El monomito

El monomito

"En Mundus, el conflicto y la disparidad son los que traen el cambio, y el cambio es la más sagrada de las once fuerzas. El cambio es la fuerza sin foco ni origen."-Oegnithr, Taberitae, Orden de PSJJJJ



xpresándolo de una forma simple, el cisma entre la visión del mundo humana y aldmer es la relación de los mortales con lo divino. Los humanos toman el camino humilde según el cual fueron creados por fuerzas inmortales, mientras que los aldmer dicen descender de ellas. No parece una gran distinción, y sin embargo tiñe el resto de sus mitologías divergentes.

Todas las religiones de Tamriel empiezan de la misma forma. Hombres o mer, las cosas empiezan con la dualidad de Anu y Su Otro. Estas fuerzas gemelas reciben muchos nombres: Anu-Padomay, Anuiel-Sithis, Ak-El, Satak-Akel, Es-No Es. Anuiel es la Luz Inefable Imperecedera, Sithis es la Acción Corruptora Inexpresable. En medio está el Quizás Gris ("Nirn" en el ehlnofey).

En la mayoría de las culturas, Anuiel es honrado por su parte en la interacción que crea el mundo, pero Sithis es tenido en la más alta estima porque es el que causa la reacción. Sithis es así el Creador Original, una entidad que causa intrínsecamente el cambio sin un diseño previo. Hasta los hist reconocen este ser.

Anuiel también es percibido como Orden, opuesto al Caos de Sithis. Quizás sea más fácil para los mortales imaginarse el cambio que el estancamiento perfecto, pues a menudo Anuiel es relegado al fondo mítico de los caprichos de Sithis. En los cuentos populares de Yokuda, que están entre los más intensos del mundo, solo se hace referencia a Satak un puñado de veces, como "el Murmullo". Es una fuerza tan prevalente como para no estar realmente ahí en absoluto.

En cualquier caso, de estos dos seres surgen los et'Ada, o los Espíritus Originales. Para los humanos estos et'Ada son los Dioses y Demonios; para los aldmer, los aedras/daedra, o los "ancestros". Todos los panteones de Tamriel están llenos de

estos et'Ada, aunque la pertenencia a estos grupos divinos a menudo difiere entre cultura y cultura. Aunque como Anu y Padomay, cada uno de estos panteones contiene los arquetipos del Dios Dragón y el Dios Ausente.

El Dios Dragón y el Dios Ausente

El Dios Dragón está siempre relacionado con el Tiempo, y es reverenciado universalmente como el "Primer Dios". A menudo se le llama Akatosh, "cuya posición privilegiada en la Eternidad permitió el día". Es el dios central del Imperio cyrodílico.

El Dios Ausente siempre está relacionado con el plano mortal, y es una figura clave en el cisma humano/aldmer. Su descripción se refiere a su palpable ausencia del panteón (otra aflicción mental que es interpretada de diversas formas) o a la retirada de su "chispa divina" por los otros inmortales. A menudo se lo llama Lorkhan, y sus epitafios son muchos, tanto execrables como devotos.

Obsérvese que Tamriel y el plano mortal no existen aún. El Quizás Gris es aún el patio de juego de los Espíritus Originales. Algunos están más ligados a la luz de Anu, y otros al vacío incognoscible. Su constante flujo e interacción incrementa su número, y sus personalidades tardan mucho tiempo en solidificarse. Cuando Akatosh se forma, el Tiempo comienza, y se vuelve más fácil para algunos espíritus realizarse como seres con un pasado y un futuro. Los más fuertes de los espíritus reconocibles se cristalizan: Mephala, Arkay, Y'ffre, Magnus, Rupgta, etcétera, etcétera. Otros permanecen en forma de conceptos, ideas o emociones. Uno de los más fuertes de entre estos, un impulso vagamente formado que los demás llaman Lorkhan, detalla un plan para crear Mundus, el plano mortal.

Los humanos, con la excepción de los guardias rojos, ven este acto como compasión divina, una iluminación por la cual las criaturas menores pueden alcanzar la inmortalidad. Los aldmer, con la excepción de los elfos oscuros, ven este acto como un cruel engaño, un truco que rompió su conexión con el plano espiritual.

El mito de Aurbis

Con el subtítulo de "La compensación psijic", "El Aurbis mítico" fue un intento por parte de los apologistas de Artaeum de explicar los elementos básicos de la religión aldmer a Uriel V en el glorioso periodo inicial de su reinado. Evitó discretamente culpar

o discriminar el concepto de Lorkhan, que aún era muy estimado por la gente de Cyrodiil como "Shezarr", el hermano perdido de los Divinos. A pesar de esto, los psijic ofrecen un buen resumen de la visión de los Antiguos, que servirá para nuestros propósitos aquí. Esta versión proviene de los archivos del Seminario Imperial a partir de las notas manuscritas de un escriba desconocido.

El Aurbis mítico existe, y ha existido desde el tiempo sin medida, como una especie de extravagante Reino Antinatural.

"Aurbis" es un término utilizado por sus connotaciones de la imperceptible Penumbra, el Centro Gris entre el Es-No Es de Anu y Padomay. Contiene multitud de reinos de Aeterio y Oblivion, además de otras formas menos estructuradas.

Los seres mágicos del Aurbis mítico viven mucho tiempo y tienen complejas vidas narrativas, creando las formas del mito.

Estos son espíritus hechos de fragmentos de la polaridad inmortal. El primero fue Akatosh, el Dragón del Tiempo, cuya formación hizo más sencillo a los demás espíritus que se estructurasen. Los dioses y demonios se forman y reforman y procrean.

Finalmente, los seres mágicos del Aurbis mítico contaron la historia definitiva: la de su propia muerte. Para algunos esto fue una transfiguración artística hacia la sustancia concreta y no mágica del mundo. Para otros, esto fue una guerra en la que todos murieron, convirtiéndose sus cuerpos en la sustancia del mundo. Y para otros más, esto fue un matrimonio romántico con descendencia, y los espíritus padres naturalmente tenían que morir y dar paso a las razas mortales sucesoras.

El agente de esta decisión comunal fue Lorkhan, al que la mayoría de los mitos tempranos vilipendian como un embaucador o impostor. Otras versiones más comprensivas de esta historia señalan a Lorkhan como la razón de que el plano mortal exista siquiera.

Los seres mágicos crearon las razas del Aurbis mortal a su propia imagen y semejanza, ya fuera de forma consciente como artistas y artesanos, o como la fecunda materia en putrefacción de la que surgieron los mortales, o por una variedad de otros sentidos analógicos.

Entonces los seres mágicos, tras haber muerto, se convirtieron en los et'Ada. Los

et'Ada son las cosas percibidas y reverenciadas por los mortales como dioses, espíritus o genios de Aurbis. A través de sus muertes, estos seres mágicos separaron su naturaleza de la de otros seres mágicos de los reinos Antinaturales.

Los daedra fueron creados también en esta época, siendo espíritus y dioses más acordes con Oblivion, o ese plano más cercano al Vacío de Padomay. Este acto es el amanecer de la Era mítica (Merética). Los mortales de antaño la percibieron de muchas formas distintas, ya como una gozosa "segunda creación" o (especialmente los elfos) como una dolorosa fractura con lo divino. El originador del suceso siempre es Lorkhan.

Lorkhan

Este Creador-Embaucador-Probador aparece en todas las tradiciones míticas de Tamriel. Su nombre más popular es el aldmer, "Lorkhan", o "tambor de la perdición". Convenció o de alguna forma manipuló a los Espíritus Originales para desencadenar la creación del plano mortal, alterando el status quo igual que su padre Padomay había introducido la inestabilidad en el universo en el Comienzo. Tras la materialización del mundo, Lorkhan se separa de su centro divino, a veces involuntariamente, y vaga por la creación de los et'Ada. Las interpretaciones de estos acontecimientos varían según la cultura. A continuación veremos algunos de los más conocidos:

Yokudan, "Satakal la Piel del Mundo"

"Satak fue la Primera Serpiente, la Serpiente que vino Antes, y todos los mundos descansan en el brillo de sus escamas. Pero era tan grande que no había nada más, y así se retorcía alrededor de sí misma una y otra vez, y los mundos se deslizaban unos juntos a otros pero ninguno tenía espacio para respirar o siquiera para existir. Y así los mundos pidieron auxilio para que los salvasen, pero por supuesto no había nadie más que la Primera Serpiente, así que la ayuda debía venir desde dentro; y fue Akel, el Estómago Hambriento. Akel hizo saber de su presencia, y Satak solo pudo pensar en qué era, y era la mayor hambre, así que comió y comió. Pronto hubo bastante sitio para vivir en los mundos y las cosas comenzaron. Estas cosas eran nuevas y a menudo cometían errores, pues casi no habían tenido tiempo de practicar su existencia. Y así casi todas las cosas acabaron rápidamente o no fueron buenas o se rindieron para no existir. Algunas cosas estaban a punto de empezar, pero se las comieron cuando Satak llegó a esa parte de su cuerpo. Fue una época violenta.

"Muy pronto Akel provocó que Satak se mordiera su propio corazón y ese fue el fin. El

hambre, sin embargo, no quiso detenerse incluso en su muerte, y así la Primera Serpiente mudó la piel para comenzar de nuevo. Al morir el viejo mundo, Satakal comenzó, y cuando las cosas llevaron a cabo este proceso se dieron cuenta de cuál era su papel en él. Empezaron a asumir nombres, como Ruptga o Tuwhacca, y se desplazaron buscando a los suyos. Como Satakal se comía a sí mismo una y otra vez, los espíritus más fuertes aprendieron a esquivar el ciclo moviéndose en ángulos extraños. Llamaron a este proceso el Tránsito, una forma de pasar a otra piel del mundo. Ruptga era tan grande que fue capaz de colocar las estrellas en el cielo para que otros espíritus más débiles pudieran orientarse mejor. Esta práctica se volvió tan fácil para los espíritus que se convirtió en un lugar, llamado las Costas Lejanas, en el que esperar hasta la siguiente piel.

"Ruptga fue capaz de engendrar muchos hijos a través de los ciclos y así acabó siendo conocido como el Papá Alto. Continuó colocando estrellas para hacer un mapa del vacío para los demás, pero después de tantos ciclos había casi demasiados espíritus a los que ayudar. Se creó un ayudante a partir de los restos de pieles pasadas y este fue Sep, o la Segunda Serpiente. Sep aún tenía en él mucho del Estómago Hambriento, múltiples hambres de múltiples pieles. Tenía tanta hambre que no podía pensar con claridad. A veces se comía a los espíritus a los que tenía que ayudar, pero Papá Alto siempre se metía en él y los rescataba. Finalmente, cansado de ayudar a Papá Alto, Sep fue y reunió el resto de las pieles viejas e hizo una bola con ellas, engañando a los espíritus para que lo ayudasen, prometiéndoles que esa era la forma de llegar al nuevo mundo, creándolo a partir del viejo. A estos espíritus les encantaba esta forma de vivir, pues era más fácil al no tener que saltar de un sitio a otro. Muchos espíritus decidieron tomar parte, creyendo que era una buena decisión. Papá Alto movió la cabeza con desaprobación.

"Muy pronto los espíritus de la bola de piel empezaron a morir, porque estaban muy lejos del mundo real de Sakatal. Y descubrieron que ya había demasiada distancia para saltar a las Costas Lejanas. Los espíritus que quedaban suplicaron a Papá Alto que les dejara volver con él. Pero el sombrío Ruptga no quiso, y dijo a los espíritus que debían aprender nuevas formas de seguir las estrellas hasta las Costas Lejanas. Si no podían, entonces tendrían que pervivir a través de sus hijos, lo que ya no era lo mismo que antes. Sep, sin embargo, merecía un castigo mayor, por lo que Papá Alto aplastó a la Serpiente con un gran palo. El hambre cayó de la boca muerta de Sep y fue lo único que quedó de la Segunda Serpiente. Mientras se permitió al resto del nuevo mundo que luchase por volver a la divinidad, Sep solo podía escabullirse dentro de una piel

muerta, o nadar por el cielo, un vacío hambriento lleno de celos que trataba de devorar las estrellas."

La "canción de Shezarr" cyrodílica

"Esto era algo nuevo que Shezarr describió a los dioses, convertirse en madres y padres, ser responsables y hacer grandes sacrificios sin ninguna garantía de éxito. Pero Shezarr les habló de forma hermosa, y los emocionó llenándolos de lágrimas y curiosidad. Así, los aedras hicieron nacer el mundo, las bestias y los seres, creando estas cosas con partes de sí mismos. Este nacimiento era muy doloroso, y después los aedras dejaron de ser jóvenes, fuertes y poderosos como habían sido desde el principio de los tiempos.

"Algunos aedras quedaron decepcionados y amargados por su pérdida, y se enfadaron con Shezarr y con toda la creación, pues sintieron que Shezarr los había mentido y embaucado. Estos aedras, los dioses de los aldmer, liderados por Auri-El, sentían asco por su nuevo ser endeble y por lo que habían creado. "Todo se ha estropeado, ahora y para siempre, y lo más que podemos hacer es enseñar a las razas élficas a sufrir noblemente, con dignidad, y reprendernos por nuestra estupidez, y vengarnos de Shezarr y sus aliados." Así, los dioses de los elfos están sombríos y meditando, y así los elfos están totalmente insatisfechos con la mortalidad y siempre orgullosos y estoicos a pesar de la dureza de este mundo cruel e indiferente.

"Otros aedras miraron la creación y quedaron complacidos. Estos aedras, los dioses de los hombres y los hombres bestia, liderados por Akatosh, adoraban y apreciaban a sus custodias, las razas mortales. "Hemos sufrido, y nos hemos visto disminuidos para siempre, pero el mundo mortal que hemos creado es glorioso, lo que llena nuestros corazones y espíritus de esperanza. Enseñemos a las razas mortales a vivir bien, a apreciar la belleza y el honor, y a amarse unos a otros como nosotros los amamos." Así, los dioses de los hombres demuestran ser tiernos y pacientes, y así los hombres y los hombres bestia tienen un gran corazón para el gozo o el sufrimiento y son ambiciosos para obtener mayor sabiduría o un mundo mejor.

"Cuando los señores daedra oyeron a Shezarr, se burlaron de él y de los otros aedras. "¿Cortarnos trozos de nosotros mismos? ¿Y perderlos para siempre? ¡Qué estupidez! ¡Lo vas a lamentar! Somos mucho más listos que tú, pues crearemos un nuevo mundo a partir de nosotros, pero no lo cortaremos, ni dejaremos que se ría de nosotros, sino

que haremos este mundo dentro de nosotros, nuestro para siempre y bajo nuestro control absoluto."

"Así, los señores daedra crearon los reinos daédricos, y toda la jerarquía de daedra inferiores, grandes y pequeños. Y en su mayor parte los señores daedra quedaron complacidos con esta disposición, pues siempre tenían cerca adoradores, sirvientes y víctimas de sus juegos. Pero, al mismo tiempo, miraban a veces con envidia los reinos mortales, pues aunque los mortales eran débiles, endebles y despreciables, sus pasiones y ambiciones eran mucho más sorprendentes y entretenidas que las ocurrencias de los daedra inferiores. Así es que los señores daedra cortejan y seducen a ciertos especímenes interesantes de las razas mortales, especialmente a los apasionados y poderosos. A los señores daedra les proporciona un placer especial robarle a Shezarr y a los aedras los más grandes y ambiciosos mortales. "No solo sois idiotas por mutilaros a vosotros mismos", alardean los señores daedra, "sino que ni siquiera podéis conservar los mejores trozos, que prefieren la gloria y el poder de los señores daedra a la débil vulgaridad de los descerebrados aedras."

"El corazón del mundo" altmer

"Anu abarcaba, y abarca, todas las cosas. Así que para poder conocerse a sí mismo creó a Anuiel, su alma y el alma de todas las cosas. Anuiel, como todas las almas, era dado a la reflexión sobre sí mismo, y por esto necesitaba diferenciar entre sus formas, atributos e intelectos. Así nació Sithis, que era la suma de todas las limitaciones que Anuiel utilizaría para reflexionar sobre sí mismo. Anuiel, que era el alma de todas las cosas, se convirtió por tanto en muchas cosas, y su interacción fue y es el Aurbis.

"Al principio el Aurbis era turbulento y confuso, pues las cavilaciones de Anuiel procedían sin ningún diseño. Algunos aspectos del Aurbis pidieron entonces un programa que seguir o procedimientos por los que pudieran pasárselo bien más tiempo fuera del conocimiento perfecto. Para que él también pudiera conocerse a sí mismo de esta forma, Anu creó a Auriel, el alma de su alma. Auriel sangró a través del Aurbis como una nueva fuerza llamada tiempo. Con el tiempo, varios aspectos del Aurbis empezaron a entender sus naturalezas y limitaciones. Asumieron nombres como Magnus, Mara o Xen. Uno de ellos, Lorkhan, era más un límite que una naturaleza, para que nunca pudiera durar mucho en ninguna parte.

"Al penetrar en cada aspecto de Anuiel, Lorkhan plantaría una idea que se basaba casi

enteramente en la limitación. Preparó un plan para crear un alma para el Aurbis, un lugar en el que a los aspectos de los aspectos incluso se les permitiría reflexionar sobre sí mismos. Ganó muchos seguidores; incluso Auriel, cuando se le dijo que se convertiría en rey del nuevo mundo, estuvo de acuerdo en ayudar a Lorkhan. Entonces crearon el Mundus, donde sus propios aspectos podrían vivir, y se convirtieron en los et'Ada.

"Pero esto era un truco. Como Lorkhan sabía, este mundo contenía más limitaciones que otra cosa, y por lo tanto era a duras penas una cosa de Anu en absoluto. Mundus era la Casa de Sithis. Al ir empezando a morirse sus aspectos, muchos de los et'Ada desaparecieron completamente. Algunos escaparon, como Magnus, y por eso la magia no tiene limitaciones. Otros, como Y'ffre, se transformaron en los ehlnofey, los huesos de la tierra, para que todo el mundo pudiera no morir. Algunos tuvieron que casarse y tener hijos solo para perdurar. Cada generación era más débil que la anterior, y pronto hubo aldmer. La oscuridad cedió. Lorkhan hizo ejércitos con las almas más débiles y las llamó hombres; y trajo a Sithis a todas partes.

"Auriel le suplicó a Anu que se los llevase, pero ya había rellenado sus lugares con otra cosa. Sin embargo, su alma era más tierna y concedió a Auriel su arco y escudo, para que pudiera salvar a los aldmer de las hordas de hombres. Algunos ya habían caído, como los chimer, que escucharon a et'Ada corrompidos, y otros, como los bosmer, habían manchado la línea del Tiempo tomando esposas humanas.

"Auriel no pudo salvar Altmora, el bosque antiguo, y cayó en manos de los hombres. Los persiguieron hacia el sur y el este hasta el Antiguo Ehlnofey, y Lorkhan estaba muy cerca tras sus pasos. Rompió esa tierra en muchos trozos. Finalmente, Trinimac, el mayor caballero de Auriel, derribó a Lorkhan frente a su ejército y se metió en él sin más que sus manos para arrebatarle el corazón. Fue su final. Los hombres se llevaron el cuerpo de Lorkhan y juraron sangrienta venganza contra los herederos de Auriel para toda la eternidad.

"Pero cuando Trinimac y Auriel intentaron destruir el Corazón de Lorkhan, este se rió de ellos y dijo: "Este Corazón es el corazón del mundo, pues uno se hizo para satisfacer al otro." Entonces Auriel ató esa cosa a una flecha y la hizo volar hacia el horizonte por encima del mar, donde ningún aspecto del nuevo mundo podría encontrarla jamás."

El monomito

FormId	skyrim.esm:01B26E
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B26E
Editor ID	Book2ReligiousTheMonomyth
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook06
Value (gold)	8
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1248
Leveled lists	12
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.