

no es la Iglesia. La Iglesia son los mundos superiores de Shadanakar. Y antes de acercarnos a ellos en esta exposición se tendrá que retroceder muy abajo, donde existen las llamas y las tinieblas, porque sin comprender las sacualas demoníacas, horribles y temibles en su poder, no se podrá abordar correctamente el pensamiento sobre las capas superiores de Shadanakar.

### III

## ESTRUCTURA DE SHADANAKAR

### LA INFRAFÍSICA

#### 1. La Base

Uno de los hechos no atendidos aún por la conciencia religiosa es que la condición Trinitaria del Ser Uno, inherente a Dios, parece repetirse o reproducirse también en algunas de las mónadas por Él creadas. La grosera locución «El diablo es el mono de Dios» tiene un sentido hondo y multiforme; uno de sus significados más importantes consiste exactamente en que las grandes mónadas demoníacas deforman e invierten, para imitar el misterio intrínseco de la Deidad, Su condición Trinitaria. De la naturaleza trinitaria de Lucifer no puedo decir nada, por supuesto. Estas instancias superan tan infinitamente todas las posibilidades de nuestro entendimiento que, en general, es poco probable concienciar algo de ellas más allá del hecho de su existencia, su caída en tiempos inmemoriales y otro hecho más: su constante actividad teoclasta.

La esencia de Gagtungr, gran demonio de Shadanakar, se puede concienciar un poco más si se dispone de las condiciones favorables, pese a su magnitud colosal frente a nosotros. Lo principal es que se

aclara su condición trinitaria, aunque sus causas, origen y fin –si es que tiene algún fin– quedan sin revelar.

Ante todo se evidencia un paralelismo sacrílego con las hipóstasis de la Santísima Trinidad. Pero la esencia de la Divina Trinidad –casi el más profundo de los problemas teológicos– se enfoca, al menos un poco, en otra parte del libro; por lo tanto en el presente capítulo es imposible, todavía, dilucidar la mencionada esencia del paralelismo. Puede decirse sólo que a la Primera Hipóstasis de la Divina Trinidad Gagtungr pretende oponer su primera persona, el Gran Verdugo; a la Segunda Hipóstasis, su segunda persona que es más exacto caracterizar con el nombre de la Gran Ramera, y a la Tercera Hipóstasis de la Trinidad se opone el antípoda llamado Urpap: el realizador del plan demoníaco. En cierto sentido se le puede llamar *principio de la forma*. Este aspecto de la gran entidad demoníaca se manifiesta en la vida de diversas capas de Shadanakar como principio formador, que rehace en ellas la realidad dada, conforme con los designios y fines del Verdugo. La Gran Ramera –su nombre es Fokerma– es el aspecto de la entidad demoníaca que aspira, arrastra almas y destinos hacia la órbita de Gagtungr. Y la primera persona, Gisturg, el Gran Verdugo, es el abismo último del Yo demoníaco, portador de la voluntad, poder y deseo superiores.

Su figura es infinitamente horrenda, tal como la han visto los ojos espirituales de pocos humanos que penetraron en las alturas tenebrosas del **Digm**, el mundo que habita. Aparece como recostado sobre un océano lila tempestuoso, con las alas negras extendidas de horizonte a horizonte, levanta su rostro gris oscuro hacia el cénit donde flamean llamaradas infralilas, oscilan y se apagan protuberancias y en pleno cénit brilla una lumbrera de color inefable que recuerda remotamente el violeta. Ay de quien caiga bajo la mirada de Gagtungr o la enfrente con ojos abiertos. De todos los portadores de las misiones oscuras entre los humanos, llevados luego a Digm, creo que sólo uno (Torquemada) encontró fuerzas para recordar en ese instante el nombre de Dios. Las demás mónadas se convirtieron en esclavos del diablo por incontables siglos.

Además de Gagtungr, en Digm se encuentran también los elegidos del mal: mónadas de pocos humanos que se fundieron con sus sheltos demonizados y también muy pocas almas de algunos entes de naturaleza demoníaca, incluidos los grandes igvas, guías oscuros de la antihumanidad que ya concluyeron su camino en diversas capas materiales más densas. Allí crean el plan teoclasta, allí se postran ante Gisturg, gozan de la intimidad de la Gran Ramera y se inician en los abismos del saber contemplando a Urpap.

En Shadanakar existe también una capa demoníaca aun más alta. Es el **Shog** multidimensional, cuya materialidad está creada por grandes demonios de las macrobranfaturas. Allí afluyen desde lo más hondo del Universo poderosos torrentes de las potencias teoclastas que inspiran e irradian, y nadie, salvo Gagtungr, puede entrar en esta capa; los demás pueden –sólo en momentos muy raros– verlo desde fuera. En estos minutos perciben aquella lumbrera de color indecible que flamea en el cénit del Digm, ya no como una esfera sino como un arco pulsante tendido de un extremo a otro y cuyo color se parece al mismo violeta. Es el anticosmos de la Galaxia, el centro de las fuerzas del propio Lucifer en ella. De tiempo en tiempo el arco parece torcerse hacia adentro y las fuerzas de Lucifer se vierten en Shog. Entonces Gagtungr, recibéndolas, alza sus alas al negro cielo. Al menos así lo perciben los que ven Shog desde fuera. Pero los fenómenos y las formas de este mundo como tales son para nosotros trascendentes.

En Shadanakar hay, por cierto, otras capas que permiten ver el anticosmos de la Galaxia, aunque en un aspecto diferente. Los anticosmos de todas las branfaturas, incluido Shadanakar, son bidimensionales: algo así como unos planos infinitos. Todos se cruzan en una línea que podríamos llamar el eje demoníaco de la Galaxia. Para facilitar la comprensión, me apoyaré en cierto modelo espacial convencional. Pongamos un libro en vertical sobre su lomo, abriendo y separando las hojas y prolongando mentalmente el plano bidimensional de cada página al infinito. Todos estos planos se cruzarán bajo diversos ángulos, pero todos lo harán en una línea vertical situada dentro del lomo. El prototipo cósmico de esta línea de intersección de todos los planos es el eje demoníaco de la Galaxia, su anticosmos. Es natural que sea visible para

cualquier ente que habita en cualquiera de estos mundos planos y bidimensionales, incluida la correspondiente capa de Shadanakar.

La capa bidimensional de Shadanakar a veces se llama infierno, pero el término no viene aquí muy al caso ya que en esta capa no penan las almas humanas después de la muerte, sino que habita la mayoría de los entes demoníacos de nuestro planeta. Se la puede llamar el anticosmos de Shadanakar, pero tampoco es muy exacto porque al Cosmos Divino no se le opone esta capa sola, sino todos los mundos demoníacos y ésta sólo es, digamos, la ciudadela demoníaca principal. Su verdadero nombre es **Gashsharva**.

Los entes que permanecen allí pueden, si se quiere, considerarse en estado encarnado, aunque el concepto de encarnación es, en general, muy relativo. Las mónadas de estos entes siempre están muy altas en Shog o Digm y sus sheltes vegetan entre una encarnación y otra, por lo general, en el Fondo unidimensional de Shadanakar, un mundo horrible.

Gashsharva es el núcleo del sistema que las fuerzas demoníacas de Shadanakar crean en contrapunto al Cosmos Divino, suponiendo sustituirlo. No ajeno a la solemnidad, este mundo lúgubre parecería horrendo a cualquiera de nosotros. Su gran número de coordenadas temporales con sólo dos espaciales crea un *sofoco espiritual* muy especial. Para toda mónada, la entrada de su shelt en este mundo resulta dolorosa: es como encajar el cuerpo en un estrecho corpiño de hierro. Mientras menos sean las coordenadas espaciales más densa es la materialidad del mundo. Sin embargo, el ambiente de aquel mundo se parece, de todos modos, al aire; siendo el suelo –absolutamente plano y homogéneo– más duro que cualquier material de Enrof. No existe ningún equivalente de la vegetación. La luz proviene de la autoirradiación de los entes y de algunas construcciones artificiales. Además allí no perciben el azul ni el verde, pero sí distinguen dos colores infrarrojos. Convencionalmente, designaré uno de ellos como infralila; no tiene nada en común con el ultravioleta y se parece, más bien, a nuestro lila morado, muy espeso y oscuro y a la vez intenso.

El anticosmos de la Galaxia –visible desde Digm como lumbrera de un color absolutamente inimaginable e inefable, y desde Shog como

un titánico arco infralila, flameante y pulsante que se tiende sobre el cénit– parece desde Gashsharva una sección del horizonte que emite una luminiscencia infralila y uniforme desde espacios infinitamente alejados.

A todos los habitantes de Gashsharva les enlazan la tiranía de Gagtungr y al mismo tiempo cierta comunidad de intereses. Odian a Gagtungr pero no tanto como a Dios, desde luego. Allí habitan los dueños de los purgatorios inferiores, los magmas y el Núcleo, tres sacualas de Castigo.

El *Demonio Derrumbado* de Wrubel tiene dos significados, dos planos: es el recuerdo de una videncia en Digm, sobre Gagtungr con las alas extendidas hasta el horizonte; y es un metarretrato, mejor dicho, un infrarretrato de un demonio menor en comparación con el primero, uno de los señores de purgatorios. Se denominan ángeles de las tinieblas y este nombre corresponde bastante a su aspecto: son algo antropomorfos, y tienen anchas alas de sorprendente belleza cuyo tinte purpúreo sugiere algo majestuoso. Pero en el lienzo wrubeliano las maravillosas alas están rotas, la genial intuición del artista transmitió con este detalle la fatal mengua de los habitantes de Gashsharva. En realidad sus alas no están rotas, pero la posibilidad de usarlas se ve penosamente reducida ya que en el ambiente denso, aunque transparente, de esta capa sólo es posible un lento avance, desgarrándose en medio de la materialidad, y no un vuelo. En los rostros de los ángeles de las tinieblas, el color gris ceniza es repugnante y horrible, y los rasgos dejan plenamente al descubierto su naturaleza rapaz e implacable. Estos señores de los purgatorios inferiores reponen sus fuerzas vitales embebiendo el gavvah de los humanos arrastrados allí por su karma. Penetrando en estos purgatorios desde Gashsharva, encuentran allí un medio menos denso, que al menos permite un vuelo torpe y entrecortado, como entre tirones y zigzagueos.

No tienen nada de antropomorfos otros moradores de Gashsharva, los dueños de los magmas, que se llaman *ryfras*. Cada uno de ellos semeja más bien a una cadena de colinas en movimiento. Poseen una especie de rostro, pero muy desdibujado.

Quizás el que lee este libro me reproche falta de imaginación, o que sigo fiel a la tradición cristiana precisamente en sus detalles menos convincentes. Pero es precisamente el juego de la imaginación lo que quiero desterrar de estas páginas, y mientras más pobres sean en fantasía, mejor. Y de la tradición cristiana queda aquí, no lo que yo preferiría personalmente, sino lo que ha confirmado mi experiencia espiritual. Lamentablemente se confirmaron también las imágenes de algunos seres anunciados por la demonología cristiana. Por extraño que resulte, seres que se parecen a los famosos diablos existen en realidad y hasta con rabo y cuernos. Habitan Gashsharva y gozan de un dudoso placer: ser dueños del Núcleo, sacuala de los abismos de tormento más terribles de Shadanakar. En general resulta que muchas de las leyendas que solemos tratar con sonrisa o, en el mejor de los casos, viéndoles un significado simbólico, han de acogerse muy a la letra. ¡Una prueba realmente imposible para la razón de nuestro siglo!

El círculo de los habitantes de Gashsharva es variopinto y extravagante. De ellos conozco también los poderosos demonios de naturaleza femenina que convencionalmente suelo denominar *velgas*. Son gigantes. En la historia humana se manifiestan a veces como multiplicadoras de víctimas e inspiradoras de anarquías. Olvídense por completo, aquí, toda posibilidad de semejanza, no sólo con los humanos, sino tampoco con los monstruos de nuestro mundo: son más bien enormes velos negros y lilas que se enronscan y se desenroscan. Cada pueblo creo que tiene una sola velga: en todo caso en Rusia hay una, y muy antigua. Los plazos de sus encarnaciones en Gashsharva –si es que se considera encarnación– parece que son de muchos siglos.

Antaño todos estos entes habitaron la superficie de la tierra; pero no en Enrof sino en una capa de la misma densidad, más o menos, y hasta parecida a ella algo remotamente. Creada por Gagtungr en el comienzo mismo de la historia de Shadanakar, esta capa hace tiempo que dejó de existir. Las formas externas de los entes demoníacos eran en aquel mundo más menudas y en general algo diferentes. Pero allí no se sentían dueños: estaban apretados, oprimidos por excesiva luz. Bajo este influjo tenía que cambiar su naturaleza, dejando de responder

a su esencia demoníaca. Ahora en Gashsharva llevan una vida nada fácil, pero al menos conservan su identidad.

Hay también otros entes que anidan allí. No los conozco; pero sé que están algunos de los que fueron humanos en Enrof, portadores de especiales misiones tenebrosas. Por cierto, casi no penan allí. La tarea es otra: en Gashsharva son cuidadosamente preparados por las fuerzas de Gagtungr para encarnar de nuevo entre la humanidad.

¿Qué motivos hacen que un shelt humano acepte semejante misión? D'Anthès la asumió por temor. Precipitado después de la muerte a través de todas las capas al Fondo de Shadanakar, fue llevado de allí a Gashsharva por las fuerzas de Urparp y algún tiempo después volvió a nacer en Enrof. No sé si ya ha muerto de nuevo pero hace muy poco existía en Rusia donde, cumpliendo su nueva y oscura misión, causó la muerte de varios talentos importantes. A veces una misión oscura es aceptada a voluntad, por sed de poder, sed de sangre, por la gravitación innata hacia el mal. Este fue, por ejemplo, el caso de Timur, que transitó en sus postrimerías por los mismos círculos que d'Anthès, pero mucho más despacio. Levantado por fin a Gashsharva, aceptó la nueva misión al no tener salida. La misión fue incomparablemente más mezquina que la primera: a Gagtungr le gusta burlarse de todos, incluidas sus marionetas.

Las fuerzas de la Luz a menudo tienen que bajar a Gashsharva. Estos descensos son penosos pero responden a una necesidad: lo exige la lucha contra las huestes de Gagtungr. Los habitantes de Gashsharva ven a sus enemigos penetrar allí, pero son impotentes para impedirlo.

La Base demoníaca incluye también un mundo más, cuyo espacio y tiempo son unidimensionales. Es el **Fondo** de Shadanakar, donde penan los sheltes demoníacos y muy pocos humanos, portadores de misiones oscuras.

El Fondo apareció en el inicio mismo de nuestra branfatura, debido a los esfuerzos de Gagtungr y otras potencias oscuras aun más poderosas. Esta materialidad es la más densa de todas las posibles. La materialidad de Enrof se le asemeja, en cierta medida, sólo en las entrañas de los astros o en cuerpos tan monstruosos de nuestra Galaxia como las “enanas blancas”. Cuesta imaginar cómo puede realizarse un movimiento en tales

condiciones. Sin embargo en el Fondo de Shadanakar existe, y es penoso en grado superlativo para un ser consciente. Se debe a la necesidad de mantener las fuerzas vitales porque en caso contrario el ente será arrastrado a cierta hendidura que conduce a lugares aun más tristes: el Fondo de la Galaxia.

Todo ello ayuda a entender definitivamente lo relativo que es el concepto de la “encarnación”. Los demonios encarnados en Gashsharva, o en algunas otras capas de tres o cuatro dimensiones, después de la muerte se sumergen al Fondo donde les espera un nuevo cuerpo, el más denso de los posibles. Es la ley del karma que se vuelve con su segunda punta contra los propios demonios. Los efluvios de sus tormentos sirven en el Fondo para que el mismísimo Gagtungr reponga la pérdida de sus fuerzas vitales. ¿Rebelarse contra la ley del karma? Pero cuando encarnan en todas las demás capas es justamente esa ley la que les asegura las fuerzas de la vida. Rebelarse contra ella significaría renunciar al gavvah como alimento, significaría contraponerse a todo el campo demoníaco, a todo el anticosmos, o sea, dejar de ser demonios.

Posee semejante Fondo cualquier branfatura de nuestra Galaxia, menos las que están libres de las fuerzas demoníacas; por consiguiente, en la Galaxia hay millones de estos fondos. Y del mismo modo que los planos cósmicos bidimensionales de muchos anticosmos o gashsharvas se cruzan en la línea común, así mismo convergen en único punto todas las líneas cósmicas de los fondos galácticos. Este punto se halla en el sistema de la estrella Antares. No es casual que esta estrella, llamada también Corazón de Escorpión, haya servido en muchos mitologemas de la antigüedad y el medievo para personificar las fuerzas siniestras, hasta diabólicas. El gran sistema planetario de esta estrella es el centro de las hordas teoclastas de la Galaxia, su morada en el mundo tridimensional; es también la metabranfatura titánica de los demonios, el anticosmos de nuestra Vía Láctea en la medida en que éste se manifiesta en Enrof.

Ya he dicho que las branfaturas donde triunfan los demonios no son duraderas y el gran planeta, satélite de la estrella Antares que irradia ahora al Fondo de Shadanakar, pronto se pulverizará; pero su lugar lo

ocupará otro. El que irradió en la época de la creación de Shadanakar sucumbió hace millones de años.

En nuestras latitudes la estrella Antares se ve a fines de primavera y en verano, muy baja sobre el horizonte sur; y muchos recordarán muy bien la brillante pulsación de sus rayos de un rojo vino. Desde el Fondo de Shadanakar no se ve ni el Sol ni otros cuerpos celestes, sólo la inmóvil Antares en que el Fondo se apoya con un extremo. Desde allí parece infrarroja. En el sentido opuesto, el espacio de este mundo unidimensional se extingue al acercarse a la superficie de la esfera terrestre. En esta dirección no se ve nada. Allí es donde se oculta la hendidura que va al Fondo de la Galaxia, carente de tiempos.

Cuesta imaginar cómo un cuerpo, el más denso de todos, constituye algo así como lo más sencillo que podemos imaginar: una especie de línea negra. Es más difícil aún comprender que estos entes conservan un equivalente de vista y hasta de tacto. Y lo más incomprensible quizás es que puedan ver a través de un medio extremadamente espeso. De este medio reponen sus fuerzas vitales. Es posible una comunicación entre ellos, pero muy limitada. El sufrimiento es indescriptible.

No sólo el Fondo sino todos los mundos de la Base demoníaca surgieron, como ya he dicho, durante el enfriamiento del cuerpo físico de Shadanakar. Antes de que apareciera la vida orgánica en Enrof, Gagtungr intentaba crear una capa en la superficie de la Tierra para que la habitaran las fuerzas demoníacas, y cuando no resultó, a consolidar y desarrollar Gashsharva y otras capas vinculadas con los estratos inferiores de la corteza, los magmas y el núcleo del planeta. Cuando en Enrof surgió la vida orgánica su actividad tendió a conquistar el reino animal –lo cual logró en parte– y a hacer más penosas las leyes de los demiurgos. La resultante de estas fuerzas puso las bases de las leyes de la Naturaleza y el Karma en que vivimos.

Las religiones de raíz semítica pretenden cargar la responsabilidad a las crueles leyes de la Deidad. Aunque parezca asombroso, esto no ha suscitado protestas ni se concienció siquiera su crueldad misma, al menos la de las leyes del castigo. Con una tranquilidad inconcebible para nosotros, hasta los justos de las metaculturas cristianas se

conformaban con la idea de las penas eternas para los pecadores. El absurdo de la retribución perpetua por un mal provisional no les agitó la mente, y la conciencia moral –no se sabe cómo– se satisfacía con la idea de que estas leyes eran eternamente inmutables, es decir irremediables. Pero aquel estado de la mente y de la conciencia moral pasó hace tiempo. Y ahora nos parece sacrílega la idea de que esta Ley, en la forma en que existe, se hubiera creado con el arbitrio divino.

Sí, ni un solo pelo cae sin la voluntad del Padre Celestial, ni se mueve sin ella tampoco una sola hoja del árbol. Pero esto no debe entenderse en el sentido de que toda la Ley mundial en su conjunto sea manifestación de la Voluntad Divina sino que el devenir de las voluntades libres, que representa el Universo, está sancionado por Dios. La existencia de muchas voluntades libres originó la posibilidad de que algunas se apartasen, y su apartamiento originó esta lucha contra las fuerzas de la Luz y, consecuentemente, la creación del anticosmos opuesto al Cosmos del Creador.

Desde el comienzo de la vida en Enrof, Gagtungr y su campo impusieron su garra en las leyes de esta vida. No pudieron alterar las leyes de las capas medias de Shadanakar pero muchas especies y clases del reino animal, y algunas capas de los elementales, cayeron bajo su dominio total o parcial. De ahí la ambigüedad de lo que llamamos naturaleza: belleza, espiritualidad, armonía, amistad, por un lado; y la alelofagia universal de los seres vivos, por el otro. ¿No es evidente que ambos lados son reales? ¿Hay un solo hombre moral e intelectual –por muy ferviente que sea su amor a la naturaleza– que se atreva a afirmar que esta armonía cubre y anula el ilimitado mar de sufrimientos que muestra la naturaleza a unos ojos críticos? ¿Y hay acaso un solo hombre que –pese a este mar de sufrimientos tan obvio, tan innegable, que nos ensordece siempre con los gemidos y gritos de criaturas vivas– no haya vivido, al menos a veces, la naturaleza como una armonía que permanece pese a todo como una belleza inigualable? ¿Por qué entonces no se ha comprendido y resuelto hasta ahora esta contradicción fatal? ¿No será porque el pensamiento religioso en Occidente sigue durante más de veinte siglos apresado por la idea de la omnipotencia absoluta de Dios

y por los prejuicios sobre la unidad de la Naturaleza derivados de ello, y porque en Oriente el asentado monismo filosófico no deja acercarse a la comprensión de su dualidad?

## 2. Mundos de Castigo

En la época de las sociedades primitivas, las fuerzas demoníacas se dedicaron a frenar su desarrollo y a preparar las capas de los magmas transfísicos y del núcleo para recibir millones de almas de la humanidad venidera. Algo más tarde, ya en tiempos históricos, fueron creados los shrastrés y la sacuala de los uizraores. La mayoría de los purgatorios aparecieron en épocas posteriores.

La exposición de los mundos de Castigo empieza con los purgatorios porque nos son más afines; son más conmensurables con los conceptos que nos resultan habituales. En el caso del camino descendente, después de la muerte, el descenso empieza justamente con los purgatorios. En la mayoría de los casos se limita tan sólo a esto.

El término “purgatorio” es tomado del catolicismo, pero el panorama de lo que trataremos está lejos de coincidir en todo con las nociones católicas. Se podría aplicar a estas capas también el término de *sheoles*, pero los cuadros judaístas de estos sombríos países de los muertos tampoco se repetirán en mi exposición.

Los purgatorios de diversas metaculturas se distinguen algo uno de otro y, tomados por separado, cada uno de ellos experimenta cambios importantes a lo largo de los siglos. Se formaron también en épocas diferentes. En las metaculturas de la antigüedad, incluida Bizancio, no existieron en absoluto. Más exactamente, hubo en su lugar mundos de tormento irremediable; un eco del saber místico sobre los abismos de tormento se oye claramente en la mayoría de las religiones antiguas.

Los purgatorios más antiguos pertenecen a la metacultura de la India; fue este Sincretis el primero en la historia de la humanidad en alcanzar el poderío de la Luz necesario para impedir que las fuerzas de Gagtungr

reformasen, en abismos de penas, la sacuala de ciertas capas expiatorias que la metacultura Hindú heredó de las antiquísimas humanidades de los daimones y los titanes. Más tarde se convirtieron en purgatorios algunas capas de las metaculturas del hebraísmo, cristianismo e islam: en ello tuvo una importancia decisiva la resurrección de Jesucristo, su descenso a los mundos demoníacos y la lucha posterior –durante varios siglos– de los Sincretis cristianos con los demonios por mitigar la Ley del Castigo.

Pero en la metacultura Bizantina esta lucha no triunfó. El campo enemigo le opuso una resistencia insuperable, y como resultado de esta lucha la metacultura Bizantina se desprendió de Enrof. Ya he mencionado el hecho muy significativo de que la ortodoxia bizantina no aceptó la idea del purgatorio cuando apareció en la Iglesia occidental. En las horribles perspectivas del suplicio eterno que espera al alma pecadora debe buscarse el combustible ascético con que flameó el espíritu religioso bizantino hasta el final de su historia. Sí, ante los videntes de Bizancio el abismo escatológico se abrió con todos los extremos de su crueldad demoníaca. No nos asombran tanto los atroces excesos del ascetismo en este país, cuanto el que tales excesos no se diesen en todas las metaculturas carentes de purgatorios.

En la metacultura Rusa el primer sheol se creó en el siglo XII, con un abismo de sufrimiento reformado por las fuerzas de Cristo. Con el tiempo cambió algo su aspecto; cambiaron también los pesos kármicos que arrastran a los difuntos a este mundo. Por cierto, el mecanismo de acción de la Ley del Castigo se mantiene inalterable, siempre y por doquier: consiste en que la infracción de las leyes morales vuelve más pesado el cuerpo etérico de quien la comete. Mientras vive, el cuerpo etérico agravado se mantiene como en la superficie del mundo tridimensional, el cuerpo físico tiene en este caso el papel de salvavidas para el que se ahoga. Pero apenas la muerte rompe el vínculo entre ellos, el cuerpo etérico empieza a hundirse más y más, de capa en capa, hasta equilibrarse con el medio circundante. Así es, en lo fundamental, el mecanismo. Pero hay también entes que velan para que este proceso sea infalible: son los *guardianes del karma*. Es una categoría muy especial; entre los variados demonios de Shadanakar son forasteros.

Cuando las huestes demoníacas del planeta Daya fueron expulsadas de su branfatura y llegaron a la de su satélite, el cual muy pronto sucumbió, convirtiéndose en una bandada de fragmentos muertos –asteroides–, sus habitantes demoníacos se dispersaron por el espacio mundial en busca de nuevas moradas. Una parte de ellos invadió Shadanakar pactando con las fuerzas de Gagtungr. Son entes de alto intelecto pero con la esfera de los sentimientos fría como el hielo. Les son igualmente ajenos el odio y el amor, la rabia y la compasión. Cuidan el mecanismo del karma reponiendo sus fuerzas vitales con las emanaciones de las penas anímicas de los humanos que después de la vida en Enrof tienen que bajar a Skrivnus, Ladref o Morod, capas superiores de los purgatorios. Estos seres son de tamaño enorme; semitransparentes y grises como un vidrio opaco, de cuerpos rectangulares y unos hocicos que, por extraño que parezca, recuerdan al de los perros guardianes: orejas de punta y ojos agudos y vigilantes. Entran en combate con las fuerzas de la Luz sólo cuando éstas emprenden la labor de moderar las leyes del karma para reformar los purgatorios.

El primero de los purgatorios se llama **Skrivnus**. Es el cuadro sin barniz de un mundo y una sociedad desdivinizados. Un paisaje descolorido; un mar gris plomizo que nunca se agita. Hierba marchita, las matas y musgos de poca altura recuerdan en cierta medida a nuestra tundra. Pero la tundra, al menos en primavera, se cubre de flores y el suelo de Skrivnus no ha visto ni una sola flor. Millones de los que fueron humanos moran allí en depresiones rodeadas de unas escarpas bajas pero inexpugnables. Skrivnus desconoce el amor, la esperanza, la alegría, la religión, el arte y jamás ha visto niños. La interminable faena sólo se interrumpe para dormir, pero allí no se ven sueños y el trabajo carece de creación. Algunos seres enormes y espantosos velan al otro lado de las tierras escarpadas; de vez en cuando arrojan desde allí montones de objetos que parecen deslizar por el aire. Cada objeto encuentra por su cuenta al que debe trabajarlo: remendar trapos viejos tirados, lavar una especie de frascos manchados de aceite y fango, frotar pedazos metálicos. Tanto el trabajo como el sueño transcurren

básicamente en casas tipo barraca, largas y separadas en su interior por tabiques que llegan hasta la cintura.

El aspecto de los habitantes conserva su pleno antropomorfismo pero con rasgos desdibujados y alisados. Parecen hojuelas casi idénticas entre sí. Por cierto que el recuerdo de la existencia en Enrof no sólo se guarda en el alma de los moradores sino que les atormenta como un sueño del paraíso perdido. La pena más insistente de Skrivnus es el fastidio de la esclavitud irremediable, la monotonía del trabajo, y la falta de perspectiva alguna.

Porque no es una perspectiva sino la pesadilla de una amenaza eterna lo que se presenta allí como la única salida real. Esta salida es la siguiente: en el mar aparece un buque negro parecido a una caja, y se desliza rápido y silencioso hacia la orilla. Su aparición llena de pánico a los moradores porque ninguno sabe de seguro que no le devorarán las profundas tinieblas de la bodega. Tras recoger cierto número –aquellos cuyo peso kármico les condena a penar en capas más hondas– el buque zarpa. Los encerrados en la bodega no ven el camino que se recorre. Sólo sienten que el movimiento horizontal cambia en un descenso en espiral, como si el buque se arrastrara en la vorágine de Mälström.

Con Skrivnus se limitan los padecimientos expiatorios de aquellos cuya conciencia moral no es ensombrecida con el recuerdo de graves vicios o crímenes, pero cuya conciencia en Enrof estuvo separada de la voluntad y el influjo de su shelt, por una tapia impenetrable de afanes cotidianos y cuidados exclusivamente materiales.

La siguiente capa es como la anterior pero más oscura: parece inmóvil en una penumbra indefinida al borde de la noche eterna. Allí no hay construcciones ni muchedumbres humanas; pero cada uno siente la presencia invisible de multitud de otros como un rastro de movimientos parecido a las huellas de pie que denuncian su presencia. Este purgatorio se denomina **Ladref**, y allí permanecen brevemente decenas de millones. Es el efecto del escepticismo que no dejaba a las fuerzas de la espiritualidad penetrar en la naturaleza del hombre y aliviar su cuerpo etérico.

Quien ha de seguir bajando, lo percibe subjetivamente como si se durmiera y despertase de súbito en un ambiente cambiado. En realidad los entes demoníacos realizadores del karma lo trasladan, mientras está amodorrado, a otro flujo de tiempos; aunque el número de coordenadas espaciales –tres– sigue inalterable en todos los sheoles.

El que expía su karma se ve en medio de una oscuridad profunda donde sólo fosforescen escasamente el suelo y pocos equivalentes de las plantas. Gracias a unas rocas luminiscentes el paisaje no carece de cierta belleza lúgubre en algunas partes. Es la última capa que aún tiene algo de lo que, generalizando, llamamos Naturaleza. Las siguientes capas sólo mostrarán un paisaje puramente urbanístico.

Allí, en **Morod**, reina el absoluto silencio. El que permanece en este mundo no percibe en absoluto a otros habitantes y está convencido de su plena soledad. Una melancolía de gran abandono lo ciñe como una coraza de hierro. Es inútil agitarse, rezar, pedir socorro, buscar; allí se deja a cada uno a solas con su propia alma. Y el alma es criminal, mancha su memoria la fechoría cometida en la tierra, y para un alma como ésa no hay nada más espantoso que el silencio y la soledad. Allí cada uno comprende la esencia y la magnitud del mal perpetrado en la tierra y apura hasta el fondo el cáliz del horror ante su crimen. Nada distrae al desdichado de ese monólogo infinito consigo mismo, ni siquiera la lucha por la supervivencia, porque allí no hay ninguna lucha, el alimento abunda dondequiera, ya que para ello sirven algunos tipos de suelos. ¿La ropa?, en la mayoría de las capas, incluido Morod, el cuerpo etérico irradia un tejido que lo reviste: el que en Enrof sustituimos con la ropa. Y si en los mundos de Iluminación es espléndido y reluciente, en Morod la mengua creativa de sus habitantes les permite crear sólo unos andrajos etéricos. Por cierto que esos miserables harapos revestían al ser etérico–astral del que expía ya en Ladref.

El que ni con Morod puede purificar su conciencia, ya no desciende a la capa siguiente sino que se desploma en ella, de modo súbito y aterrador. Parece un pantano en que el desdichado cae inesperadamente y se lo traga: primero las piernas, luego el cuerpo y, por fin, la cabeza.



Con esta narración hemos llegado a **Agr**, capa de vapores negros entre los que se incrustan, como islas, los reflejos negros y espejados de las grandes urbes de Enrof. Esta capa, como todos los purgatorios, no posee extensión cósmica. Por eso allí no hay ni sol ni estrellas ni luna: el cielo parece una bóveda densa envuelta en una noche eterna. Existen algunos objetos fosforescentes y también la tierra se ilumina pálidamente, como impregnada de sangre. Allí predomina un solo color; en Enrof no podemos ver este color, pero la impresión que produce recuerda más bien el púrpura oscuro. Creo que es el color invisible que la física define como el infrarrojo.

Conozco muy poco en Agr, el infra-Petersburgo. Recuerdo que allí también hay un río grande pero negro como la tinta china y unos edificios que irradian una luminiscencia de un rojo sangriento. En parte se parece a las luminarias de nuestras noches de fiesta, pero con una semejanza siniestra. El aspecto de quienes han caído en ese mundo recuerda, en cierto modo, a los enanos. Aún se conserva el antropomorfismo, pero las formas son feas y miserables. La estatura es reducida, los movimientos retardados, su cuerpo ya no irradia ninguna materialidad que sustituya a la ropa; reina la desnudez desvalida. Uno de los tormentos de Agr es el sentimiento de vergüenza impotente y la contemplación de la miseria propia. Otro tormento consiste en que allí comienza a experimentarse por primera vez una áspera compasión hacia otros semejantes y llega la comprensión de la parte de responsabilidad que se tiene por su trágico destino.

El tercer tormento de los desdichados es el miedo. Lo provoca la presencia en Agr de otros seres carniceros de naturaleza femenina que se llaman *volgras*. Cuando nos acercamos al edificio que constituye el cuerpo etérico-oscuro del Castillo de Ingeniería, divisé a un ser inmóvil sentado en su techo: era enorme, del tamaño de un reptil de la era mesozoica, de sexo femenino, torpe y flojo, de piel gris esponjosa. Apoyada con una mejilla en la torre y abrazándola con la pata derecha, mostrando un aire triste y desamparado, la pobre bestia miraba fijamente ante sí con unas cuencas que me parecieron absolutamente vacías. Estaba hondamente infeliz. Me pareció que la atormentaban terribles ganas de gritar o aullar, pero no tenía boca ni fauces. Por cierto que podía ser

peligrosa la compasión misma hacia ella: la pícara bestia acechaba a la víctima y podía serlo cualquiera de los que fueron humanos. Presa de terror animal ante las volgras, los pobres enanos se escondían en los rincones apartados o se deslizaban, conteniendo la respiración, al pie de los edificios escogidos por aquellos monstruos. Caer devorado, o más bien aspirado, por una volgra a través de su piel porosa significaba morir en Agr para luego aparecer más abajo, en Bustwich o en el temible Rafag.

Más tarde vi que había multitud de volgras, que eran sólo en parte racionales, y que la tosca y sombría civilización de Agr era obra suya. Casi no tenían dispositivos mecánicos para facilitar el trabajo. Levantaban a mano, con un material similar a los troncos de gigantescos árboles de California, los edificios que vi alrededor; y cada trozo de este material ajustado a otros empezaba a despedir una irradiación púrpura mate que no alumbraba casi nada. No tengo claro cómo se relacionan los edificios de las ciudades humanas de Enrof y las construcciones de las volgras en Agr.

No tenían un idioma fonético, desde luego, pero sí cierto lenguaje de gestos. Al parecer construían edificios para refugiarse de las breves lluvias torrenciales, que arremetían a cada rato. Las lluvias eran negras.

También es extraño, por cierto, que las volgras no tengan dos sino tres sexos. El macho fecunda a un animal neutro que lleva el embrión en sus entrañas durante algún tiempo y luego lo entrega a la futura madre.

Pero en algunas partes se incrustaban, en esta civilización, algo así como islas, o edificios deshabitados, sin luminiscencia alguna. Las volgras ni siquiera se acercaban a ellos: quizás se lo impedía algo que yo no veía. Tales edificios se alzaban en el lugar de San Isaac y algunos otros templos de San Petersburgo: eran los únicos refugios contra las volgras donde los atormentados de Agr podían sentirse seguros, al menos por un rato. ¿Quién los levantó? ¿cuándo? ¿con qué material? No lo sé. El hambre no dejaba, a los desdichados, seguir al amparo de esos refugios, puesto que les empujaba en busca del moho comestible que cubría las bases de aquella triste ciudad.

Si el pesado karma no consigue que el precipitado caiga víctima de alguna volgra, y despierte en el siguiente mundo de escala descendente, tarde o temprano le espera una trans-formación elevadora. Quien concluye su expiación cambia, paulatinamente, en lo corpóreo. Crece de estatura, se le comienzan a dibujar las facciones que recuerdan las anteriores, y las volgras no se atreven a acercársele. La trans-formación se efectúa con ayuda de los hermanos de la Rusia Celestial que descienden a Agr y rodean al que termina la prueba. De los enanos sólo pueden presenciar este acontecimiento aquellos que pronto serán levantados de allí de la misma manera. Pero mientras miran lo que ocurre les parece que los hermanos del Sinclétis levantan al redimido sobre sus alas o en pliegues de sus velos luminiscentes. Las volgras, presa de un terror místico, lo miran desde lejos sin comprender nada.

La escalera de ascenso no se cierra ante ninguna mónada demoníaca, ni siquiera ante las volgras. Mas para tal conversión se requiere una lucidez tan aguda, que no se encuentra allí casi nunca.

A veces, allí, se da otra cosa muy diferente: en algunas partes el paisaje se diversifica con manchas luminiscentes que parecen enormes trozos de madera carcomida. Tienen algo de verdor cadavérico... Es una capa inferior que trasluce en Agr: se llama **Bustwich**. En aquel mundo, todo es pútrido, pero nunca se pudre del todo; en ese estado que une la putrefacción en vivo con el letargo espiritual, consiste el tormento de Bustwich. Allí desatan los nudos de su karma aquellos cuya alma, gravitando hacia lo carnal sin alumbrarse con nada, no elaboró contrapeso alguno en la vida terrenal. El cautivo se agobia con la repulsión de sí mismo porque su cuerpo etérico se ha convertido en una especie de excremento. Por más horrible y asqueroso que parezca, Bustwich, en el fondo, no es sino inmundicias de las volgras.

Al tormento del alma empieza a sumarse, también, el corporal: la capacidad de los prisioneros para moverse se limita al extremo, así como también la de autodefensa. Y ésta es de necesidad vital para todos ellos, porque al lado habitan, entre sus dos encarnaciones en uno de los mundos de los elementales demoníacos, almas de demonios antropomorfos menores, revestidas de cuerpos etéricos oscuros que allí tienen forma

de hombres-gusano y son del tamaño de un gato. Ellos devoran vivos, muy despacio, poco a poco, a quienes otrora fueron hombres en Enrof.

En otro doble del Castillo de Ingeniería (hay uno también en Bustwich) se encontraba entonces, es decir en 1949, el emperador Pablo I. Ya había pasado un ciclo de penas en capas más profundas y era levantado lentamente a Drukkarg, el shrastré de la antihumanidad Rusa. Me sorprendió la severa desgracia que padecía. Pero se me explicó que si el tormento de su asesinato en la noche del 12 de marzo no le hubiera quitado parte del peso y si en vez de ello hubiera continuado su tiranía hasta la muerte natural, el peso de lo cometido lo habría arrastrado aún más abajo, hasta Propulk, uno de los abismos de sufrimiento más horribles.

Sigue a Bustwich el purgatorio llamado **Rafag** donde se expían los efectos kármicos de las traiciones y la fidelidad codiciosa a las tiranías. Rafag -tormento de la autoextenuación permanente- es algo que se insinuaría en nuestra capa con los sufrimientos del cólera. Es la última capa cuyo paisaje recuerda al menos remotamente nuestras ciudades; pero ya no existen allí refugios como los que se vislumbraban en Bustwich o Agr. La plegaria conciliar de la humanidad no extiende su velo hasta Rafag, tan hondo sólo pueden llegar las fuerzas de los Sinclétis y las jerarquías supremas de Shadanakar.

En los tres últimos purgatorios inferiores reinan los ángeles de las tinieblas.

La primera de estas capas, **Shim-big**, es un flujo lento que pasa por un mundo indeciblemente lúgubre, enmarcado bajo una bóveda alta. Cuesta comprender de dónde viene la semiluz mortecina y descolorida. Una llovizna menuda se esparce sobre el flujo y bulle en su superficie con burbujas pequeñas.

Y las almas que allí penan, revestidas de sus cuerpos etéricos degradados, se parecen a unos harapos de pardo humeante. Van y vienen agitadas, agarrándose a lo que sea, con tal de no caer en el flujo.

No sólo se atormentan de horror: sufren más aún la vergüenza, de una intensidad sólo alcanzable en Shim-big, y la ardiente añoranza del

cuerpo verdadero, de un mundo cálido y suave, recuerdos de las alegrías de la vida en la tierra. Allí mismo se intensifica la compasión.

La desembocadura del flujo ya se ve muy cerca. Tanto el propio flujo como todo este mundo parecido al túnel se cortan allí, como un túnel del metro cuando sale a un viaducto. Pero las aguas no desembocan en nada: ellas, las orillas y la bóveda, todo se disipa en un vacío gris e informe. Allí no puede haber cuerpo alguno, no existe ni por asomo un suelo o un entorno. Una sola cosa no se extingue allí: la chispa de la autoconciencia. Este purgatorio se llama **Dromn**, ilusión de la terrible inexistencia.

Y si en Shim-big se expiaban los responsables de varias muertes humanas, aunque fuesen muertes de criminales, que tuvieran firmada la sentencia de muerte o fueran denunciados por traición, en Dromn están aquellos cuya infracción de la Ley nos parece incomparablemente menor. ¡Sí, la aritmética del karma es una aritmética extraña!, porque no arrastran a Dromn las fechorías, ni los derramamientos de sangre, sino sólo el efecto kármico de la incredulidad activa, negación belicosa de la espiritualidad, la enérgica negación de la inmortalidad del alma. El misterio de esta punición asombrosa, y al parecer desproporcionada, consiste en que todos estos actos volitivos, aún en vida de Enrof, taponaron herméticamente las vías respiratorias del alma y la entidad etérea se agravó incluso más que con los crímenes aislados, tomados por separado. Al cautivo de Dromn le parece que no hay nada en ninguna parte, que ni él mismo existe: tal como se lo figuraba en vida. Y con grandísimo esfuerzo demora mucho en digerir el factor fulminante: la no-extinción de su “yo” autoconsciente ni siquiera allí, en el vacío absoluto, pese a la razón y al sentido común. Además empieza a comprender vagamente que todo podía haber sido diferente si no hubiera optado él mismo por esta inexistencia, o semi-inexistencia.

Pero la tristeza del abandono voluntario que matiza la estancia en Dromn cede poco a poco ante una zozobra. El “yo” se siente arrastrado hacia alguna parte, como hacia abajo y en diagonal, mientras deja de ser un punto y se convierte en una figura estirada que apunta hacia abajo. La falta de toda referencia no le deja comprender si cae despacio o se precipita a gran velocidad. Sólo un sentido interior clama –más alto que

todas las pruebas de la lógica– que no se desplaza hacia arriba o a un lado, sino justamente hacia abajo. Y ya se divisa abajo un espacio róseo. Por unos instantes el color le puede parecer al precipitado hasta alegre. Pero luego una sospecha gélida fulmina al pobre “yo”, porque comprende que baja irresistiblemente a un mar quieto, incandescente, como de hierro. El peso del abatido crece impetuosamente; ya toca la superficie roja incandescente de **Fukabirn** y se hunde en su medio. El tormento consiste, además del ardiente padecimiento corporal, en el horror de descenso a las penas eternas, descenso que parece irreversible.

Fukabirn es el último en la sacuala de los purgatorios. A partir de allí ya empieza la sacuala de los magmas transfísicos: estos mundos locales coexisten –en un espacio tridimensional pero en otros flujos de tiempo– con cinturones de substancia incandescente existentes en la corteza del planeta. Repito y subrayo: en todas las metaculturas salvo la Hindú, los sufrimientos de estos mundos eran infinitos hasta que Jesucristo realizó allí su descenso redentor que la tradición eclesiástica llama el descenso del Salvador al infierno. Y desde aquel instante las fuerzas de la Luz pueden, aunque con enormes esfuerzos, extraer a los atormentados de estos abismos, después de que pase cierto plazo necesario para desatar los nudos del karma personal.

El primero de los magmas es **Okrus**, el fondo pantanoso de Fukabirn.

Ya en Dromn no quedaba en el shelt nada de las viejas envolturas y comenzaba a formarse un ser corpóreo nuevo. En Okrus termina de formarse pero no tiene nada que recuerde, ni remotamente, el aspecto humano: es algo esferoidal hecho de un inframetal animado.

¿Por qué las penas de Fukabirn y Okrus, por qué? Oh, estos atormentados ya no son muchos. En Skrivnus y Ladref penaban millones, y en estas capas cientos, quizás decenas. Condenar al enemigo ideológico a grandes tormentos, condenar a los inocentes, torturar a los indefensos, martirizar a los niños: todo esto se expía con las penas en Okrus y Fukabirn.

Allí el atormentado recuerda claramente las doctrinas religiosas que le explicaron en la tierra y con las que fue advertido. Las penas corporales allí se perciben subjetivamente como una retribución, pero ya se empieza a concienciar la ambigua naturaleza de la Ley y que no es Dios quien responde por su crueldad, sino las fuerzas demoníacas. La conciencia se aclara y así se manifiesta el lado Providencial de la Ley, su base antigua creada por los demiurgos antes de que Gagtungr invadiera Shadanakar. La aclaración de la conciencia y de su lado moral, la creciente sed espiritual, es el aspecto de la Ley del Castigo que las fuerzas luminosas salvaron de las demoníacas, evitando que la Ley se convirtiera en un mal absoluto.

La substancia infrafísica de los magmas se parece mucho a la materia física. Sus cautivos conservan, al principio, la libertad de movimiento pero aún no necesitan esfuerzos para subsistir: absorben energía del medio circundante automáticamente. Ello es justo también lo que ocurre en el segundo cinturón de los magmas: **Güegr**, un medio inmóvil y candente.

Quiero recordar, sin embargo, que cualquier sufrimiento en Enrof atenúa el tormento postrimero, principalmente reduciendo sus plazos, y a veces también su "calidad". La duración de la pena expiatoria del alma después de la muerte se determina básicamente por la magnitud de las víctimas que sufrieron a causa de sus actos en Enrof. Una gran cantidad de crímenes lleva a capas de castigo más bajas: Okrus puede sustituirse, por ejemplo, con Ukarvayr, y Güegr con Propulk. En esencia, las penas corporales iniciadas en Fukabirn y acrecentadas en Okrus y Güegr alcanzan su apogeo en la siguiente capa llamada **Ukarvayr**, el magma tempestuoso. Allí se expían los deformadores de ideas sublimes y luminosas, responsables de haber mutilado los caminos transfísicos de miles y millones. Allí están los culpables de actos abyectos que en nuestro idioma seco y muerto se denominan sadismo consciente, o sea, actos en que el criminal no sólo se deleitó con los sufrimientos de otros sino que se dio perfecta cuenta de lo indebido de este deleite. Y pese a esa conciencia se deleitó más y más.

Por suerte, el tiempo corre allí mucho más rápido. A un escritor de nuestros días, bastante famoso, y culpable no de sadismo consciente,

por supuesto, sino de falsificar ideales e ideas y emponzoñar con la mentira una multitud de conciencias, le pareció, por ejemplo, que estaba allí sólo pocos días y no diez años como fue según el tiempo de Enrof.

Luego viene **Propulk**, el magma sólido, mundo donde expían los verdugos masivos, los culpables de guerras sangrientas y torturadores de multitudes populares. La libertad de movimiento se pierde. El cuerpo parece tapiado por algo sólido, apretado de todos los lados. Pero incluso el suplicio corporal más terrible es superado allí por el tormento del alma. Es un arrepentimiento tan ardiente y una añoranza de Dios tan inmensa, que son imposibles en ninguna capa superior. Por suerte, no son muchos los que bajan hasta Propulk.

Es lógico que allí estén seres como Yezhov o colaboradores de Beria. Sorprende que hace muy poco seguía penando allí Maliuta Skurátov; y en el Propulk de las metaculturas Occidentales siguen aún sin desatar su karma no sólo Robespierre y Saint-Just, sino también algunos inquisidores del siglo XVI.

La sacuala de los magmas termina con la capa llamada **Yrl**: el magma superpesado. Allí los tormentos corporales se eclipsan totalmente con la pena espiritual. Yrl se creó para castigar a quienes en nuestro lenguaje jurídico calificaríamos de reincidentes: ya habían caído una vez en los magmas y al volver a Enrof se agravaron de nuevo con grandes crímenes.

Los magmas han terminado.

Más abajo empieza la sacuala de mundos relacionables con el núcleo físico del planeta, común para todas las metaculturas.

Primero está **Biask**, cavernas infrarrojas, el peor de los infiernos escarlatas, si definimos así toda la escala de capas que van de Fukabirn a Biask. Allí la forma cambia, surge una especie de cabeza y cuatro patas. Pero ya se ha perdido el habla porque no hay con quién hablar, cada cautivo queda aislado del mundo restante y sólo ve a sus verdugos que se parecen, por extraño que resulte, a los famosos diablos. Estando aquí, en Enrof, uno puede burlarse a discreción de la creencia en esos bribonzuelos cornudos; pero no se desee ni al peor enemigo que los conozca más de cerca. Y como las víctimas caídas a Biask sólo son

algunas decenas y los diablos ávidos de su gavvah forman una gran multitud, inventan métodos más increíbles para arrancar el gavvah a sus víctimas. Son víctimas de Biask los que fueron en Enrof corruptores del espíritu. Estos delitos son valorados con tanta severidad porque causan gran perjuicio kármico a millares de almas humanas. Ni siquiera un verdugo que haya eliminado físicamente cientos de humanos ocasiona tanto daño como aquellos de quien dice el Evangelio:

*...Y al que escandalice a uno de estos pequeños que creen en Mí, más le valiera que le colgasen al cuello una piedra de molino de asno y le hundieran en el fondo del mar.*

(Mt. 18, 6).

Y si Jaroslowski o Bedni hubieran sido incluso buena gente en su vida privada, no se habrían salvado del destino postrimero que aguarda a los corruptores del espíritu.

Debajo de Biask se abre **Amiutz**: las grietas verticales. El precipitado parece atascarse suspendido en la impotencia total. Y como las grietas llevan a Gashsharva, el desdichado se ve colgado justo sobre el nido de las fuerzas demoníacas de Shadanakar. Allí están los que conjugaron el sadismo consciente con la inmensidad de sus fechorías.

Pero en las grietas verticales de Amiutz hay también pasos laterales sin salida. Es **Ytrech**, noche planetaria que dura desde el inicio de la formación de Shadanakar hasta que nuestro planeta deje de existir en Enrof, es decir hasta que termine el segundo (futuro) eón. Allí han estado muy pocos, por ejemplo Iván el Terrible. Y más allá hay otra capa muy especial: sólo correspondió al acto de Judas Iscariote. Se llama **Zhursch** y, salvo Judas, nadie jamás ha entrado en él.

Claro que no podemos imaginar, ni remotamente, las penas sufridas en las capas del núcleo.

Y la descripción llega ya a la última de las capas: el cementerio de Shadanakar. Jamás he entendido claramente su nombre: algunas veces me parecía **Sufel** y otras más bien **Sufetj**, y así el problema ha quedado sin resolver.

Allí bajan desde los abismos inferiores los que se empeñaron en el mal. Allí sus cáscaras –los restos del shelt– son abandonadas por las

mónadas. Las mónadas desaparecen de Shadanakar, para volver a empezarlo todo en espacios, tiempos y formas inimaginables. Pero esto es mejor que desplomarse a través del Fondo de Shadanakar al Fondo Galáctico, así la mónada al menos no cae fuera del Tiempo Cósmico. Mas el shelt sigue vivo, es un “yo” autoconsciente aunque inferior; en Sufetj apenas se mueve, espirando paulatinamente los restos de las fuerzas vitales.

Ésta es la muerte segunda que menciona la Sagrada Escritura. La chispa del conocimiento no se extingue hasta el final y el grado de sus tormentos supera la imaginación de los demonios mismos. Allí no ha podido llegar aún ninguna de las fuerzas de la Luz, ni siquiera el Logos Planetario. Los hermanos de los Sinclētis pueden ver Sufetj a veces, pero no desde dentro sino desde las capas vecinas. Entonces divisan un desierto y encima el sol de Gashsharva, inmóvil, pálido-lila: es el anticosmos de Gagtungr.

Afortunadamente, en toda la historia humana sólo ha habido pocos cientos de mónadas caídas hasta Sufetj, y contadas de ellas han dejado una huella en la historia porque todas las mónadas importantes de tendencia descendente son arrastradas a Gashsharva. En Sufetj están las que no quiere ni Gagtungr. De las figuras históricas sólo conozco un caso: Domiciano, que en la siguiente encarnación, después de caer a Propulk, fue el mariscal Gil de Retz, el mismo que primero fuera compañero de armas de Juana de Arco, y luego el sádico y malvado que se hacía baños con vísceras de niños asesinados por él. Precipitado a Yrl, en la siguiente encarnación en Enrof volvió a mancharse con grandes crímenes en época de la inquisición. Después de la tercera muerte atravesó por tercera vez todas las capas del infierno y llegó a Sufetj, para ser arrojado fuera de Shadanakar como una escoria.

Sé perfectamente que la conciencia humanista de nuestro siglo quisiera ver cuadros muy diferentes de los que esbozo en este capítulo. Algunos se espantarán porque mis testimonios les recuerden demasiado, pese a todas las diferencias, las imágenes populares que se remontan al cristianismo histórico. A otros les chocará la severidad salvaje de las leyes y el carácter material de los horribles tormentos de los abismos.

Pero quiero preguntar a los primeros: ¿pensaron en serio que la doctrina de los padres de la iglesia no era sino producto de una fantasía asustada? Sólo una conciencia tan irreligiosa como lo es un tractor o un laminador es capaz de suponer, por ejemplo, que agotaríamos la *Divina Comedia* interpretándola como una suma de métodos artísticos, odios políticos y fantasías poéticas. En la primera parte, Dante mostró la escalera de capas descendentes presentes en el medievo en la infrafísica de la metacultura Católico-Romana. Hay que aprender a separar las adiciones aportadas a este cuadro, por las exigencias del arte o las aberraciones propias de la época, y la manifestación de la experiencia transfísica: genuina, singular y sorprendente. Y creo conveniente señalar que el que fue Dante está hoy entre los pocos espíritus más grandes de la humanidad, que pueden penetrar libremente hasta el mismo Fondo de Shadanakar.

Y para los que se indignan con la severidad de las leyes sólo hay una respuesta: ¡trabajad, pues, en iluminarlas! Claro que, con los hábitos intelectuales del siglo humanista, se conjugaría más fácilmente no la idea de las penas materiales sino de las que llamaríamos espirituales: remordimientos de conciencia, añoranza de no poder amar y cosas por el estilo. Es lamentable; pero aquellas leyes bárbaras fueron creadas, evidentemente, sin atender a los ánimos intelectualistas del siglo XX. Los tormentos espirituales también poseen, por cierto, no poca importancia en las capas descendentes. En el fondo, solamente los grandes criminales de la historia se someten a padecimientos materiales por excelencia, que además son mucho más penosos que cualquier dolor físico, porque éste le cede al etérico intensidad y duración. Pero veamos: si se imagina la masa de los sufrimientos causados por esta gente a sus víctimas en Enrof, ¿con qué remordimientos o -como pensara Dostoievski- con qué añoranza por no poder amar, se equilibraría esta montaña de tormentos en la balanza de la impasible Ley del Karma?

Cada uno de nosotros es libre de sumarse a los que trabajan en moderar dicha Ley.

### 3. Shrastres y uizraores

Me acerco a la descripción de mundos que poseen, para la humanidad con su historia y para todo Shadanakar, una importancia muy especial, porque fueron creados por las fuerzas demoníacas como instrumento directo para realizar el plan mundial de Gagtungr.

Son, propiamente, dos sucesiones, dos sacualas de capas infrafísicas muy enlazadas entre sí.

Ya he dicho que cada metacultura incluye cierto antipolo de su zatomis, cierta ciudadela de las fuerzas demoníacas donde se reflejan, como invertidas por unos espejos negros, las urbes sagradas de los Sinclétis. Se trata de los shrastres, moradas de la antihumanidad.

Los shastres son diversas zonas del unido mundo espacial de cuatro dimensiones; cada uno posee, sin embargo, un número propio de coordenadas temporales. El anillo de los shastres, metageológicamente, se vincula a los estratos inferiores de la corteza terrestre y a sus salientes compensatorios, oponiendo los oscuros dobles-antípodas a Eanna, Olimpo, Paraíso, Montsalvat, Rusia Celestial y demás zatómises. Los salientes compensatorios, que equilibran los macizos montañosos de la superficie terrestre, apuntan con sus picos y crestas al centro del planeta. En Enrof son regiones sin vida, muertas: basalto, lava, y nada más. No así en el mundo cuatridimensional. Más abajo, hacia el centro, hay un vacío: la cavidad de color naranja mate, rojiza, que flamea en rápidas oleadas de luz y calor.

En el revés de la corteza domina la resultante de dos atracciones: hacia el espesor de la corteza y hacia el centro de la tierra; los conceptos de arriba y abajo no coinciden con los nuestros. Allí, en el cielo subterráneo de color naranja-rojizo, se ven, inmóviles, lumbreras infralilas e infrarrojas, casi negras: así se perciben desde allí Gashsharva y los abismos de tormento del núcleo terrestre. Bajo los rayos de aquellas lunas viven y fortifican sus ciudadelas unas sociedades de muchos millones de habitantes y unas jerarquías monstruosas que en la tierra se manifiestan en las grandes potencias, en las tiranías estatales, en los vampiros impersonales de la historia mundial.