recinto añadiendo construcciones, bajorrelieves y obeliscos. Uno de esos grandes obeliscos se encuentra ahora en el centro de la plaza de la Concordia de París.

EL IMPERIO ANTIGUO

Desde la época arcaica, los pueblos del Nilo practicaron una forma de gobierno dividida en *nomos* ('ley' en griego). Cada clan reconocía un mismo tótem y obedecía a un mismo soberano, cuya autoridad dependía del faraón. El desarrollo del comercio y los costes de la guerra obligaron a los *nomos* a organizarse en dos reinos, uno en el Bajo Egipto, próximo al delta, constituido por pueblos procedentes en su mayoría de la península arábiga, Oriente Próximo y Asia Menor, y otro en el Alto Egipto, río arriba, constituido por indígenas africanos. A partir de entonces Egipto será conocido como la tierra de los «Dos Países». De he-

cho, algunos antropólogos han detectado en la imaginación que se desarrolló en torno a Osiris un origen africano (cuyo mito fundamental veremos más adelante). James G. Frazer mostró que el mito egipcio de Osiris, dios muerto y resucitado, es análogo al babilónico de Tammuz, al fenicio de Adonis o al griego de Dioniso, lo que parece apuntar a algún tipo de intercambio de ideas entre el Mediterráneo oriental y el valle del Indo. Ideas que, en todo caso, cada cultura recibe de un modo creativo y adapta a sus necesidades simbólicas.

Los restos arqueológicos ponen de manifiesto la importancia de la influencia mesopotámica en los orígenes de la civilización egipcia. La primera dinastía de la que tenemos noticia procede del Alto Egipto. Un linaje de reyes devotos de Horus, el halcón solar, que se desplazaron al norte hacia el 3000 a. e. c. En la región del delta fundaron la primera dinastía unificada de los «Dos Países». Lo sabemos por una lápida votiva, la paleta de Narmer, descubierta en Hieracómpolis. La figura representada —la elegancia de cuyos trazos muestra ya lo mejor del dibujo y el grabado egipcios— es el faraón Narmer, quien podría identificarse con Menes, primer rey de Egipto y unificador de los «Dos Países». Según Heródoto, erigió el dique que protege la ciudad de Menfis de las crecidas del Nilo; además, secó el viejo canal y excavó un desfiladero entre dos colinas para crear un lago a las afueras de la población. En la paleta aparecen motivos del Neolítico como la vaca cósmica Hathor, cuyas patas son los puntos cardinales y cuyo vientre es el cielo estrellado. El halcón Horus, el Sol, entra en su boca al atardecer para nacer de nuevo al alba. Por eso a la diosa se la llama Hathor, que significa ‘la casa de Horus’ (*hat-hor*), esposa y madre de este dios que se creó a sí mismo. Pero «casa» es también «país». La imaginación política asocia al faraón con un principio eterno, encarnado en los sucesivos soberanos del linaje y cuyo destino puede leerse en el mito. El hecho histórico, la unificación política, tiene su equivalente en el cielo, en el orden cósmico (*maat*), comparable al *dharmā* hindú o al *logos* griego. La monarquía apela a un orden divino, a una norma moral eterna. Como divinidad, Maat es una diosa alada,

parecida a un ángel, que ordena la emanación divina. Es el derecho, la verdad y la justicia. En la tumba de Nefertari, de la dinastía XIX, aparece desplegando sus alas pero reclinada, en una síntesis de lo lejano, el vuelo mágico, pero también de lo cercano, la tierra que pisamos. *Maat* es asimismo el alimento que nutre a los dioses, la savia que ordena y armoniza los poderes divinos. Era tarea del faraón aplicar el *maat* al orden social, pues desde la época dorada del Tiempo Primero el mundo tendía naturalmente al desorden.

La diosa vaca Hathor personifica la armonía cósmica, una fuerza creativa, protectora y maternal, siempre presente, que da vida al dios, el halcón solar; por eso se dice que el Sol es el toro de su madre. Se establece así la relación entre Isis y Osiris, esencial en la imaginación egipcia. El monarca de los pantanos del delta, que representa a Seth, el asesino de Osiris, es sometido. En el reverso de la paleta encontramos a Narmer tocado con la corona en espiral del Bajo Egipto, frente a sus enemigos decapitados. En el centro está el símbolo de la unión de los «Dos Países»: un par de leones cuyos cuellos serpentinos se hallan entrelazados; un motivo de origen mesopotámico que simboliza la reconciliación de los opuestos —tema que reaparecerá en Heráclito, Dionisio Areopagita y Nicolás de Cusa— y, por tanto, el orden divino, donde ya no existen los contrarios. La visión mitopoética de la paleta de Narmer señala un momento crucial en la historia de la civilización egipcia.

LA LITERATURA EGIPCIA

Con el tallo del papiro, cortado en tiras que se entrecruzaban para después prensarlas, los artesanos confeccionaban cuerdas, esteras, sandalías y papel. Era un material muy resistente; prueba de ello es que manuscritos de hace cinco mil años resultan todavía legibles. Cada hoja de papiro se pegaba por el borde derecho con el izquierdo de la siguiente, formando rollos de gran longitud. Por otro lado, mezclando agua con hollín y gomas vegetales

se fabricaba una tinta negra muy duradera, mientras que la pluma era una simple caña de punta afilada. Los dibujos remitían no solo a objetos sino también a las ideas que estos suscitaban. Nociones abstractas como «bueno» (*nefer*) se representaban mediante el dibujo de un objeto cuya fonética era similar a la de la palabra «bueno» (*nofer*).

Los *Textos de las pirámides*, que constituyen el germen de la literatura egipcia, recogen 228 invocaciones piadosas esculpidas en los muros de cinco pirámides de las dinastías V y VI del Imperio Antiguo. Un repertorio de conjuros, encantamientos y súplicas, grabados en pasillos, antecámaras y cámaras sepulcrales, cuyo propósito era ayudar al faraón en el trasmundo (Duat) y asegurar su resurrección y vida eterna. Se basaban en creencias religiosas y cosmológicas muy antiguas que debían invocarse durante la ceremonia funeraria. Algunos de esos textos, que ya aparecen en estelas y mastabas de las dinastías I y II, formaban parte de papiros que al menos se remontaban a los tiempos de Unis, el último faraón de la dinastía V, y que después se copiaron en los muros y techos de su propia pirámide. Posteriormente, en el Imperio Antiguo, se convirtió en costumbre inscribirlos en el interior de todas las pirámides. El egiptólogo Raymond O. Faulkner llegó a recopilar 759 conjuros. No se trata de una narración ordenada, sino de extractos de mitos cosmogónicos, episodios de la lucha entre Horus y Seth, fragmentos de leyendas y, sobre todo, fórmulas que imploran la resurrección del faraón o su identificación con los dioses. Encontramos mitos solares en los que el monarca es conducido ante el dios solar Ra, así como una mitología anterior en la que el camino lleva hasta las estrellas circumpolares, consideradas inmortales por permanecer siempre visibles en el cielo nocturno. Contienen fórmulas para que el faraón se transforme en el *aj* (fuerza espiritual representada por el ibis) y sortilegios para eludir animales malignos y otros peligros del trasmundo.

También se han conservado bibliotecas muy antiguas del segundo milenio a. e. c., formadas por papiros enrollados en el interior de jarras etiquetadas y alineadas en estantes. En uno de ellos se encontró, entre otras narraciones breves, la historia pre-

cursora de Simbad el Marino y Robinson Crusoe, que tiempo después dará pie a la primera novela europea, escrita en Guadix por Abentofail. Hay asimismo cuentos que conjugan lo natural con lo sobrenatural, relatos de espectros y prodigios, romances principescos (entre ellos una versión de la Cenicienta) y cuentos morales y fábulas que anticipan a Esopo. Abundan las canciones de amor y, como en Hesíodo o Parménides, hay encuentros místicos de pastores con la diosa. Los egipcios ya sabían que la música es la esencia de la poesía y, como los trovadores más adelante, que en las narraciones debe cuidarse el ritmo.

Esos papiros contienen también algo de filosofía, cartas urbanas y documentos legales o históricos. Un filósofo se lamentaba, alrededor del 2150 a. e. c., de que todo ya estuviera dicho y que a las letras no les quedara otra salida que la repetición. Sabemos que los historiadores acompañaban a las expediciones militares para consignar las victorias, como la de Ramsés II grabada en el gran obelisco de Lúxor. En ocasiones, el mito y la historia no son géneros diferentes: Ramsés IV defiende a Osiris cuando sufre el ataque de Seth.

De todas las ciencias, el ápice del conocimiento egipcio fue la medicina. Los tratados anatómicos se desarrollaron a la par que el arte de embalsamar. Como en la India, se pensaba que un aliento impulsaba el flujo sanguíneo y el de la excreción, y que el corazón y los intestinos eran la sede de la mente. Los egipcios conocían la cirugía y las purgas con enemas, y disponían de una abundante farmacopea. Algunas enfermedades eran consecuencia de la posesión por un espíritu, de modo que debían tratarse con sortilegios. Quizá fuera por la sequedad del desierto, pero Heródoto dejó escrito que, después de los libios, los egipcios eran el pueblo más sano del mundo.

EL MITO DE OSIRIS

El misterio de la muerte y la resurrección tiene su origen en Egipto. En el templo de Abidos se celebraba mediante una re-

presentación teatral que duraba ocho días y a la que acudían peregrinos de todos los rincones del Imperio. Era una ceremonia de renovación que permitía compartir el pan con el Señor de la vida, entrar en la embarcación sagrada y «salir al día». En el momento culminante, con la ayuda de cuatro bueyes, se iza-ba un tronco descomunal al grito de «¡Osiris ha resucitado!». La primera mención al mito se remonta a la dinastía I, hacia el 3000 a. e. c.

La historia política y la imaginal han ido siempre de la mano. La segunda guía a la primera. En Egipto, cada año, cuando el Nilo se desbordaba, sus aguas se convertían en las aguas primordiales y adquirían todo su poder creador. La tierra, antes seca y estéril, se tornaba fértil y generosa. Luego, cuando se acercaba el solsticio de verano, el río retrocedía, dejando los campos anegados listos para la cosecha. Emergía entonces la tierra, el «Montículo del comienzo», llamado Atum, «el Completo» (vida, tierra y sol), donde se posó el Pájaro de Luz. Un acontecimiento mediante el cual lo invisible se volvía visible. Los egipcios percibían la inmanencia divina en todas las transformaciones de la naturaleza, en la recurrencia de sus ciclos y en el orden de las estrellas. No en vano el escarabajo Jepri, que representa el drama mudable de la vida, fue desde antiguo símbolo de la resurrección, como Osiris.

Veamos el mito. En el origen Atum yace en las aguas primordiales junto a Shu y Tefnut, inertes y equilibrados, fundidos en un abrazo perpetuo. El ojo de Atum cobra conciencia de sí, y Shu y Tefnut se pierden en el abismo inmenso de las aguas. Entonces el ojo abandona a su dueño y parte en búsqueda de los otros dos. Una vez que los ha rescatado, Atum les confiere nuevos nombres: Shu será ahora Vida y Ser eterno; Tefnut, Maat, el orden cósmico y la ley. En la siguiente fase de la creación, esta pareja da a luz al Cielo y la Tierra. Nut es la diosa Cielo; Geb, el dios Tierra. Sin embargo, como ya vimos, Shu mantiene a distancia al Cielo de la Tierra, lo que entraña gran sufrimiento: «A los dioses creé de mi sudor», dice Atum, «pero los hombres proceden de mis lágrimas». Shu separa a Nut de Geb, permitiendo

que su propia naturaleza, aire, luz y espacio, provea las condiciones para la vida. Por el cuerpo de Nut, el firmamento, navegan el barco del Sol, la Luna y los planetas. Es un cuerpo tachonado de estrellas y también una vaca celeste⁵.

Los cuatro hijos del Cielo (Nut) y la Tierra (Geb) se casan entre sí. El bello Osiris desposa a Isis; Seth, a Neftis. Los primeros gobiernan la tierra de Egipto. Osiris promulga leyes y enseña a los campesinos a cultivar trigo y cebada, a transformar las uvas en vino, imponiendo así la justicia y el orden a ambas orillas del Nilo. Mientras Osiris instruye a las gentes, Isis gobierna en la corte. Celoso de su hermano, Seth ansía usurpar el trono. Cuando Osiris regresa de uno de sus viajes, le prepara un banquete de bienvenida. En el momento de los postres, manda entrar en la sala un cofre bellamente ornamentado y promete regalárselo a quien sea capaz de introducirse en él. Osiris es el último en probar, pero en cuanto se acomoda en su interior los conspiradores se apresuran a cerrarlo y clavetearlo, lo sellan con plomo y lo arrojan al Nilo. La caja llega flotando hasta el mar y los vientos la arrastran a las costas de Biblos, en Siria. Encalla en la arena y junto al cofre crece un brezo. Entonces del árbol comienza a emanar una exquisita fragancia que se torna célebre en todo el país. El rumor de esa magia llega a oídos de la corte y los reyes de Biblos ordenan talarlo y trasladarlo a palacio, donde se erige como pilar central de la sala de asambleas.

Mientras tanto, en Egipto, Isis, que se ha cortado el cabello y observa un riguroso luto, viaja por el Nilo en busca del cofre. Unos niños que juegan en la playa lo han visto flotando y le indican la dirección en la que se lo ha llevado la corriente. Con el rostro cubierto por un velo para ocultar su esplendor, llega a Biblos y tiene conocimiento del magnífico árbol. Entonces ve junto a un pozo a unas doncellas de la reina y entabla conversación con ellas. Isis les trenza los cabellos y se los rocía con una divina fragancia. Las muchachas regresan a la corte, y cuando la reina ve sus espléndidas trenzas y repara en su exquisito aroma, manda buscar a la misteriosa extranjera para encomendarle el cuidado de su recién nacido. De día, Isis le da su dedo para que

lo chupe; de noche, coloca al niño sobre el fuego para despojarlo de su mortalidad mientras vuela como una golondrina en torno al pilar central de la sala de asambleas.

Una noche la reina ve a su hijo tendido sobre las llamas y grita horrorizada, privándole así de la inmortalidad. Isis, enfurecida, lo aparta del fuego al tiempo que muestra su aspecto divino. Luego, ordena retirar el pilar y extraer el tronco, en cuyo interior aparece el cofre. Lo depositan en una barca y, en la soledad de alta mar, Isis lo abre. Pega su rostro al de su esposo y llora su muerte. Entonces se transforma en milano, asciende a los cielos y permanece suspendida sobre el cuerpo inerte de Osiris. Con el poderoso batir de sus alas, le restituye el aliento vital. Hacen el amor e Isis concibe a Horus. Esconde de nuevo a Osiris en el cofre y se oculta con su hijo en un cañaveral de papiros.

Una noche de luna llena en que ha salido de caza, Seth encuentra el cofre y descuartiza el cuerpo de Osiris en catorce trozos que entierra por todo el país. Isis, junto con su hermana Nef-tis y el dios chacal Anubis, parte de nuevo en su búsqueda. Encuentra todos los restos salvo el falo, que ha sido engullido por un pez del Nilo. Vuelve a unir las partes y las momifica. Entonces lo reanima, y Osiris parte al otro mundo para convertirse en soberano de los reinos de ultratumba.

En el mito, tal y como lo cuenta Plutarco, Osiris es un dios sufriente, pasivo, una fuerza dormida que debe despertar. Se nos habla de la realidad invisible que subyace a las obras de la naturaleza y de cómo profundizar en esos lazos. Osiris resucita en el cuarto creciente lunar y con el sol naciente, cuando el Nilo se desborda y brota el trigo, mientras que muere cuando las aguas se retiran, en el cuarto menguante y con el sol poniente. Osiris es la potencia creadora de la vida; Seth, la necesaria muerte y destrucción que hace que los ciclos se cumplan. El mito de Osiris es de carácter lunar: la vida, la muerte y la resurrección siguen el patrón de renovación de la Luna. Isis, hermana y esposa, es también la madre de Osiris, pues lo devuelve a la vida. Él vence a la muerte gracias al amor de Isis. Esta se manifiesta en la estrella más brillante, Sirio (Sothis para los egipcios), cuyo orto sobre el

horizonte oriental anuncia la crecida del Nilo. El amor mueve las estrellas, como Dante se encargará de recordar.

EL PAPIRO DE ANHAI

El papiro de Anhai, de la dinastía X, nos ofrece otro mito del origen. Un gato mata a una serpiente, de cuya herida abierta brota un árbol. Y de las ramas de este nace el mundo en toda su diversidad. La imagen aparece en un papiro del Imperio Nuevo, pero también en la cámara de los sarcófagos y en ciertos muros interiores de las pirámides. La serpiente representa las aguas del origen, donde nada se distingue de nada, donde no existen los nombres ni las formas. Esa liberación primordial constituye el primer esfuerzo creador. Con él nace el Árbol del Mundo. De las aguas emerge entonces la Colina primordial, un pedazo de tierra húmeda (como cada año tras la crecida del Nilo). El río deposita en la orilla una caña que enraíza y crece, envuelta en la oscuridad. Pero aparece una luz: un pájaro luminoso de anchas alas que se posa sobre la caña. Esa ave es Ra.

El esfuerzo de autodefinition, el nacimiento de la sensibilidad, exige un sacrificio. En el principio solo existía Nun. Las aguas oscuras y abismales se extendían por doquier. Nada podía distinguirse en ese océano amorfo y primordial; ningún contorno, ninguna forma. Eran aguas ciegas, insensibles. La Unidad primordial no es todavía luminosa, aunque en ella late agazapado el universo múltiple y diverso. Esa indiferencia original se representa mediante una serpiente de múltiples cabezas o colas, llamada Nahebkau, que es la energía pura que proporciona a la vida su aliento. Los anillos de la serpiente encapsulan las energías de la vida, albergan el principio creador de todo lo vivo. Pero hace falta un factor que libere y ordene toda esa energía informe de las aguas y de la serpiente. Ese principio es Atum.

De nuevo encontramos dos principios. Originalmente Nun y Atum no eran discernibles, pero ahora el hecho primordial los separa, y de su distancia nace el mundo. Atum se emancipa de

Nun, empieza a definirse como algo distinto, y su esfuerzo primordial de autogeneración es la creación misma, de ahí que sea llamado Jepri, «el que deviene». Se representa con el escarabajo, generado espontáneamente a partir de las bolas de excremento, que experimenta una metamorfosis completa. Es la capacidad de transformación que anhela el moribundo para transfigurarse en ser divino. Es curioso: parece como si los egipcios conocieran ya la enorme diversidad morfológica de los escarabajos, que no solo vuelan, sino que ocupan virtualmente cualquier hábitat y supera en número de especies a cualquier otro ser vivo del reino animal. Los himnos inscritos en las pirámides lo celebran: «Salud a ti, Jepri, que te creaste a ti mismo».

EL PODER DE LA PALABRA

La Estela 797 llegó al Museo Británico en 1805. Anticipándose en dos mil años al Génesis y el *Rgveda*, es el primer vestigio conocido de un motivo esencial en la mitología egipcia, hebrea y védica: la creación mediante el poder de la palabra. Lo refiere Joseph Campbell, conocedor de innumerables mitologías, que supo ver paralelismos que de otro modo hubieran pasado desapercibidos. El texto relata un episodio cuyo punto de vista es el de la propia divinidad, Ptah, dios tutelar de la ciudad de Menfis. Se nos dice que fue el corazón de la divinidad lo que produjo cada cosa, y que su lengua reprodujo ese pensamiento del corazón. Cada palabra divina fue pronunciada por el mandato del corazón. Y de sus palabras se hicieron realidad las cosas de este mundo.

El texto, que se remonta al 2850 a. e. c., nos habla, como las *upaniṣad* de la antigua India, de una fisiología metafísica. Los órganos del cuerpo humano se asocian con funciones trascendentales: el corazón, con la concepción creativa; la lengua, con su realización. La idea confiere al cosmos en su conjunto una naturaleza mental (intelectual y emocional) de la que participan los dioses y los hombres. Los sacerdotes de Menfis ahondaron en

el poder creativo del nombre, lo que contrasta con las cosmologías desarrolladas en Heliópolis, cuyo mito genésico tiene como protagonista al dios-Sol Atum. Según uno de estos relatos, Atum crea Heliópolis mediante la masturbación: toma el falo en su mano para excitar el deseo y entonces nacen los mellizos Shu y Tefnut. Según otro, la creación surge de su saliva mientras se encuentra en la cima de una montaña: «Escupiste a Shu, arrojaste de la boca lo que era Tefnut, y con tus brazos los rodeaste como si fueran los brazos de un *ka*, para que tu *ka* estuviera en ellos». Como en la literatura védica, la divinidad transfiere a los seres su *ka*, su *ātman*, se introduce en ellos (para que no la olviden, para que el mundo no vuelva a precipitarse en el caos). Atum se vierte literalmente en la creación, a semejanza de lo que ocurre en las *upaniṣad*. Los mellizos Shu y Tefnut, macho y hembra, dan lugar al resto de los dioses. Primero, a la pareja formada por el Cielo y la Tierra, Nut y Geb; después, a partir de estos, a dos parejas más: Osiris e Isis, y Seth y Neftis. Tales son los nueve dioses conocidos como la gran Enéada de Heliópolis.

La teología de Menfis va un paso más allá. La creación no es el mero resultado de una sobreabundancia de energía creadora, que se desborda en semen o en saliva, sino que responde a una necesidad interior. Ptah concede a los dioses sus poderes y su *ka* mediante el corazón. Y Horus se convirtió en Ptah asimismo mediante el corazón, mientras que Thoth lo hizo sirviéndose de la Palabra.

Thoth es la divinidad egipcia que los griegos identifican con Hermes. Será importante en el próximo capítulo, cuando hablemos de los *Textos herméticos*. Thoth era un antiguo dios-Luna que hacía las veces de escriba y mensajero, señor de la palabra y de la magia de la resurrección, cuyo culto se había introducido en Hermópolis. Junto a Osiris, en la gran sala donde se juzga a los muertos pesa en una balanza los corazones para dilucidar si merecen la salvación. Las formas animales de Thoth son el ibis y el babuino o mono africano. Como representante del poder creativo de la palabra, en Menfis se lo identificaba con el poder de la lengua de Ptah⁶.