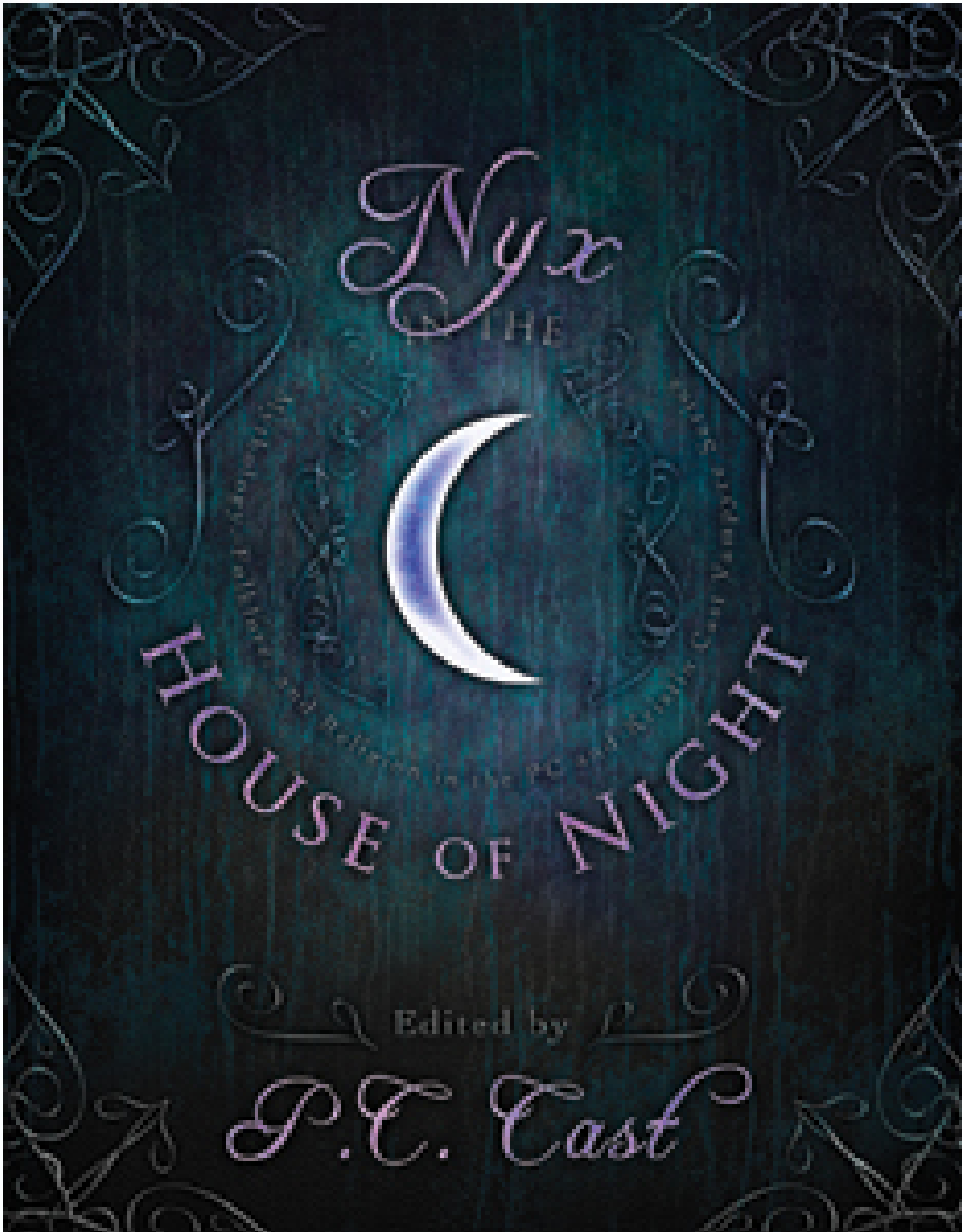
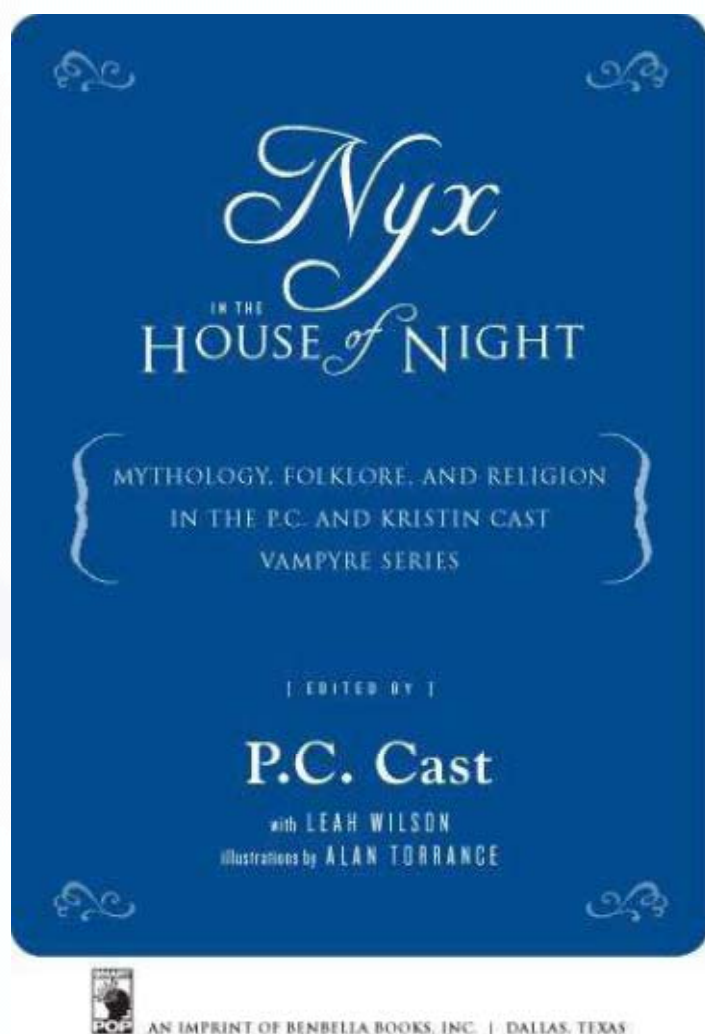






INDICE

Introducción.....	05
Nix en la Casa.....	09
Mitología Vampírica.....	19
Por sus Marcas.....	36
Divino gato.....	49
Como las Cast.....	66
La Magia de ser.....	80
Kalona, A-ya	90
El Otromundo.....	100
Elementos de Vida.....	107
Malentendido	119
Ella es la Diosa.....	126
Trabajando.....	139
Los Mitos Cruithe.....	147
Detrás.....	159
Dioses y Humanos.....	172
Los Familiares.....	176
Agradecimientos.....	182

CONTENIDO

La Casa de Noche no es ninguna escuela ordinaria — y no sólo porque es para vampiros. Es un lugar donde la magia, la religión, el folklore, y la mitología de múltiples y benditas tradiciones se encuentran y unen para crear algo increíble y nuevo.

En Nyx en La Casa de la Noche algunos de sus autores favoritos YA, conjuntamente con unos expertos, le ayudará a navegar entre las influencias detrás de la serie La Casa de la Noche en una guía que conseguiría hasta la aprobación de Damien.

Viaje con P.C. Cast's mientras ella consigue su primer tatuaje en Irlanda, sube a las ruinas del castillo de Sgiach, y descubre la ciencia que la condujo a la Isla de Skye vampírica. Lea la defensa de Kristin Cast's sobre las mujeres en la mitología e historia quiénes, como Zoey, han hecho una práctica de muchos malabares con los hombres. Siéntese en una conferencia de vampirismo dada por Bryan Lankford, en su vida está basado el personaje de Dragon Lankford, instructor de La Casa de la Noche, en los paralelismos entre la Wiccan y los rituales de círculo vampyro. Recorra La Casa de La Noche de Tulsa y sus tierras con la vecina Amy H. Sturgis.

{Introducción}

P.C. Cast

AUN ANTES DE QUE YO llegase a la lista de éxito en las librerías nacionales, dos lectores me escribieron preguntándome más cosas que cualquier otro, éstas fueron: 1) ¿De dónde consigue usted sus ideas? y 2) ¿Cuánta investigación realiza?

Bueno, las dos respuestas van de la mano. La investigación siempre ha sido la base de mis ideas. Yo en realidad disfruto investigar, y me gusta hacerlo al viejo estilo – buscando a través de las páginas de gigantescos libros de historia y humanidades en una mohosa sección de investigación de una biblioteca. Mientras paso por los tomos de historia, sociología y mitología, mi mente comienza a crear historias e imágenes: Cambiando, mutando, modernizándose, y reescribiéndola. Este proceso siempre me ha parecido completamente normal para mí. ¿La antigua tragedia mitológica? ¡Bah! ¿Todos mueren trágicamente sin encontrar la felicidad? ¡De ningún modo! Hasta donde yo recuerdo, reviso la mitología, creando mundos basados en la historia, y entonces le doy sentido a las historias como quiero que se lean –a menudo añadiéndoles inesperados personajes que vivieron felices por siempre e invirtiendo el patriarcado y la misoginia.

De esa manera es como usualmente empiezo mi proceso de escritura, con la investigación. Pero con mi primer libro me di cuenta que para hacerlo mejor, con mundos más creíbles debía mezclar la investigación literaria con un trabajo preliminar. Esa es una de las tantas razones por las que mis novelas están situadas en Oklahoma. Cuando describo las Llanuras del Centauro en mi mundo ficticio Partenón, en realidad me refiero a las amplias praderas de Oklahoma. He estado allí – andando sus caminos– perdida en su majestuosidad. Mientras me encuentro allí creo mis mundos y los pueblo con personajes inusuales. Cuento sus historias primero en mi mente, y entonces las escribo.

Ahora, entre La Casa de La Noche y el éxito de ventas. Hay muchas cosas estupendas al ser una novelista con grandes ventas. ¡Reunirme con mis heroínas literarias, como Pat Conroy y Sue Monk Kidd, es un gran añadido! (¡pero esa es una clase diferente de redacción!). Otra ventaja al ser exitosa es que me ha provisto satisfactoriamente de los medios para expandir mi trabajo preliminar de investigación. Así que cuando ubiqué la oficina central del Alto Concejo Vampírico en la Isla San Clemente justo en las costas de Venecia, lo hice porque ya había estado allí y quedé encantada con aquella diminuta isla desde donde se ve la Basílica de San Marcos.



Decidí incorporar a Capri en la historia del Mundo de la Casa de La Noche, y situar el ancestral lugar del Alto Concejo allí, después que visité la fabulosa isla turquesa y quedé hipnotizada por su belleza. En ese mismo viaje de investigación anduve por las calles de Pompeya y supe inmediatamente que también debía agregar su trágica historia a la mitología de la Casa de La Noche.

¡Por lo que puedes comprender que cuando la fabulosa editora Leah Wilson, Jefa de la línea Smart Pop¹ de la Editorial Ben Bella, se me acercó para solicitarme que crease una antología no ficticia basada en lo que fue básicamente los fundamentos en la investigación de la Casa de La Noche, no sólo estaba emocionada con la idea – también quise unir al grupo de autores! Así es cómo nació mi ensayo, “La Mitología Cruithne² y la Casa de La Noche”. Amé escribirlo y poder mostrar a mis lectores exactamente cómo tejo la historia y mitología en mi tapiz ficticio.

También amé tomar el rol de pseudo editora (sin duda alguna, lectores, Leah Wilson es la verdadera editora de esta colección – yo soy simplemente la porrista). Jugando a la editora invité a algunos de mi gente y autores favoritos a unirse a nuestro equipo y plasmar sus perspectivas en cuanto a la mitología de la Casa de La Noche. ¡Fue especialmente entretenido poner a la ex editora de mi serie Diosas Convocadas, y entrañable amiga, Christine Zika, en calidad de autora de mi redacción pidiéndole que escriba para mí! Y qué gran ensayo ella creó. Su enfoque de la devoción a la deidad femenina que leí fue estupenda, especialmente porque la he conocido por más de una década y he apreciado su fuerza y su guía como mi mentora personal hacia mi escritura. ¡Después de todo, mi apodo para ella durante mucho tiempo ha sido la Redactora de la Diosa!

Fue un placer poder incluir a Bryan Lankford, quien es el Dragón "auténtico" Lankford y un autor muy respetado por derecho propio. Disfruté completamente de su participación sobre ser un profesor de la Casa de Noche y amé la experiencia y su profunda comprensión de la Wicca que aportó a esta colección, así como también sus reflexiones de cómo yo cariñosamente he adaptado partes de su creencia dentro de mi culto ficticio a Nyx.

Jana Oliver, Jeri Smith-Ready, Yasmine Galenorn, y Jordán Dane son autoras amigas mías desde hace mucho tiempo, yo estoy encantada que cuando las contacté para el ensayo sobre la Casa de La Noche respondieron con imaginación y entusiasmo. La opinión de Jana sobre los tatuajes tiene una inmensa aprobación de mi parte. ¡No sólo porque los tatuajes desempeñan un papel importante en la Casa de La Noche, sino

¹ **Smart Pop** es una línea de ensayos y antologías sobre la cultura popular (películas, shows de tv, comics) producida por BenBella Books. Los títulos incluyen La Ciencia de Dune, La ciencia de Michael Crichton), Anatomía de Grey 101 y la psicología de Harry Potter.

² **Cruithne** es una palabra gaélica usada por Gaels sí mismos que se refiere específicamente a los pueblos indígenas de Escocia, Irlanda, Gales y el noroeste. Esta palabra gaélica, por definición, incorpora la música, historia, mitos, leyendas, dioses y diosas de los pueblos gaélicos (extrañamente reflejando lo que los celtas título de ficción había sido creado para hacer).



porque tengo varias piezas de arte en mi cuerpo! La primera vez que Jeri llamó mi atención fue cuando leí su increíble novela *Réquiem para el Diablo*, en cuál ella establece la suprema libertad de elegir el argumento— contenta al ver que usó ese entendimiento profundo y único cuando ella también discutió la libertad de elección en los Mitos de la Casa de La noche. Durante mucho tiempo he apreciado la fuerza de la dedicación de Yasmine hacia la Divina Femeneidad, y su ensayo sobre la Diosa es a la vez enriquecedor y provocativo. Con el relato de Jordan fue genial tener a una conciudadana de Oklahoma evaluando la magia Nativa Americana que traspasa nuestro gran estado y cómo adoptó esa idea para crear los cimientos entre Zoey y su Abuela Redbird.

Y, por supuesto, me encanta cuando Kristin tiene la oportunidad de escribir algo por su cuenta; su profunda comprensión sobre el mundo de la Casa de La Noche y las complejidades de dar a la anciana matriarca libertades —así como que Zoey pueda elegir más de un novio— expresado en un mundo moderno, es fascinante. Como siempre, ella enorgullece a su mamá.

Aunque yo no conozco a Karen Mahoney, John Edgar Browning, Ellen Steiber, Amy Sturgis, o Trinity Faegen, sus ensayos me deleitaron. Quién no quiere saber más acerca del Otro Mundo o los gatos de la Casa de La Noche, ¿históricos vampiros o sobre la misma Nyx? y tengo que decirle, mi parte favorita de la colección sólo puede ser el relato asombroso de Amy en Tulsa. Me encariño con T-Town.

Un punto particularmente placentero que hallé en el armado de esta colección fue cuando Ben Bella acordó incluir las ilustraciones hechas por un buen amigo mío, Alan Torrance. Conocí a Alan cuando empecé mi investigación en Escocia para el séptimo libro de la Casa de La Noche, Quemada. Reconocí su talento entonces, y estoy complacida de poder mostrar su extraordinario ojo artístico en los dibujos exquisitos que él creó para Nyx en la Casa de la Noche.

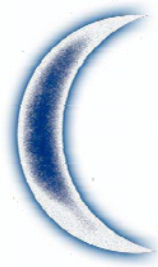
Espero que usted disfrute de esta colección tanto como Leah y yo disfrutamos de reunirla. ¡Desde el corazón de La Casa de La Noche, les deseo a ustedes la más brillante de las bendiciones y que la magia de la mitología se añada a sus deseos, historias y sueños personales!





{La Casa de La Noche, el bien y el mal}

Representación de NYX en la SERIE LA CASA DE LA NOCHE



Karen Mahoney

Allí se encuentra la sombría Casa de la Noche; terribles nubes la amortajan en la oscuridad. Ante ella Atlas se yergue y sus firmes brazos sostienen incansables el vasto cielo, donde la Noche y el Día se acercan más y se saludan al cruzar el umbral de bronce. De este modo EMPIEZA la serie La Casa de La Noche, con una cita tomada de *la Teogonía* de Hesíodo. Desde el principio, el lector de la popular serie de Kristin Cast tiene un indicio que Nyx –quién es conocida como la Noche personificada tanto en los libros como en la mitología de nuestro mundo– está en el centro mismo de los acontecimientos. Todo regresa a ella, como vemos continuamente a todo lo largo de la serie.

Nyx, la diosa griega de la noche, es conocida tradicionalmente como un dios primordial, una de los creadores del mundo.

Antes de que hubiera la noche y, por tanto, también el día sólo había el Caos, y fue Caos que concibió una hija y la llamó Nyx. A su vez, Nyx dio a luz a una hija, Hemera (el Día). Como podemos ver en la versión de Hesíodo de los sucesos en el epígrafe que abre toda la serie, La Noche y el Día "se acercan y se saludan entre sí" cuando ellas realizan sus roles designados. Cuando se lee el pasaje completo del cual se extrae la cita, sin embargo, queda claro que la referencia es literal¹, y no sólo metafórico. Nyx en efecto, comparten una "casa" (o una cueva, en algunas versiones) con Hemera, pero no pueden pasar un tiempo de calidad juntas. –Cuando una llega por la puerta trasera–, indica Judika Liles, en su Enciclopedia de los Espíritus, –la otra sale por la puerta delantera–. Como Hugh G. Evelyn-White lo traduce:

–Y nunca la casa tiene a ambas a la vez, sino siempre una en la tierra sin regresar a casa, mientras que la otra se queda en casa y espera hasta que sea su momento de viajar–. Todavía no hemos escuchado nada significativo acerca de Hemera- el día-en la serie de la Casa de La Noche, aparte de un ligero saludo hacia ella en el primer libro (después que Zoey es marcada, un ingenuo niño que es testigo del evento se escapa



“al cuarto de la Señora Día”. No puedo dejar de sonreír al ver el paralelismo de la noche y el día en la misma página, aunque la Señora Día en sí misma no es significativo). Pero tal vez la ausencia del día es apropiado teniendo en cuenta cómo las dos diosas viven vidas separadas.

Al igual que con todas las mitologías, hay otras versiones de cómo Nyx llegó a existir. Uno de los mitos órficos (escritos atribuidos a Orfeo) dice que Nyx, en lugar de ser concebida como la mayor de los hijos de Caos, existió desde el comienzo fuera del tiempo. Ella surgió con la apariencia de un gran pájaro negro, flotando eternamente en la oscuridad, tal vez como si fuera el mismo cielo nocturno. (Encuentro esta imagen notablemente evocadora a los Raven Mockers de los libros posteriores de la serie, a pesar que aquellos "hombres pájaro" con grandes alas negras son criaturas de la oscuridad, -en lugar de criaturas pertenecientes a la personificación de la noche- una diferencia que será tratada más adelante).

Primero nos encontramos con la Casa de Nyx en el libro inicial, *Marcada*, cuando Zoey Redbird (antes Zoey Montgomery) se encuentra en la escuela y es marcada por un rastreador de la Casa de Noche. Como es costumbre, ella es recibida formalmente y llamada a ocupar su lugar como una polluelo vampiresa junto a otros vampiros “novatos”. Es en estas primeras páginas las que nos muestran cuán importante es Nyx y será: ¡Zoey Montgomery! La Noche te ha elegido, la muerte es tu renacimiento. La noche te llama, escucha su dulce voz. ¡Tu destino te espera en la Casa de La Noche! Cuando Zoey se encuentra por primera vez con la Diosa, en una de las escenas más poderosas en el primer libro, Nyx le dice:

“Te he Marcado como una de los míos. Serás mi primera y verdadera Hija de la Noche en esta era... Zoey Redbird, Hija de la Noche, te nombro mis ojos y oídos en el mundo actual, un mundo donde el bien y el mal luchan por encontrar el equilibrio”.

El lector es inmediatamente consciente de que Zoey es especial, tiene que ser parte de algo distinto, algo más que la raza² habitual de novato. Ella es una *Hija de la Noche*, y así como Nyx ha tenido muchos hijos según el mito- hijos que juegan papeles importantes en el funcionamiento del mundo- Zoey descubre que ella también se verá obligada a formar parte de eventos mucho más importantes de lo que nunca podría haber imaginado.

Nyx es una elección interesante de diosa para que los vampiros adoren, ella está firmemente arraigada en La Mitología Griega, y sin embargo gran parte de las Casas de la Noche en todo el mundo -se ven influidos por otras culturas y religiones- en particular, la Pagana y Wicca, junto con los nativos americanos. Es una fascinante mezcla, especialmente cuando el Cristianismo (específicamente, el catolicismo), se añade en forma de las monjas Benedictinas dirigidas por la Hermana María Ángela. En la serie, Nyx está presente en muchas formas en todo el mundo-como la misma Diosa dice cuando ella le dice a Zoey: “Soy conocida por muchos nombres... pero tú... me puedes llamar por el nombre con el que el mundo me conoce hoy en día, Nyx”. (*Marcada*).



Los orígenes griegos de Nyx son debidamente reconocidos, sin embargo, cuando ella explica: "En verdad, fueron los antiguos griegos afectados por el cambio los primeros en adorarme como la madre que buscaban dentro de su Noche sin fin". Así como los antiguos griegos adoraban a Nyx como una "madre", ella es a menudo presentada como una figura materna en la serie.

Algunas fuentes antiguas también se refieren a ella como "La Madre Noche" y "La Noche Benévola." Hay algo profundamente maternal en ella durante sus escenas con Zoey, nosotros vemos en *Marcada* su primera aparición como una bella mujer Nativa Americana que hace que Zoey se sienta amada y querida, aunque quizás Zoey ve a Nyx de esta manera porque este es el modo en el que ella ve a su Abuela Cheroqui cuando ella colapsa y tiene esa primera visión. (Creo que Nyx es capaz de cambiar su forma de acuerdo a la persona con quien ella va a tratar, o quizás, más correctamente, su apariencia solo cambia en la *percepción* de los mortales bendecidos lo suficiente como para poner los ojos en ella. La diosa es un camaleón, de personas, lo que parece de alguna manera apropiado para la personificación de los rápidos cambios en el paisaje de la noche).

También mostramos una visión de una diosa algo menos compasiva más tarde, durante la escenas antiguas donde somos testigos, junto a Zoey, de cómo Nyx trata con dureza a Kalona. Es cierto que todas las deidades pueden ser tan terribles como pueden ser amables, en la *Ilíada* de Homero, se revela que el propio Zeus teme enojar a Nyx. Tal vez sea justo decir que Nyx- la diosa de la noche presentada en la mitología o la versión que vemos en los libros de La Casa de La Noche- es, en cierto modo, no muy diferente de las madres que muchos de nosotros conocemos y amamos. No hay ninguna regla que dice que ser madre te vuelve automáticamente suave y cuidadosa, en términos más generales, "Buena". Muchas personas simplemente hacen lo mejor que pueden en un papel muy difícil: ¡la maternidad es uno de los trabajos más duros por ahí! Agrega las responsabilidades de una diosa, y no es de extrañar que Nyx no siempre parezca tan "buena" como nos gustaría que fuera.

Tomemos, por ejemplo, su tratamiento a Afrodita, que sin duda podría ser interpretado como una forma de "amor rudo". Tal vez no estuvo bien, pero parecía eficaz, y Afrodita era mejor por ello.

Como una de las grandes fuerzas maternas en el mundo de la mitología, Nyx tuvo muchos hijos. Los Hijos de Nyx- también otro nombre dado a veces a los novatos y vampiros en La Casa de La Noche - están bien documentados en cualquier número de fuentes comunes. Uniendo la información mencionada por Hesíodo, Homero, y otros, Nyx parece haber tenido hasta veinte. No todos ellos son tan inofensivos como Día, sin embargo. Amor, Amistad, y Alegría son algunos de sus hijos, pero también lo son Miseria, Venganza y Engaño. Es un contraste fascinante, y esto es explorado a fondo en toda la serie de La Casa de La Noche. No hablo literalmente, ya que nosotros no conocemos a estos hijos "verdaderos" de la mitología de Nyx. Pero sin duda a través de las pruebas que Zoey y sus amigos tienen que hacer frente vemos grandes cantidades



de amor y amistad, retribución y engaño. Y cuando en *Marcada* Nyx le habla a Zoey de la moral incierta del mundo en el que ella está a punto de entrar, no puedo dejar de pensar en la naturaleza paradójica de los hijos a los que Nyx ha dado a luz.

Así como una diosa puede dar a luz a la miseria y el amor, por lo que cada uno de los personajes lleva las mismas polaridades posibles dentro de ellos.

Nyx es descrita por los filósofos y los poetas (por ejemplo, Esquilo) vestida con una túnica oscura cubierta de estrellas -una bata- que me imagino que se parece mucho al hermoso vestido negro cubierto de estrellas de plata metálica que Erik le da a Zoey para su primer ritual como líder de las Hijas Oscuras en *Traicionada*. En el antiguo arte griego Nyx es a menudo representada mientras viaja a través del cielo en un carruaje tirado por caballos, lo que podría explicar la conexión de Zoey y La Casa de La Noche con los caballos.

En la mitología griega, la diosa Nyx es naturalmente representada con imágenes del cielo nocturno, especialmente centradas en la luna y las estrellas. Esto se refleja en la serie La Casa de La Noche de varias maneras: por ejemplo, la medialuna azul zafiro que le aparece a cada vampiro novato en la frente para demostrar que él o ella han sido marcados. En *Atrapada*, después de que la batalla está ganada (por lo menos temporalmente), nos quedamos con la siguiente escena: “Las nubes se habían disipado por completo, dejando el cielo despejado para exponer una media luna brillante que brillaba tanto que quemaba cualquier persistente confusión y tristeza”. Imágenes de la Luna -en especial la luna creciente- se utiliza a menudo en los libros de La Casa de La Noche y ofrece un poderoso símbolo visual. Los lectores no pueden olvidar quien está siempre presente a lo largo de los oscuros y a menudo letales acontecimientos de estos libros.

Hablando de "oscuros" eventos, el concepto de "oscuridad" en la serie Casa de la Noche es complicado. La palabra en sí puede hacer referencia a la oscuridad literal o el metafórico³ mal. Y como Nyx le explica a Zoey de vuelta en *Marcada*: –La oscuridad no siempre equivale al mal, al igual que la luz no siempre trae el bien–. Hace eco de esta idea la hermana María Ángela durante la batalla final en *Atrapada*, cuando ella siente la muy real (metafórica) oscuridad que irradia desde Neferet. La alta sacerdotisa caída se apresura a recordar a la monja: “Por supuesto que sientes oscuridad en mí. ¡Mi diosa es la noche personificada!”. Para que la Hermana María Ángela tranquilamente responde: “No, yo conozco a Nyx, y aunque ella personifica la Noche, no trafica con oscuridad”. Piensa, también, en los toros blanco y negro utilizados más adelante en los libros de La Casa de La Noche, que representan la última batalla entre la Luz y la Oscuridad (La luz es representada por el toro negro, y La oscuridad por el blanco). En la serie La Casa de La Noche, las cosas no son siempre lo que parecen.

La oscuridad está presente en La Casa de La Noche de otra manera: Erebus, la personificación griega de la Oscuridad. Es Erebus, la “otra” parte significativa en la vida de la Diosa -no, como yo había esperado originalmente, la hija de Nyx, Día-. A pesar de que aún él no ha aparecido en la serie (a pesar de las falsas afirmaciones de Neferet de



que Kalona es la reencarnación de Erebus), él proyecta una presencia sombría sobre la vida de los personajes. Zoey aprende sobre Erebus durante sus clases de introducción en La Casa de La Noche, cuando Neferet enseña a sus alumnos que –Nyx tiene un consorte, el Dios Erebus, a quien es fiel–. Estas palabras se vuelven en contra de Zoey y sus amigos, más tarde, cuando Neferet trata de convencer a los vampiros que Kalona – el inmortal caído- es realmente Erebus de regreso al mundo.

Erebus también hace una aparición indirecta en la serie a través de un grupo llamado los Hijos de Erebus, a quienes conocemos en el tercer libro, *Elegida*. Estos son feroces guerreros vampiros dedicados a proteger La Casa de La Noche y todo dentro de sus muros. Se visten de negro y son profundamente devotos a Nyx, y a través del personaje de Darío, quien más adelante se convierte en el guerrero personal y protector de Afrodita -nos enteramos qué tan leales Los Hijos de Erebus pueden ser. Cuando conoce a Zoey, él dice: “Los Hijos de Erebus protegerán a la escuela de Nyx con nuestro último aliento”. Esto es dicho como un simple hecho, pero se vuelve más una profecía después, cuando algunos de los Hijos de Erebus mueren en el intento de proteger La Casa de Kalona y Neferet.

Gran parte de la mitología que rodea a Nyx y Erebus (o Erebus, como se le conoce a veces) es imprecisa, en el mejor de los casos. Tienes que profundizar un poco más y leer cuentos de otros dioses y diosas con el fin de recoger alguna información útil. La mayoría de las historias cuentan que Nyx y Erebus eran hermano y hermana -ambos nacidos del Caos, con Nyx como el mayor de los dos -y sin embargo Erebus también era el fiel consorte de Nyx, trayendo a muchos de sus hijos al mundo con ella, incluyendo (según *la Teogonía* de Hesíodo) El día y la Luz. Parece especialmente simbólico que las deidades que representan la Noche y la Oscuridad deban traer al mundo el Día y la Luz; esta aparente paradoja mantiene la semilla de gran parte de la tensión dramática en los mitos y folklore de todo el mundo- y esta dualidad es, sin duda explotada en la serie La Casa de La Noche.

La ausencia de Erebus en la serie lo convierte en una apropiada figura sombría de otra manera. Algunas versiones de su historia dicen que él es el Dios de la Sombra, en lugar de simplemente el Dios de la Oscuridad, otorgándole una sensación un poco más siniestra. Él incluso puede haber residido en el Inframundo -la tierra de los muertos-. Pero a pesar de sus raíces, él es otra cosa que nos permite ver el verdadero poder de Nyx que es presentado en el mundo de las Cast: el consorte de una diosa es relegado a un segundo plano. No importa cuántas menciones o apariciones menores podría haber de otros dioses y diosas, la serie La Casa de La Noche parece tener sólo una deidad importante.

Por supuesto, la mitología Griega no es el único lugar donde se debe buscar material que pueda informar nuestra comprensión de una figura tan misteriosa y compleja como Nyx. Como la diosa misma dice, en *Marcada*: –Yo soy conocida por muchos nombres... Mujer Cambiante, Gaea, A'akuluujjusi, Kuan Yin, Abuela Araña, e incluso Dawn–. Aunque muchas de estas diosas son descritas exactamente como las diosas de la tierra -Gaea es el ejemplo más evidente y quizás el más conocido ejemplo-



hay un verdadero vínculo entre la naturaleza de tales deidades y Nyx en sí misma. La mujer Cambiante, es la diosa Navajo de los cambios estacionales, y algunas historias incluso dicen que ella creó el cielo y la tierra (mientras que otros dicen que fue la *hija* de la tierra y el cielo). Ella es una figura benévola y profundamente comprometida con la salud y la felicidad de su pueblo- así como Nyx en los libros de La Casa de La Noche.

Kuan-Yin (o Guanyin) es principalmente una deidad budista de Asia Oriental, a veces conocida como la Diosa de la Misericordia y la Compasión y la llamada simplemente "Kannon" en Japón. Lo que es especialmente interesante en ella es que algunos estudiosos creen que está asociada con la Virgen María -una idea que aparece en la serie La Casa de La Noche, cuando la hermana María Ángela expresa su creencia de que María y Nyx son diferentes caras de la misma deidad-. En el Japón del siglo XVII, el cristianismo fue prohibido y se hizo necesario que los creyentes siguieran su fe en secreto. Algunos grupos lograron continuar con su culto a la Virgen María mediante el uso de estatuas disfrazadas de la diosa Kannon. En *Tentada*, Damien incluso menciona esta práctica en referencia a la difusión del cristianismo en Europa:

Debes recordar en el *Manual del Novato 101*, que María se muestra como uno de los muchos rostros de Nyx... está bien documentado que durante la llegada del cristianismo a Europa, en los santuarios de Gea, así como de Nyx, se convirtieron en santuarios de María, mucho tiempo antes de que las personas se convirtieran a la nueva [religión].

Abuela Araña, también mencionado por Nyx en la primera novela de La Casa de La Noche, creo el mundo en muchas leyendas Nativas Americanas. En algunas referencias ella parece más como una diosa de la tierra, pero en otras se la ve como la creadora de las estrellas en el cielo. *Su telaraña es el mismo cielo, y las gotas de rocío capturadas en cada hebra de seda son las estrellas*. Hay muchos otros ejemplos de diosas de la noche en la mitología del mundo que no menciona a Nyx, como Hine-nui-te-po, la diosa Maori de la noche, cuyo nombre se traduce generalmente como "Gran Dama de la Noche". Algunas fuentes en línea también se refieren a ella como la diosa de la muerte y la jefa del inframundo. Ella también le dio a la puesta del sol su color rojo. Fue este último punto que me hizo darme cuenta de la buena representación de Nyx que ella sería para los novatos rojos conducidos por Stevie Rae -especialmente con su capacidad para sobrevivir a la muerte y su deseo de vivir bajo tierra. Incluso si los iniciados no tomaron prestado conscientemente la mitología maorí, todavía hay un sentido de *rectitud* de que esos novatos rojos son una nueva "raza" de vampiros entre las personas de Nyx.

En la mitología nórdica, la noche es personificada por la diosa Nott. Las historias de esta diosa de la noche al parecer pueden ser encontradas en la famosa *Prosa Edda*, una de las principales fuentes de la mitología nórdica.

Se cree que fue escrito en el siglo XIII por Snorri Sturluson en Islandia y fue probablemente la primera vez que la historia de diferentes dioses y diosas fueron ordenadas y escritas de forma coherente. En ella, Nott da luz a la personificación de la



Tierra, una conexión que se hace eco a través de los libros de La Casa de La Noche: los cinco elementos son importantes para Nyx, pero la Tierra parece tener un lugar especial para ella. Una vez más, mi mente se centra en Stevie Rae y su afinidad por la Tierra. Después de todo, ¿por qué Nyx le dona a la líder de esta nueva raza de vampiros una fuerte conexión con la Tierra si no fuera importante para ella?

Mitológicamente, las Cast asocian a Nyx con los dioses de la tierra así como Gaea y la Mujer Cambiante, no sólo otras diosas de la noche. La mitología egipcia tiene una diosa del cielo, Nut. Su nombre (a veces escrito *Nuit*), literalmente, se traduce como "Noche", y ella es una de las diosas egipcias más antiguas de todas. Es generalmente entendido que ella era conocida originalmente como la diosa del *cielo nocturno*, lo que la convierte en una contraparte razonable de Nyx. Es interesante -aunque no necesariamente importante- que los antiguos egipcios representaban a menudo a Nut como una vaca sagrada, y algunas de las obras de arte son extrañamente reminiscentes al toro negro y el toro blanco (que representan la luz / la oscuridad y el bien / y el mal) que aprendimos en *Quemada*.

En la serie La Casa de La Noche, Nyx se asocia también con los animales, si se trata de caballos (los novatos toman clases de equitación y los caballos están bien cuidados en la escuela), los gatos que llenan los pasillos de La Casa de La Noche y se unen a estudiantes en particular, o las más tradicionalmente temidas y odiadas criaturas, como son las serpientes. En el segundo libro, *traicionada*, Zoey dice: Corrígeme si me equivoco, Damien, pero no están las serpientes estrechamente vinculadas con Nyx? ¿Acaso no han recibido una mala reputación porque históricamente han sido símbolos del poder femenino, y los hombres querían quitarles ese poder a las mujeres y convertirlo en algo repugnante y temible en su lugar?

Éste es un hilo común tejido a lo largo de los libros: Los mitos son *remodelados*³ (¡nunca mejor dicho!) para mostrarnos que, donde las mujeres han sido previamente difamadas, la "verdad" podría ser diferente. En *Traicionada*, Zoey también se entera de que Gorgona no era una monstruo que convertía a los hombres en piedra por odio, sino que en realidad era una famosa vampira Alta Sacerdotisa cuyo don dado por la Diosa tenía una afinidad con la tierra. Y en *Marcada*, se revela que las Amazonas no eran del todo aborrecedoras de hombres, sino que eran simplemente poderosas vampiras guerreras. (Obtenemos más información de la sociedad Amazona en *La Guía del Novato 101*.) Ser matriarcal –y, por ende, pro-feminista– automáticamente no quiere decir que una cultura tenga que ser anti-hombres. Aunque la sociedad de vampiros es matriarcal, los vampiros masculinos no son tratados como ciudadanos mediocres.

Tal como dice en el primerísimo libro, –Nosotras respetamos y apreciamos a los Hijos de la Noche, y los consideramos nuestros protectores y consortes–. Erik Night (y con ese apellido era obvio que el talentoso joven actor se convertiría en una figura

³ En el original *recast*, la última sílaba hace referencia a los apellidos de las autoras, he allí el paréntesis de "nunca mejor dicho".



significativa en la vida de Zoey), junto con los otros vampiros de la serie, es tratado con muchísima admiración (al menos hasta que comenzó a actuar como un acosador celoso con problemas de manejo de ira) –y no sólo por su buena apariencia.

En *Tentada*, este tema de respeto y aprecio por las diferencias de los demás da sus frutos cuando Lenobia le dice a Stevie Rae: –Nyx es *nuestra* Diosa. Realmente no puedes creer que haya sólo una deidad para un mundo tan complejo como el nuestro.

Esto resume magníficamente a la manera en que las mitologías del mundo pueden coincidir. Hay tantos sistemas de creencia diferentes, al igual que las culturas, y pese a lo que algunas personas podrían pensar, creer en uno no significa que tengas que descontar el resto. Esto es particularmente bien demostrado en La Casa de La Noche durante *Indómita* cuando, como he mencionado antes, la Hermana Mary Angela le dice a Zoey: “Hija, creo que Nyx es simplemente otra encarnación de nuestra Santa Madre, María”.

Lo que nos trae al más importante remodelamiento que P.C. y Kristin realizan: Nyx en sí misma. En la mitología y la cultura, no parece haber ningún gran “culto” asociado con Nyx (como el “Culto de Deméter” en Grecia o el “Culto de Isis” en Egipto), ni hay historias específicas y escritas por los eruditos y filósofos clásicos devotos *absolutamente* a ella. En cambio, ella aparece en más de un papel secundario, durante otros cuentos, estando de pie con alas –o sombras– que empujan a sus muchos niños a la etapa del instituto. Escogiendo a Nyx como su Diosa vampira, las Cast hacen algo completamente inteligente: Escogieron a una diosa con una relativamente “pizarra limpia” en la cual fortalecer su propia mitología. El resultado es un mundo verdaderamente rico y fascinante, y estoy deseando ver a dónde nos lleva después la encarnación de Nyx en La Casa de La Noche.

KAREN MAHONEY ha estado publicando junto con algunos de sus autores favoritos en antologías paranormales como *The Eternal Kiss* (2009) y *Kiss Me Deadly* (2010). Aún está en shock por participar en esto. Su novela YA⁴ acerca de la alquimia y duendes tenebrosos, *The Iron Witch*, fue publicada por Flux en los Estados Unidos y ya está disponible. Ella es británica, pero espera que no tengas nada en su contra por ello. Por favor visítala en www.kazmahoney.com.

⁴ YA= Young Adult. Traducido sería juvenil adulto.



¹ Bueno, tan "literal" como cualquier cosa que pueda ser verdad en lo que se refiere a la mitología.

² RAZA En biología, **raza** se refiere a los grupos en que se subdividen algunas especies biológicas, a partir de una serie de características que se transmiten por herencia genética. El término *raza* comenzó a usarse en el siglo XVI y tuvo su auge en el siglo XIX, adoptando incluso una categoría taxonómica equivalente a subespecie. En 1905, el Congreso Internacional de Botánica elimina el valor taxonómico de *raza*; aun así, su uso se mantiene en la lengua común, y es importante en animales domésticos.

En el caso del ser humano (*Homo sapiens*), existe opinión mayoritaria entre los especialistas en que es inadecuado el uso del término *raza* para referirse a cada uno de los diversos grupos humanos,¹ y se considera que es más apropiado utilizar los términos *etnia* o *población* para definirlos. Más aún, algunos científicos consideran que para referirse a seres humanos, biogenéticamente, las "razas" no existen,² tratándose sólo de interpretaciones sociales.³

También existen otros especialistas que abogan por seguir utilizando la palabra *raza*, ya que ésta está destinada para definir a personas que comparten ciertos rasgos anatómicos diferentes a otros individuos de la misma especie. Mientras que las palabras *etnia* y *población* tendrían, la primera, un significado más relacionado con características culturales, y la segunda, con características geográficas.

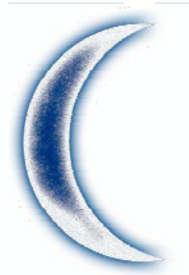
³ METAFÓRICO (A) Expresión que consiste en trasladar el sentido recto de las palabras en otro figurado, como consecuencia de una comparación tácita.





El Muerto Peligroso

MITOLOGÍA DEL VAMPIRO EN LA SERIE “LA CASA DE LA NOCHE”



John Edgar Browning

LEER la serie de La Casa de La Noche es muy similar a leer el libro favorito de Zoey, *Drácula* (1897), ya que como en la novela de Bram Stoker, uno también encontrará en las páginas de La Casa de La Noche la sutil mezcla de folklore y realidad con ficción popular. Probablemente no será una sorpresa para los lectores aprender que, cuando se trata de sus vampiros, La Casa de La Noche está impregnada de los tres. Sin embargo, las partes que son “ficción” y las que son “realidad” pueden venir como un shock y, en algunos casos, incluso puede parecer inverosímil.

El folklore tiene casi tantas variaciones del vampiro como las que hay en las películas de vampiros (al menos 700 de las cuales, o más, pertenecen a *Drácula* o su semblanza única¹), y la mayoría de las veces se los confunde el uno al otro. La serie de La Casa de La Noche, y las varias asociaciones que evoca, no es ninguna excepción a esto. Sin embargo, el tratamiento de la mitología del vampiro en la serie permanece sorprendentemente leal al folklore, una rareza entre la ficción del vampiro, la cual a menudo confía demasiado en los vampiros de la pantalla. Esto no quiere decir que la serie tampoco extrae algo de las películas populares o de las presentaciones en la TV; lo hace. Y juntos descubriremos la fundación mitológica de La Casa de La Noche, en un intento de separar hechos y ficción de mito y folklore.

Sin embargo, antes de seguir adelante, me gustaría primero discernir, por el bien de la claridad, lo que significan las cuatro variaciones de la palabra “vampiro” que los lectores encontrarán a lo largo de este capítulo. Al hablar de los no muertos en La Casa de La Noche, usaré el término (1) *vampiro*, de acuerdo con la ortografía de la serie¹.

¹ La serie de la casa de la noche usa en la VO la palabra *vampyre* (nótese la y) en vez de usar *vampire* (que es la manera correcta). Nosotros los diferenciaremos con v (minúscula) y V (mayúscula). Trataré de ser breve en esta explicación: la palabra “*vampire*” ha existido por décadas, se utiliza para referirse a los asesinos de ficción mítica, es



Así, la ortografía más familiar con (2) *Vampiro* será reservada para películas y otras representaciones literarias de los no muertos. Si deseo referirme los no muertos a los cuales, desde hace siglos, los aldeanos europeos del centro y del este han creído (y en algunos lugares todavía creen), usaré el término (3) *revenant*². Y cuando, al final de este capítulo, me refiera a los humanos que caminan y hablan como si fuesen vampiros reales, usaré para ellos el término (4) vampi(y)ro.

decir, aquellos vampiros con poderes sobrenaturales, instinto asesino, e incapaces de salir al sol. Son completamente ficticios y no hay un equivalente a estos personajes en el mundo real.

Vampyres por el contrario se refiere a los vampis que necesitan la energía de los demás para mantenerse saludable y sano, pero no son como los vampiros que leemos en historias de terror o cuentos de hadas. Incluso se refiere a aquellas personas góticas que practican el vampirismo.

En resumen, el cambio de la "i" a "y" solo separa a los vampiros de hoy en día con los vampiros de ficción, para que las personas los puedan distinguir.

² El término parece ser de origen francés (*revenir* [por fin puedo usar mis clases de francés para algo productivo] que significa volver o regresar) y en la siguiente parte se explica a qué se refiere.

EL REVENANT DEL FOLKLORE

Para empezar nuestro análisis de La Casa de La Noche, consideremos primero el uso más amplio de los elementos más tradicionales de mito y folklore en la serie. Por esto quiero decir que el buen Reverendo Montague Summers, un notado estudioso de lo oculto, apropiadamente llamado “el vampirismo auténtico²”. Una consideración de estas áreas ahora, tendrá particularmente buenas consecuencias más tarde, cuando empezamos a diseñar el uso ocasional de las muy modernas costumbres de los Vampiros de la serie “La Casa de La Noche”.

Ahora, el primer encargo en nuestra búsqueda para descubrir el mito del Vampiro en la Casa de La Noche nos llevará 300 años en el pasado para encontrar al “revenant” europeo. El revenant, “el muerto peligroso³” del folklore, no fue simplemente un vampiro en el sentido moderno del término. Más bien, él apenas se pareció a su contraparte en la pantalla, según notó el folklorista Dr. Paul Barber⁴. Esta malévolos figura, cuyos atributos físicos repasaremos momentáneamente, era para los aldeanos del centro y del este de la Europa de hace siglos, el fantasma de un pariente o un vecino recientemente muerto. Él o ella los visitaba en sus dormitorios por la noche y tomaba de ellos su sangre o energía, o, en términos más simples, su esencia vital. Tal ataque significaba ya sea una muerte repentina o persistente para el aldeano y la probabilidad de regresar de la tumba como un revenant, también.

En retrospectiva, es interesante notar que el trabajo del revenant en realidad nunca era detectado por los aldeanos hasta después de la muerte de la segunda o tercera víctima, quien usualmente reportaba haber visto, antes de su muerte prematura, la figura fantasmal del aldeano que había muerto inicialmente. Entonces, los temerosos aldeanos se dirigían en masa hacia la tumba del primer aldeano, a quien por ese punto ellos sospechaban era el revenant que causó todo el caos. Allí observarían la costumbre tradicional de exhumar (o cavar) el cuerpo del aldeano, usualmente después de que había yacido en la tierra por algunas semanas.

Desafortunadamente, el conocimiento de los procesos de descomposición de los aldeanos era muy limitado. Como consecuencia, la escena macabra que descubrían era, para los presentes, nada menos que la prueba afirmativa de que el difunto había surgido de la tumba y había matado a los vivos. Los “signos” que habrían tomado como evidencia, se esbozan brevemente: El cuerpo podría haber parecido fresco y descompuesto, y sin la presencia del hedor⁵ que generalmente se pensaba era característico de los muertos (aunque no en todas partes, como veremos en breve en referencia a Stevie Rae y los otros novatos muertos). El cuerpo podría haber lucido de aspecto bastante gordo (como si estuviese bien alimentado), y su posición en la tumba podría haber estado alterada. Sus extremidades muy probablemente habrían estado flexionadas en vez de tiesos, y su boca, la cual antes del entierro había sido firmemente cerrada (a fin de impedir la entrada a espíritus malévolos), podría haber estado abierta, al igual que uno o ambos ojos (los cuales, al igual que la boca del cadáver, también habían sido cerrados antes del entierro). La cara podría haberse mostrado colorada (o roja) y fresca; sangre “fresca” (como si fuese la sangre de alguien



más) podría haber aparecido alrededor de la boca, nariz, ojos, y orejas, y la camisa o el sudario de muerto podría haberse empapado a medias, o completamente, de sangre “fresca”. El mentón y la cara podrían haber revelado una barba crecida recientemente, y el pelo de cualquier otra parte también parecería haber crecido después de la muerte. Las uñas, también, podrían mostrarse más largas de lo contrario podrían haberse desprendido, revelando en su lugar unas “recientemente” crecidas.

Convencidos de que ante ellos yacía un revenant, los aldeanos procedían a matar el cadáver una “segunda vez” usando cualquier instrumento que estuviera a su disposición. Tal método involucraba estacar el corazón con una estaca de madera real (un método que a menudo vemos en los vampiros modernos). Como prueba final para sus acciones, los aldeanos, al estacar al sospechoso revenant, podrían haber presenciado que el cadáver soltaba un gemido audible, o “el grito de muerte”, mientras, simultáneamente, segregaba más sangre “fresca” de sus orificios. Más enigmático de todo, el cadáver —si era varón— podría haber experimentado una erección, allí mismo en el acto. Si el cadáver había sido mujer, entonces la vulva podría haberse visto, para los presentes en la tumba, hinchada y descolorida⁶.

Por supuesto, hoy estamos más entendidos en dichas cosas y entendemos que son procesos post mórtem normales. No obstante, lo que encuentro particularmente asombroso aquí, en los intereses de este capítulo, es la superposición aparente entre la serie La Casa de La Noche y los casos documentados de revenants del pueblo. Por ejemplo, sabemos que, en La Casa de La Noche, el pelo y las uñas de los nuevos vampiros crecen excepcionalmente rápido durante “el Cambio.” De hecho, crecen tan rápidamente que “después de un poco de práctica,” Zoey nota en Traicionada, “uno puede decir la edad de un novato sin necesidad de revisar el diseño en su chaqueta”.

¿Qué hay acerca de los colmillos?, ¿los lectores pueden preguntar? Después de todo, menos colmillos en el cine generalmente significaban que los espectadores también podrían esperar menos cantidad de sangre... y el sexo, ya que los tres a menudo están vinculados metafóricamente. En el caso de la serie La Casa de la Noche, los vampiros adultos y los novatos, con excepción del post mórtem de Stevie Rae y los otros novatos “rojos”, que carecen de colmillos, están perfectamente desafilados. Pero eso no quiere decir que sean impotentes o castrados. En el viaje de un iniciado hacia la edad adulta de un vampiro lo sigue también la necesidad creciente de beber sangre.

Más crucialmente, el ritual de intercambio de sangre entre vampiros adultos se extiende decididamente más allá de la mera metáfora sexual. Sin embargo, los lectores pueden ser sorprendidos de aprender eso mientras la tendencia del vampiro a involucrarse en un comportamiento erótico pudo haber prosperado en el cine (como veremos en poco tiempo), de ningún modo empezó allí.

Realmente, era el revenant del folklore quien, a pesar su horrible apariencia, era conocido por poseer un apetito sexual voraz. Lo que es más, él no tenía necesidad de colmillos para ganar su reputación sórdida. Como Barber indica las notas históricas del vampirismo rara vez mención el crecimiento de dientes en los cuerpos humanos desenterrados, y con razón, pues los dientes del revenant se sospechaban



generalmente se veían muy normales, siento decirlo⁷. Otra Vez, con excepción de Stevie Rae y sus camaradas muertos, aquí está otra de las semejanzas notables entre los vampiros de la serie La Casa de La Noche y el revenant folklórico.

En lugar de eso, el revenant despojado de sus colmillos ganó su reputación de la promiscuidad (las erecciones post mórtem) porque a menudo él fue primero por su viuda, quién “fue la más apropiada de agotarse... con sus atenciones,” como Barber tan elegantemente lo indica⁸. Por lo tanto, podemos observar aquí la necesidad original de las telas de luto negras en los entierros, especialmente el velo de luto llevado por la viuda, cuya identidad podía ser protegida “de los avances subsecuentes⁹” de su marido fallecido.

Enfoquemos nuestra atención en Stevie Rae. He comentado anteriormente que ella y las otras criaturas los novatos rojos demuestran algunos “signos” físicos observados en los cuerpos exhumados de sospechosos revenants en Europa del este y central. En una línea similar, también es revelador que en el momento del cambio y en los días antes de su muerte los vampiros iniciados que no sobreviven al “cambio”, tienen varias “señales” en el exterior. Sin embargo, esta vez por “señales” que me refiero se dan típicamente en americanos. Así es- a los americanos. Estos son signos físicos o síntomas que parecen tener orígenes en la Europa continental, sino más bien de relatos históricos del vampirismo con sede en Nueva Inglaterra.

En el mundo real los Iniciados rojos

Han existido por siglos, el color “rojo”, durante mucho tiempo señala Baber, se le considero como los que se predisponían para sobrevivir a la muerte. En Rumania, por ejemplo, un niño nacido con el pelo rojo y ojos azules, o con una membrana amniótica roja (que normalmente es de apariencia, un color claro o un blanco grisáceo) tenía más probabilidades de que se convirtiera en un vampiro.

En la región de Kaszuby de Polonia, las marcas de nacimiento de color rojo indicaban lo mismo, así como el tono rojizo de las mejillas y el cutis, especialmente entre los alcohólicos, cuya tendencia a dar vuelta la cara roja indica a los pobladores el momento de “maldad” por el consumo excesivo de la bebida.

Al igual que sus hermanos a través del Atlántico, en Nueva Inglaterra también se cree en el Revenant (muerto viviente), los europeos también tomaron medidas similares de precaución para protegerse de los “muertos peligrosos”, incluyendo las exhumaciones.

Por ejemplo en las dos primeras entregas de la saga la Casa de Noche, los lectores, pueden recordar la tos persistente, la palidez, y la pérdida de rapidez se produce justo antes de que un vampiro incipiente muera. Estos síntomas externos, son espejos de la tos y el deterioro de salud que se observaba en Nueva Inglaterra (en lo que creían), en las víctimas de revenant (muerto viviente).

Lo que les ocurría a estos desafortunados habitantes de Nueva Inglaterra, probablemente era la tuberculosis pulmonar (TB), conocida entonces como



“consumo”. En referencia al tema de Nueva Inglaterra, con el vampirismo, el folklorista Dr. Michael E. señala que los síntomas de la tuberculosis tienen muchos paralelos en el folklore vampiro. Por ejemplo, en Nueva Inglaterra los que mueren de tuberculosis, experimentan todo de noche, como la tos incesante y el dolor severo de pecho (descrito a veces como un peso pesado en el pecho), el color, la fuerza, la rapidez y el apetito disminuye, y es así que peor aún, la tos comienza a producir una secreción mucosa, o “esputo”, que con el tiempo comienza a ser bastante grueso y ensangrentado, seguido por el enflaquecimiento del cuerpo. –La apariencia de un tísico–, concluye Bell, –lo ata a la muerte y a ser un vampiro¹⁰.

La descripción de Bell de los efectos físicos del consumo del cuerpo se refleja en los primeros capítulos de *Marcada*. Por ejemplo, los lectores pueden recordar la manera en que Zoey describe su estado físico después de haber sido Marcada comienza el cambio físico de vampiro. Notas de Zoey en *Marcada*: –... y encima moqueaba. No me refiero a sorberme un poco la nariz en la manga de la sudadera. Me refiero a que me limpiaba la nariz en la manga de la sudadera (qué asco) ¡No podía creer lo mucho que me dolía el pecho!–. Es interesante, también, que las descripciones superficiales de Bell se reflejen de nuevo en Stevie Rae y en lo últimos momentos de Elliot en *Traicionada* (es decir, la tos con sangre). Hasta finalmente el momento de su muerte –salía la sangre por la boca, por sus ojos, por la nariz y las orejas de Stevie Rae–, una escena que mirando hacia atrás, es un inquietante recuerdo de lo que los aldeanos observaban en las exhumaciones en Europa.

Mientras estamos en el tema del folklore europeo una vez más tomemos un momento para observar la forma característica en que los vampiros jóvenes muertos se ven vagando por ahí, por lo general es cerca de la noche después de su muerte.

Curiosamente estas escenas se reflejan muy cerca de un “testigo”, los relatos del Revenant europeo, es el similar descrito en la documentación de cómo sobrevivir.

Pero mientras ese comportamiento particular en la serie La Casa de Noche fue explicado con bastante facilidad con respecto a los casos documentados históricamente parecidos a los de Europa, con Stevie Rae y de los otros iniciados rojos no hay antecedentes, fundamentos consistentes de que no tengan alma.

Debido a que las creencias acerca de aparecidos y almas en el folklore han variado mucho de acuerdo a la geografía y la cultura, su estudio completo aquí requeriría una explicación mucho más amplia de lo que el espacio lo permite.

Sin embargo, una explicación breve a considerar es que algunos pobladores europeos creen que más de una especie de alma ocupa el cuerpo humano de forma simultánea, y que de estas almas, “la menos humana”, se queda detrás de la muerte con el fin de facilitar la descomposición del cuerpo. Esto, por supuesto, no es más que una interpretación del “dilema del alma” en la mitología de vampiros, y si los lectores profundizan un poco más, es probable que encuentren un alijo de explicaciones extrañas. En resumen alguna culturas creían, por ejemplo que un espíritu maligno se convertía en ocupante ilegal tomando el lugar del alma que había partido de los



aldeanos y que había ocupado previamente en una posesión demoniaca post mortem. Sin embargo otros creían que era el alma del difunto (en forma corrupta) que ocupaba el cuerpo después de la muerte, ya que se negaba a ir al otro mundo a causa del fallecimiento prematuro, como en el caso de suicidio o asesinato, o muerte accidental, a pesar de que la causa podría ser una vida pecaminosa, incluso el alcoholismo.

Otras de las cualidades que observamos en Stevie Rae y los novatos rojos son el mal olor, o un olor corporal desagradable, lo que parece ser una variación en las creencias que rodean el olor en el folklore vampiro (aunque más adelante nos enteramos de que el problema con los novatos rojos se debía a una falta de ducha).

Durante el proceso de descomposición, un olor fétido, gaseoso es producido por el cuerpo, y como he comentado anteriormente, la presencia de olor en un cadáver era el representante de un vampiro, para lo habitantes de zonas geográficamente más cálidos. En aquellos días, se creía que los malos olores, literalmente, trajeron con ellos el contagio o la peste, de la misma manera que nosotros hoy en día consideramos que una corriente de aire frío puede traer una enfermedad. Los aldeanos recurrían sobre todo al uso de ajo, pero también a perfumes u otras sustancias de olor acre, como una medida defensiva para evitar (aunque en realidad sólo enmascararon) tales amenazas¹¹.

Un diente de ajo al día mantenía a los vampiros alejados

Estudiosos han argumentado que esto podría deberse a las fuertes creencias de que los fuertes olores dulces los protegían y alejaban la enfermedad, según una canción infantil del siglo XVIII: "Ring around the rosie / Pocket full of postes". "Posie", o "ramillete" (literalmente era, para mantener la nariz "gay" o "feliz"), es un ramo de flores que durante siglos se ha utilizado por su cualidad aromática. Por lo tanto, no podría haber sido un encanto más útil, para protegerse contra la muerte¹², el negro era usado como interpretación de un niño juguetero en una danza macabra (en francés) o Totentanz (como sugerencia Alemana).

Quiero concluir nuestra discusión del origen del folklore de la serie La Casa de Noche, haciendo referencia brevemente a dos motivos de interés en la serie: los gatos y los tatuajes.

Los gatos, que se analizan en detalle en este libro, han compartido las supersticiones y diversas conexiones con seres de otro mundo, la mayor parte con brujas. Sin embargo los lectores pueden sorprenderse al descubrir que el gato y el Revenant, han recorrido un largo camino, juntos. De ahí, se hace más claro por qué en algunos sitios de Europa los gatos eran- y aún son- apartados de los cadáveres.

La conexión entre la bruja y el revenant puede parecer a simple vista sin relación, pero estos dos marginados no siempre han sido vistos como especies separadas, como Barber y otros han dispuesto señalar¹³.

Por último están los tatuajes que sorprendentemente adornan a novatos y a vampiros adultos. Esto, sin duda me pareció bastante sorprendente al principio, hasta



que de repente se me ocurrió un extraño parecido como las marcas /naturales. En la Casa de Noche los tatuajes sirven para “marcar” a los que están convertidos en vampiros, y se vuelven más complejos al sobrevivir a los cambios y convertirse completamente en vampiros adultos. Del mismo modo las “marcas” de una especie (por ejemplo: las marcas de nacimiento ordinarias, un lunar pronunciado, un defecto de nacimiento, etc.) fueron los pobladores europeos de los siglos pasados los que “señalaban” a los cuerpos que tenían más posibilidades de sobrevivir a la muerte. Los portadores de marcas extrañas en la Casa de Noche, en efecto, sobreviven a la muerte, y así a la de los seres humanos.

EL VAMPIRO DEL MITO “POPULAR”

Vamos a considerar ahora como fueron la serie de “elementos básicos”: la verdad popular depende de la invención— aún hoy- del género vampiro. De hecho, incluso podría decirse que sin estas invenciones, el vampiro parece menos real, como ver un fantasma en un centro comercial en lugar de una vieja casa destartalada. Estos son los que hacen que los vampiros de la serie La Casa de Noche sean reconocibles como vampiros.

Seguramente los lectores recordarán, en los capítulos iniciales de *Marcada* por ejemplo: el presentimiento “Gótico” en la atmosfera en la que se encuentra Zoey mientras explora, por primera vez, los terrenos de La Casa de la Noche. Después de todo el lugar le parece a Zoey, *—como algo salido de un sueño espeluznante—*, y en contraste a la noche *—había una luna que brillaba por encima de los grandes robles viejos—*, mientras que el edificio principal, *—era de ladrillo rojo y piedras negras—*, su aspecto no debe tomarse a la ligera tiene *—tres pisos de altura... Con un techo alto que extrañamente tenía una pendiente alta y en la parte superior estaba aplanado—*. El edificio principal se destacaba además por una torre redonda, que se suma a la ilusión de que “es más que una escuela como un castillo”. Zoey comienza a preguntarse si *—en verdad pertenecía a ese lugar.*

Esta es una escena familiar para los fans del género de vampiros, pero contrariamente a la creencia popular del mítico revenant o del vampiro que generalmente ronda según el folklore, no lo hace desde la seguridad de un castillo de terror o de una torre. Ni creo que él o ella les tomaran cariño a los árboles frondosos, búhos, murciélagos o la luna llena más que al vampiro de al lado. Tal y como es el producto de la literatura gótica, cuya aceptación nos convence que hemos aprendido a lo largo del tiempo a reconocer y asociar las representaciones monstruosas y aberrantes. Como David Price comenta en su obra *El vampiro del Cine*: *—Si hay un ingrediente mágico del género vampiro en la literatura o en el cine, que a veces sustituye al propio vampiro, es el paisaje que habita¹⁴—*, Price continúa diciendo que, aunque el vampiro puede ser el que nos asusta activamente en una película o en un libro, el terror, o el miedo implica “un escaparate”, *—por así decirlo—* es el propio paisaje. Este componente de historias de horror añade que debe estar presente que se



debe separar al vampiro física y metafóricamente de lo que socialmente se considera normal o aceptable.

Después de todo el vampiro literario y el de pantalla es, en esencia, un invento del movimiento gótico y el humor está vinculado íntimamente. Sin embargo, vale la pena señalar que geográficamente “lejanía” es una cualidad también compartida en sentido literal y figura en el pueblo revenant. Es tal vez lamentable luego de que el revenant no podría también participar en los mismos muebles lujosos que los vampiros usan en la representación, más importantes de los países en los que se desarrollan en la literatura o en la pantalla. En este sentido la Casa de Noche no es diferente a sus predecesores de ficción. ¿Quién no quiere ir a un internado de estilo gótico, cuyos alumnos deben dividir su tiempo entre la esgrima, montar a caballo, y los televisores de pantalla plana?

Otro aspecto en el que los vampiros en la Casa de Noche se asemejan a los convencionales es en su aspecto gallardo, y de nuevo, aquí estamos tratando con la ficción, no con el folklore. Como ya se ha explicado anteriormente, el revenant del folklore es la especie que no se casa con la madre. En cambio, John Polidori, nos dio en su cuento “El Vampiro” (1819), el primer vampiro “moderno” literario, basado en parte en una pieza más corta inédita de Lord Byron (para quién había trabajado Polidori previamente como un médico de viaje) El Vampiro de Polidori, el Joven y apuesto Ruthven, transformó el revenant cadavérico que durante siglos había dominado el folklore europeo, en el se abordó al vampiro muerto magnífico que posteriormente ha dominado la literatura, el cine y la televisión.

Otra área para tener en consideración, de los vampiros en La Casa de La Noche es la ruptura con lo convencional, es el método común del bebedor de sangre. Los lectores sin duda, recuerdan la peculiar manera en que la lengua de Zoey, al beber de Heath en *Traicionada* “salió y lamió la sangre de su cuello”. Esta escena inusual destaca notablemente en contraste con morder y chupar la sangre, que comúnmente se ve en una película.

Tal vez esto se debe a que el beber sangre, de los vampiros de La Casa de La Noche, parece provenir no de la literatura si no de la biología del vampiro. Una especie de murciélagos que utiliza para marcar con delicadeza la incisión en la piel. Después la sangre fluye libremente de la herida como resultado de un anticoagulante en la saliva del murciélago. A través de su lengua especialmente diseñada para extraer la sangre, luego la toma, como un gato cuando lame la leche¹⁵.

Es el origen exacto de las endorfinas contenidas en la saliva de los vampiros de la serie de La Casa de La Noche, por otro lado, de alguna manera está relacionada a la sexualidad humana y a los centros de placer en el cerebro. Sin embargo, con respecto a otros vampiros en la pantalla, esta capacidad particular de Zoey y la saliva de los vampiros adultos es al parecer una especie de naturalización, o de re-imaginar (aunque más práctico) la imagen erótica entre un vampiro y la víctima que comenzó a desarrollarse en la pantalla a finales de 1950, después de que Estados Unidos renunció al Reino Unido en ese momento monopolizó las películas de vampiros en general como



la película Drácula. (La próxima película importante de Drácula no se publicó hasta finales de 1970). A partir de este punto en adelante en el cine y en la historia de la literatura, se convirtió en costumbre que el vampiro ataque para obtener de las víctimas una respuesta de mayor sexualidad. En pocas palabras, aunque la figura de vampiro se ha sexualizado desde sus orígenes folclóricos, la víctima acepta consiente y sin reservar el ataque del vampiro, como en el caso de Heath y Zoey, parten de la invención de la película, no del folklore¹⁶.

Criaturas fantásticas

Antes de la década de 1950, los vampiros llevaban mantos o capas en el cine, una señal marcada en La Casa de La Noche, así como en el aspecto marcadamente gótico de los novatos rojos, que también usan capas oscuras, como en Traicionada. Desde cierto tiempo y de acuerdo con las producciones, en el teatro y el cine utilizaban capas para ocultar o censurar de los espectadores el acto erótico y sexual del vampiro, como la penetración y la sangre (o líquido). Por lo tanto también esto no tiene origen en el folklore, en primer lugar deriva de las adaptaciones de Drácula a mediados de 1920. Posteriormente, esta prenda bastante útil se traslado a la película Drácula Universal (1931), donde éste y varios otros motivos contribuyen a consolidar la imagen con la que se ha asociado a Drácula y a los vampiros desde entonces.

VAMPI (Y) ROS HOY

Los lectores aprenderán pronto, que la naturaleza profunda de esta última sección es aquella en la que tomo especial interés. Desde hace más de un año, que he visitado con regularidad y entusiasmo, el Barrio francés y las áreas adyacentes en Nueva Orleans, Louisiana, y realicé un estudio geográfico. En ese tiempo, he descubierto que viven entre la ciudad de La Media luna roja, quizás media docena de ciudadanos extraordinarios que, con bastante vehemencia, se auto identifican como “Vampiros”. Por ello se entiende que la gente consume, o absorba, de un humano y/o de animales (sanguíneos) la energía psíquica (psi. vamp) o ambos (híbrido), y lo hacen por la necesidad que ellos dicen deriva de la falta natural de energía que sus cuerpos deben producir.

Mi investigación está en marcha, pero algo de lo que he aprendido se refleja de diversas maneras, en el título dado a esta sección. La importancia del título tiene un doble objetivo. En primer lugar, el término “vampiro” (Vampi(y)re”) es la culminación de las dos grafías que pertenecen al uso regular de la comunidad de hoy, y el uso de este término híbrido del que se puede ver un ejemplo del objetivo de las voces de la comunidad Vampira (VVC). Miembros de esta organización representan a asociados Vampi(y)ricos. –los grupos, casas, pedidos, caminos, creencias y los segmentos de la comunidad de Vampi(y) se encuentran y son capaces de dejar a un lado sus diferencias para ponerse a trabajar juntos para discutir, proponer, implementar y dar soporte a proyectos e ideas, y otras obras intelectuales que ayudan a mejorar la comunidad en general¹⁷.

En segundo lugar, el título dado a esta sección rinde homenaje a un compatriota mío, José Laycock. *Vampiros Hoy: La verdad sobre los Vampiros Modernos*, que se está convirtiendo en un canónico trabajo de campo. Laycock, sostiene, y precisa por lo que cree que el Vampi (y)re, como una categoría de persona, se ha definido principalmente desde el exterior, en la literatura, el cine y el interés popular de diversos grupos.

Es sólo ahora, después de unos treinta años de progreso, que hemos comenzado a ver a la comunidad Vampi(y)ro “tomar posesión de la categoría, la redefinición desde el interior¹⁸” Bajo esta nueva definición, el Vampi(Y)re ha trascendido del mito y la imaginación popular, llegando a ser, como acertadamente afirma Laycock, una categoría válida y tangible de persona.

Para nosotros, es interesante notar las acciones de la sociedad vampira de La Casa de La Noche, que tienen mucha similitud con la comunidad real Vampi(Y). Por ejemplo, en general los vampiros y Zoey en particular, comienzan a experimentar el “cambio”, incluyendo el deseo de sangre durante la adolescencia.

Esto también puede decirse de los miembros de la comunidad Vampi(Y)re a quienes he estudiado o leído, ellos también dicen sentir, justo después de la pubertad la necesidad de consumir sangre o la energía psíquica. Otro ejemplo puede ser derivado del discurso ceremonial dado por Neferet durante el primer ritual de Luna Llena de



Zoey en *Marcada*, en el que Neferet dice a los jóvenes vampiros que están a su alrededor que –éste es un momento en que el velo entre el mundo terrenal y el reino extraño de la Diosa es muy delgado–. Tanto el “velo” y lo “mundano” son palabras que aparecen frecuentemente en los discursos reales de Vampi(y)re. Y la palabra “velo” por lo general alude al “velo negro”, que es una especie de código de la comunidad elite Vampi(y)re¹⁹.

Esto hace referencia a la mayor parte “no-vamp” o el vampiro psíquico que el autor Michelle Belanger define “como gente que está totalmente centrada en la existencia material de la exclusión de todas las cosas espirituales²⁰”.

Además el discurso de Neferet pone en primer plano dos temas centrales en la serie y para la verdadera comunidad Vampi(y)ro: La Magia y los Rituales. Para discutir el papel que desempeña la comunidad Vampi(y)ro debemos volver a pasar por mi colega Joseph Laycock y su innovador trabajo de campo. Laycock sostiene que, mientras que la comunidad Vampi(y)re se unen como grupo no por una religión “no existen en la comunidad Vampi(y)re grupos oficiales, que tenga más interés en la religión, la metafísica y la magia, que ellos califican como (nuevos movimientos religiosos)²¹. “Pero en general, la espiritualidad es, para los miembros de la comunidad Vampi(y)ro volver a la comunidad una empresa, casi exclusivamente personal. La comunidad Vampi(y)ro, es independiente, pero al mismo tiempo, está estrechamente vinculada con cada miembro de la comunidad.

Debo añadir aquí la pregunta 155 of the *Vampire & Energy Work Research Survey* (VEWRS), en una encuesta realizada por la Alianza Vampire de Atlanta (AVA) para abordar las cuestiones y preocupaciones sobre la sociedad Vampi(y)re y la experiencia que incluía una lista de cincuenta y un religiones, así como el Paganismo y las tradiciones esotéricas. La encuesta instruyó a los participante de Vampi(y)ro para ver todo con lo que se identifican. Vale la pena señalar que entre las categorías señaladas con más frecuencias por los participantes en la encuesta fueron: la magia, Wicca, el Neo-paganismo, el ocultismo, el cristianismo y el Chamanismo²².

Claramente estos resultados indican una fuerte conexión espiritual entre lo real y la sociedad Vampi(y)ro y la sociedad vampiro de la Casa de Noche, en donde la magia y Wicca también son fuertes componentes de la identidad vampírica.

Pasando de lo espiritual a lo más físico, la recolección de sangre humana por los vampiros de la serie de La Casa de Noche es también de particular interés. Este ritual particular entre los vampiros y los donantes, que se mantienen más o menos al margen en la Casa de Noche, donde por ejemplo no sabemos de dónde la comunidad más grande de vampiros obtiene su sangre, igual de importante en la comunidad Vampi(y)re. Aquí al igual que en La Casa de Noche, que opera bajo las mismas condiciones secretas. Durante el transcurso de mi investigación psíquica, he documentado, que los bebedores de sangre, híbridos y la comunidad Vampi(y)ro, utilizan todos los métodos para cosechar y consumir (o absorber) la sangre y/o energía. Sin embargo en algunos casos, la sangre se almacena en forma estilizada



similar a lo que observamos durante el ritual de las Hijas Oscuras dirigido por Afrodita en *Marcada*.

En el caso de los vampiros bebedores de sangre de Vampi(y)ro, he documentado que se alimentan de contacto directo (como hemos visto en la serie de La Casa de La Noche entre Zoey y Heath, entre otros), y la recolección de sangre humana en recipiente (similar a la copa de vino utilizada en los rituales de *Marcada*), así como el uso de la sangre refrigerada para el consumo en pequeñas cantidades. En el caso de este último, incluso se puede reclamar por alguien de experiencia. Hace algún tiempo, en mi estudio, uno de los participantes, me ofreció de su té “mezcla” que en ocasiones preparaba para él y bebía en los momentos que la sangre humana era fresca. No fue, por supuesto, hasta después de que había probado el té que me he dado cuenta de su otro ingrediente, al igual que cuando Zoey con el vino, que consume durante su primer ritual en las hijas Oscuras (aunque a diferencia de Zoey, mi respuesta fue más una intriga que un éxtasis físico).

Existe una similitud entre la comunidad Vampi(y)ro y los vampiros “modelos”: la selección del nombre y la identidad son decisiones que se observan en la serie de La Casa de La Noche. Esto, creo yo, es una de las facetas más atractivas de la serie. Después de todo ¿cuántos de nosotros hemos soñado con dejar atrás los aburridos, día a día de la vida que conocemos por otros más fantásticos: una vida en la que podemos elegir por nosotros mismos un nuevo nombre e identidad, y abrazar nuestras diferencias individuales como un medio de unidad? Tan imposible como puede parecer una fantasía, uno solo debe mirar a la sociedad de Vampi(y)ro y sus miembros en la búsqueda de inspiración, algunos de los cuales, en Nueva Orleans y en las comunidades de Atlanta, he llegado a conocer y comunicarse con un título personal y por lo tanto ofrecen aquí como ejemplos:

Belfazaar Ashantison, Mefistófeles, Jezabel DeLuna, Maven y Merticus.

Lo que espero es que el lector haya ganado una mejor comprensión no solo de las distintas historias del revenant folklórico, del vampiro promedio popular, y el verdadero Vampi(y)re, y la importancia de la raza única y excepcional del vampiro de la serie de la Casa de Noche. En la elaboración más antigua de los elementos míticos del revenant del folklore europeo, con los avances más recientes de las imágenes de vampiros, la sociedad ha mejorado los modelos del vampiro moderno que la han cautivado a los lectores con una minuciosidad que incluso Drácula sería la envidia.

JOHN EDGAR BROWNING

Es el candidato al Doctorado en Escritura y Cultura Inglesa, enseña inglés y la Teoría de Monstruos, en la Universidad del Estado de Luisiana. Es coautor y coeditor de seis libros publicados y de uno a publicar, algunos son: Caroline Joan (kay) Picart, Drácula, los vampiros y otras formas no-muertas. Ensayos sobre este género, raza y cultura (Scarecrow, 2009), con Picart, Drácula en medios visuales: cine, televisión, cómic y presentaciones en Juegos Electrónicos, 1921-2010 (Mc Farland, 2010), de nuevo con Picart, hablan de monstruos. Una antología teratológicos (Palgrave Macmillan,



contratados para la próxima aparición), Película de Monstruos impresos: una historia ilustrada (libros de Schiffer, que se espera para el 2011), con Judith Kerman, lo fantástico en la literatura sobre el holocausto (McFarland, contratado para la próxima publicación) y el vampiro: sus parientes y amigos, una edición crítica (Apocryphile de prensa, que se espera en el 2011) También trabajos más recientes incluyen varios trabajos publicados y capítulos de futuros libros y revistas, artículos y entradas enciclopédicas de Drácula , los vampiros y el horror en lugares como el cine y la historia; Estudios en lo fantástico; estudios de Horror; cálculos muertos: una revista de revisión para el Campo del Horror, Asia Gótico: ensayos de literatura, cine y anime (McFarland, 2008), La Enciclopedia del vampiro (Greenwood, 2010), Ghouls Schooling : enfoques disciplinarios para la Pedagogía del Horror (aceptado por la prensa y Mentes abiertas): los vampiros y los muertos vivientes en la cultura moderna (Manchester University Press, aceptado por la prensa) también se ha desempeñado como árbitro manuscrito para el diario de la Homosexualidad (Routledge, Taylor & Francis) y actualmente es miembro del consejo de Capacitadores para directores espirituales (ESF), una organización sin fines de lucro, que trabaja para lograr los derechos civiles de lesbianas, gays, bisexuales y transgéneros (LGBT). A demás, Browning ha pasado el último año realizando un estudio etnográfico de las personas que viven en Nueva Orleans, que se autodenominan como vampiros, un proyecto que se ha convertido en el punto focal de su tesis. Estoy en deuda con Leah Wilson, un editor altamente calificado y dedicado, quien da increíbles sugerencias en versiones anteriores de este capítulo.

-
- (1) ¹ See John Edgar Browning y Caroline Joan (Kay) Picart, Para la versión de Drácula en película, televisión, historietas y juegos de videos Appearances (2011)
- (2) ² Montague Summers, El vampiro: Sus parientes y amigos.
- (3) ³ LA “Peligrosa Muerte” de Paul Barber, que frecuentemente usa en su libro, Vampiro Burial, y Muerte: del Folklore y la realidad 1988, describe como muere y como más tarde revive o que volverán para hacer daño a los vivos.
- (4) ⁴ Baber, Vampiro, Burial y la Muerte.
- (5) ⁵ Baber observa en los entierros de vampiros y el significado de “olor”, no es el revenant del folklore, regionario de Europa. Por ejemplo, los pobladores que viven en zonas geográficas más frías (donde sin saberlo, el frío del suelo actúa como perseverante natural de cuerpos), naturalmente llegó a la conclusión de que la “no natural” ausencia de olor es indicativo de vampiros. Por otro lado, la presencia de olor fue interpretado tanto de la misma manera por los pobladores que viven en zonas geográficas cálidas.
- (6) ⁶ Para una mayor discusión sobre las numerosas formas en que se puede identificar un revenant incluyendo los “signos salvajes”, producidos por los órganos sexuales masculinos y femeninos analizando en detalle lo que respecta al caso histórico de Peter Plogojowitz, ve en los entierros de vampiros, y en la muerte.
- (7) ⁷ Baber Vampiro, Burial y Muerte.
- (8) ⁸ I bid
- (9) ⁹ Para más detalles véase, Baber, vampiros, entierro y muerte.
- (10) ¹⁰ Michael Baber, alimentos para los Muertos: en la película de Nuevos vampiros (2001).
- (11) ¹¹ Véase Baber la discusión de “apotropaics” y el olor.
- (12) ¹² Randy Page, Galen E. Cole, y Thomas C. Timmreck, Epidemiología de métodos básicos y bioestadística, una guía práctica.
- (13) ¹³ Baber, Vampiro Burial, y muerte.
- (14) ¹⁴ David Pire, El Vampiro del Cine (1977).
- (15) ¹⁵ Para una descripción completa de este proceso, ver: Christine Hawkey, “Plasminogen Activator in the Saliva of the Vampire Bat *Desmodus Rotundus*,” Nature (1966); y Terence Cartwright, “The Plasminogen Activator of Vampire Bat Saliva,” Blood (1974).
- (16) ¹⁶ Un ejemplo particularmente fuerte de esto es Dracúla de Hammer (United Kingdom, 1958), lanzada con el nombre de *Horror of Dracúla* en los Estados Unidos.

(17) ¹⁷ Para más información, visite el sitio web de VVC:

<http://www.veritasvosliberabit.com/vvc.html>.

(18) ¹⁸ Joseph Laycock, *Vampires Today: The Truth About Modern Vampires* (2009).

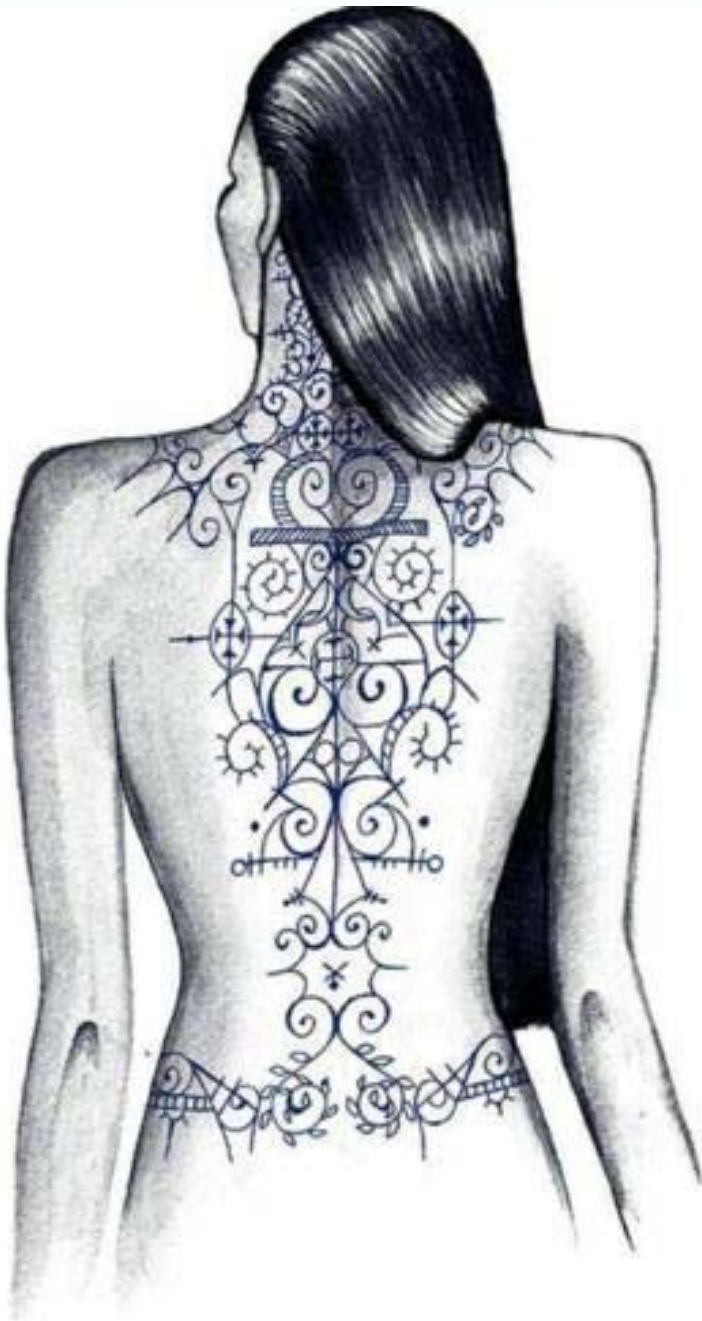
(19) ¹⁹ Laycock, *Vampires Today*.

(20) ²⁰ Michelle Belanger, *The Psychic Vampire Codex: A Manual of Magick and Energy Work* (2004).

(21) ²¹ Laycock, *Vampires Today*. Los nuevos movimientos religiosos son definidos por los eruditos religiosos como comunidades o grupos espirituales de origen moderno.

(22) ²² Suscitatio Enterprises, LLC, "Vampirism and Energy Research Study.

<http://www.suscitatio.com>.



{Por sus Marcas los conocerás}



Jana Oliver

Qué llevo exactamente a los humanos primitivos a infligir marcas en sus pieles es difícil de comprender. Tal vez uno de los hombres de la tribu puso, sin querer, tierra o cenizas en una herida y una vez que curó, permaneció descolorida. Mientras estaban alrededor de la fogata contando historias, sus compañeros notaron esto. Con un poco de experimentación, notaron que si abrían una herida reciente, carbonizaban un palo, y enterraban los residuos en el tajo, el resultado era un tatuaje. Prueba de que los humanos son infinitamente creativos cuando están aburridos.

Miles de años después tenemos la historia de una chica de secundaria que está teniendo un día difícil: mientras Zoey Montgomery está tratando de sacar sus pulmones a causa de la tos, su mejor amiga está parlotteando sobre el borracho casi novio de Zoey y sobre un partido de fútbol. Todo esto se vuelve irrelevante cuando ve al chico “no-muerto” parado cerca de su casillero. No sé tú, pero yo no tengo chicos no-muertos esperándome en la escuela. (Tampoco muchos vivos). No hay manera de que Zoey pueda ignorar la marca del recién creado, el tatuaje de una media luna azul zafiro en su frente, y el entrelazado que enmarcaba sus igualmente ojos azules (*Marcada*).

El chico es un rastreador, y no está aquí para comparar notas con Zoey, sobre el próximo examen de geometría. En cambio, vino equipado con algunas solemnes palabras para la ocasión: –La Noche te ha escogido, tu muerte será tu renacer. La Noche te llama; escucha su dulce voz. Tu destino te aguarda en La Casa de La Noche–. Después de señalarla con el dedo y un cegador dolor de cabeza, Zoey ya no tiene que preocuparse por el examen. Ella tiene mayores preocupaciones, como una Marca en su frente que le anuncia al mundo que es un vampiro novato y pertenece a La Casa de La Noche.

Todo por un tatuaje.



UN POCO DE HISTORIA SOBRE EL ARTE CORPORAL

Los diferentes tipos de arte corporal (tatuajes, escarificación, henna y maquillaje) tienen un rol distinto según cada cultura, tribu o individuo. Desde la simple aplicación de maquillaje a las dolorosas y permanentes cicatrices dejadas por la escarificación, los resultados alteran no sólo la piel sino la percepción de la sociedad acerca de la piel de quien las tiene.

Mientras que en el mundo Occidental no pensamos nada acerca de la aplicación de maquillaje en las mujeres, el acto de introducir objetos en la piel o tener tatuajes faciales es un tema totalmente distinto. Para otras culturas, estos adornos físicos son tan comunes como unas capas de base y un poco de rímel. Así como la belleza, los tatuajes están en el ojo del que mira.

Hecho por punzadas o haciendo canales y adhiriendo pigmentos de color, los tatuajes siempre han implicado algún riesgo aún hoy con las modernas técnicas y equipamiento.

La palabra tatuaje proviene de la palabra Tahitiana (lengua hablada en la Polinesia Francesa) Tatau, que significa “marcar”. La más antigua evidencia de arte corporal se encontró en el “Hombre de Hielo”, una momia descubierta en la frontera Italiana-Austriaca en 1991. Llamado Ötzi, tiene una antigüedad de unos 5.200 años.

A mediados del siglo dieciocho, en sus viajes a Tahití, los marineros del Capitán James Cook adoptaron este colorido adorno, llevando el arte corporal a las sociedades americanas y europeas, donde en un primer momento se limitó a las clases más bajas.

Los tatuajes eran considerados noticia, por lo que los exploradores llevaban a casa a hombres indígenas, fueran Nativos Americanos, Africanos, o Polinesios, para ser exhibidos a los ciudadanos, quienes miraban boquiabiertos a los “salvajes” tatuajes.

No fue hasta fines del siglo diecinueve que los nobles europeos se dieron cuenta lo que se perdían y ellos comenzaron a tatuarse también. Algunos nobles como el Rey de Dinamarca Frederick y Zar Nicholas poseían arte en su epidermis. El rey Edward VII lucía una cruz de Jerusalén en honor a su viaje a Tierra Santa, y sus dos hijos (el Duque de Clarence y el futuro Rey George V) fueron tatuados por artistas japoneses. Una vez que la realeza dio el salto, fue aceptado por las clases altas adherir una o dos marcas a su piel.

En 1891, Samuel Riley creó la primera máquina de tatuaje adhiriendo una cámara para tinta y una aguja al diseño de Thomas Edison de una lapicera eléctrica, que era usada para crear plantillas que duplicaban dibujos y documentos escritos a mano. En 1929, Percy Waters modificó aún más la lapicera, adhiriendo un botón de apagado/encendido, un protector de chispa y una aguja que podía cortar plantillas de plástico. Hoy en día el dispositivo puede ajustarse a diferentes espesores, presiones y velocidad de la aguja, permitiendo al artista un control más fino sobre la obra de arte.



Aparte de ciertos avances tecnológicos e higiénicos (antisépticos, agujas desechables y tinteros, el uso de una autoclave para esterilizar el equipo), el proceso de tatuaje no ha cambiado mucho. Perforando la dermis con una aguja, el artista deja una pequeña cantidad de tinta insoluble. El proceso repetido una y otra vez, forma el tatuaje. Las personas describen el dolor de diferentes maneras, desde el pinchazo de un alfiler hasta una intensa quemadura. Mientras la piel sobre el tatuaje sana pasa por un proceso de cambio, que requiere de algún tipo de cuidado para evitar que se infecte. Una vez sanado, dependiendo de su localización, su exposición al sol y el desgaste, debería permanecer intacto durante el resto de la vida del propietario.

Aunque el arte corporal una vez estuvo limitado a ciertas subculturas (pandilleros, motociclistas, marineros, artistas de circo y otros rebeldes sociales), se ha expandido al mundo del entretenimiento (Angelina Jolie, Cher, y David Beckham, por nombrar a algunos actores que llevan orgullosamente tatuajes. Ahora yendo a la corriente principal, uno de los segmentos de mayor crecimiento en la industria del tatuaje es suburbana, las mujeres de clase media.

De acuerdo al estudio de “Pew Research Center”, más de un tercio de la población entre 18 y 25 años tiene al menos un tatuaje. ¿Entre los 26 y 40 años? El cuarenta por ciento.

Aunque mucho sobre los tatuajes ha cambiado a través de los años, algunos aspectos se han mantenido. A lo largo de los tiempos el arte corporal se ha empleado como forma de protección, para asegurar la salud, para conmemorar una ocasión especial, como indicador de un estatus social, como una declaración social o como una declaración de fe.

Lo que nos lleva a los tatuajes en La Casa de La Noche.

LA PIEL COMO LIENZO

¿Qué impulsa a un tatuador a elegir la piel como su medio? Jenny Bunny Bunns, en su blog acerca de su vida como tatuadora, en su sitio web TheInkBunnyDiaries.com, dice, “por el lado creativo, este medio me fascina porque es arte en piel viva. En lugar de un papel o lienzo de dos dimensiones, estoy trabajando con algo que respira, habla, suda, apesta (o huele bien), se mueve, etc. ¡Es un reto en sí mismo!”. Y añade, “Mi arte se vuelve parte de una persona viva, pensante, que siente, con una vida propia. Quizás a un nivel espiritual, hay algún tipo de vínculo entre el cliente y el artista”.

¡Nyx lo aprobaría!



LOS VAMPIROS LO HACEN A SU MANERA

A diferencia de Zoey y sus compañeros novatos, nosotros tomamos la decisión consciente de ser tatuados, aún si esa decisión se hace bajo la influencia de bebidas fermentadas. Elegimos el contenido y la ubicación del tatuaje, así como cuando y de qué forma lo obtenemos. Pero de todas maneras los tatuajes en la serie de La Casa de La Noche son muy parecidos a los nuestros y sirven muchas de las mismas funciones que en la comunidad humana, pero con algunos giros.

En la serie de La Casa de La Noche, los tatuajes como Marcas, son una parte natural de volverse vampiro y parecen ser de naturaleza biológica. Según Dick Cast (el padre de P.C., quien enseñaba biología en la secundaria y ayudo a desarrollar el razonamiento científico detrás del cambio de los vampiros), desenfrenados cambios hormonales activan un gen recesivo en ciertos adolescentes. Este gen pone en movimiento una cascada de síntomas físicos, incluyendo un incremento en la producción de células T, que a su vez destruyen los vasos capilares del huésped, causando complicaciones respiratorias mortales. La serie no explica porque las marcas aparecen como reacción a este cambio biológico, así que podemos especular en este tema. ¿Es puramente biológico? O es también algo místico, ¿un regalo de Nyx?

Los tatuajes vampíricos, a diferencia de los nuestros, no son estáticos. Cuando un vampiro completa el cambio, se adhieren más diseños a la luna original de la marca. Las marcas ocasionalmente desaparecen, reaparecen o se alteran a lo largo de la serie, pero siempre por razones convincentes. Cuando Stevie Rae rechaza el cambio en Traicionada, resucita como algo completamente diferente. Cuando recupera su humanidad en Elegida y cambia a Vampiro Adulto, su tatuaje se vuelve también diferente. Su Marca se describe como “un hermoso patrón de tatuajes formados por remolinos de flores con tallos largos, todos elegantemente entrelazados entre sí...”, lo que podría simbolizar su afinidad por la Tierra. Aunque eso es lo que esperarías en un vampiro adulto, el otro cambio no: esas marcas son “el brillante escarlata de sangre nueva.” el resto de los novatos no-muertos descubre que su color también ha cambiado.

Después de que su alma es destrozada en Tentada, Zoey queda atrapada a medio camino entre la vida y la muerte. Para simbolizar esa desconexión, sus tatuajes se desvanecen y solo le queda el contorno de la media luna que esperarías en cualquier otro novato. Sólo cuando reconoce cada elemento de su más profundo interior – A-ya la doncella Cheroqui, Brighid, y la joven Zoey – se completa otra vez; su alma se reúne con su cuerpo, y su Marca especial regresa. Esa es una poderosa declaración sobre su viaje, y sugiere que aunque la marca inicial de la media luna puede ser biológica, los adornos están atados al espíritu del vampiro, no a su cuerpo.

A pesar de esas diferencias particulares, las marcas en La Casa de La Noche comparten muchas similitudes con sus contrapartes reales. A continuación vamos a explorar algunos de esos puntos en común.



RITOS DE PASAJE

Las marcas aparecen en un momento particular de la vida: la pubertad. La pubertad siempre ha sido una etapa importante en la vida de cualquier joven hombre o mujer y usualmente es celebrada por la sociedad en la que es criado. El límite entre una chica y una mujer, con la aparición de la menara, está claramente definida, pero no en un chico. Es difícil señalar exactamente cuando un chico se vuelve hombre, por lo que rituales específicos fueron diseñados para indicar la transición de niño a adulto.

Tatuarse puede servir como prueba de la fortaleza de un individuo, o identificar que ha alcanzado la adultez a los ojos de sus pares. Algunas culturas creen que si un chico no tolera el dolor de tatuarse no será un guerrero temible. En otras culturas, las marcas no se adherían al chico hasta que este haya pasado pruebas para demostrar su hombría – en el caso de los Ngaju Dayak en Borneo, es matando a un mono o un verraco en la jungla usando sólo armas primitivas.

Con el tiempo un joven podía seguir adhiriendo tatuajes para recordar importantes batallas, hasta que fuera lo bastante viejo, que no tuviera más piel para marcar. De acuerdo a un reporte de mediados del siglo dieciocho, un jefe Iroquois tenía sesenta tatuajes, uno por cada enemigo que había matado en batalla. Su piel funcionaba como un resumen andante para cualquiera que fuese capaz de descifrar los símbolos (Las marcas en expansión de Zoey funcionan en una manera similar – cada vez que realiza una acción impresionante se adhieren mas diseños, y su entrelazado sin precedentes, un diseño en espirales con misteriosas letras como símbolos que bajan por sus hombros y espalda suman a su reputación y mística)

Marcando el momento

La piel también se usa para celebrar una ocasión especial, como enamorarse o tener un bebé. Las inscripciones del nombre del enamorado o de un hijo; o su imagen en un bíceps o el pecho, son una fuerte declaración de que esa persona cambio la vida de quien lo tiene y no será olvidado mientras este siga vivo. Se estima que tres cuartos de los soldados a principios del siglo diecinueve tatuaban en su cuerpo los nombres de sus compañeros caídos. A veces la marca no era más que una fecha con un significado especial, como los tatuajes memoriales que prevalecieron después del 11 de Setiembre.

Desde el momento en que los vampiros novatos son marcados siguen un clásico camino: son removidos de sus vidas cotidianas, pasan por un periodo de entrenamiento y finalmente se unen a la sociedad adulta. Los tatuajes de media luna sirven como iniciación a un nuevo mundo, plagado de una confusión emocional, traición e intriga. En otras palabras, la secundaria con esteroides. Zoey debe dejar atrás su antigua existencia y a la mayoría de sus amigos del mundo humano. Incluso toma un nuevo nombre – Zoey Redbird. Este es su primer renacimiento, y la Marcas sirven como evidencia de este momento.



En caso que los novatos sobrevivan al segundo, extremadamente doloroso renacimiento (el cambio de Erik en Elegida es un indicador) y se vuelven vampiros adultos, la media luna se rellena y formas adicionales, bajan por la cara. Esa Marca completa es un distintivo de honor, y simboliza que quien la tiene ha soportado el rito del pasaje y ha vivido para contarlo.

RANGO Y ESTATUS

La Marca completa sirve para anunciarle al mundo que éste es un vampiro adulto, unido a la Diosa Nyx – de alguna manera, anuncia el rango del vampiro, que ya no es un novato sino un miembro de la sociedad en todo su derecho.

A menudo las tribus han usado los tatuajes para indicar rangos en sus comunidades, estableciendo, si se quiere, un orden jerárquico. El jefe podía ser designado por una serie de marcas elaboradas que simbolizan su lugar como líder y tal vez cuenten algunas batallas por las que haya ganado esa posición. La casta superior de los Maorí en Nueva Zelanda eran reconocidos por un intrincado proceso de tatuaje llamado moko. Usando un pequeño cincel, el artista tallaba una serie de surcos en la cara y el cuerpo e introducía pigmentos en ellos. Los más respetados artistas maoríes eran pagados con mercancías, algo que las clases más bajas no podían hacer.

Las mujeres también usan tatuajes, a menudo para indicar el estatus de apareamiento. Cuando las chicas Tahitianas alcanzaban la madurez sexual, una marca de sólido negro se tatuaba en su trasero entero. Hasta que no recibían el tatuaje no podían tener relaciones sexuales. Para hacerle saber a un joven tahitiano que ella estaba interesada, levantaba su falda y mostraba los tatuajes. (Los misioneros cristianos, como es lógico, quedaron asombrados ante tan descarada muestra de femineidad).

Cuando Zoey entra a La Casa de La Noche con su marca llena, es un indicador que todos reconocen al instante, de la gracia de Nyx. Su estatus como escogida de Nyx se manifiesta en otras formas, como a través de su afinidad por los elementos, pero su tatuaje se asegura de que todos sepan quien está cuidando su espalda.

La marca de los novatos rojos también comunica algún tipo de estatus. Aunque su media luna en la frente indica que son miembros de la comunidad vampírica, el color los marca como los "otros". Vampiros azules contra vampiros rojos. El orden establecido contra los marginados realmente aterradores.

En nuestro pasado, los antiguos Romanos marcaban a los esclavos y a los criminales para que fueran fácilmente identificados y para alertar a los demás del lugar de estos en el orden jerárquico. Si un esclavo intentaba escapar, o era atrapado robando o mintiendo, ciertas marcas eran grabadas en su frente para que todos supieran de su



transgresión. Aunque es tentador considerar esta aplicación arcaica, durante la Segunda Guerra Mundial los Nazis usaron tatuajes en los antebrazos para identificar a sus “infrahumanos” esclavos en los campos de concentración.

VIENDO ROJO

El color de la Marca de los novatos rojos merece una consideración especial. Las autoras podrían haber permitido a Stevie Rae y los otros, mantener el azul zafiro original de sus marcas e indicar de otra forma su condición de Nuevos Vampiros 2.0. En cambio, decidieron cambiar el color del tatuaje. El azul zafiro es tranquilizante, es un color asociado a la melancolía más que a la feroz urgencia de matar. El rojo es un color poderoso, usado tradicionalmente para simbolizar la sangre, violencia y la ira (uno de los siete pecados capitales), y este cambio en la Marca de los novatos rojos manda un claro mensaje de que estos son potencialmente peligrosos, aún para los de su clase.

DECLARACIONES SOCIALES

En el momento en que pones una marca en tu cuerpo te reconoces a ti mismo como miembro de una tribu y fuera de otras – estás haciendo una declaración social acerca de quién eres y a donde perteneces.

Los miembros de pandillas callejeras o en la prisión usan ropa de ciertos colores o estilos de graffiti cuando marcan su territorio con el fin de diferenciarse. Los tatuajes pandilleros transmiten señales visuales a sus miembros y a sus opositores. Pero no solo a sus enemigos les están enviando un mensaje. De acuerdo a GangInk.com, una fuente online de tatuajes pandilleros, “los miembros de las pandillas se muestran orgullosos de marcarse por fuera de los límites de la sociedad convencional.”

Siendo Audaz

Ahora que el tatuaje se ha generalizado, aquellos que buscan hacer una más audaz declaración social recurren a la escarificación. Este proceso (marcando, cortando, o tajando patrones en los niveles superiores de la piel para causar cicatrices extensas) no es para los corazones débiles. En la región del río Sepik en Papúa Nueva Guinea, por ejemplo, los jóvenes son cortados en su espalda, pecho y trasero con una pieza afilada de bambú, un proceso extremadamente largo y doloroso. El patrón resultante representa las marcas de un cocodrilo, quien según los hombres de la tribu creó a los humanos – era su manera de rendir homenaje a la divinidad. Se observa con mayor frecuencia en las culturas de África Subsahariana porque la alta melanina en la piel hace difícil tatuarse, la escarificación ha cruzado los océanos hacia Europa y América.

Los gays y lesbianas en San Francisco en los ochenta fueron de los primeros en adoptarlo, y esta forma de arte se esparció a todo el país en los noventa.

No importa la razón por la que escojas tener arte en la piel (o en el caso de los vampiros, si lo escojas o no), un tatuaje te aparta – y eso puede tener serias consecuencias sociales.



Los empleadores (en Starbucks, por ejemplo) pueden contratar a alguien con tinta, pero requieren que este sea cubierto para que no ofenda a los clientes. Lo que es una declaración de pertenencia en un contexto puede ser evidencia de diferencia – y una excusa para la discriminación – en otra.

Pertenecer a la comunidad vampírica te hace especial; los novatos se unen a una cultura rica en historia de la que pueden estar orgullosos. Aun así, la Marca viene con inmediatas consecuencias sociales. Después del encuentro de Zoey con el rastreador, su mejor amiga, Kayla, reacciona con horror y repugnancia, como si Zoey de repente se hubiera convertido en otra persona. A los ojos de los humanos, esta analogía no está muy equivocada. En un sentido ya no existe la antigua Zoey; ahora ella es una criatura de la noche. Y las supersticiones, como la de los vampiros, son difíciles de matar.

La nueva marca de Zoey la tilda de malvada a los ojos de sus padres. Su padrastro lo ve e inmediatamente la nombra como Satanás. Esto no es de licencia literaria de las autoras: muchas iglesias fundamentalistas creen que los tatuajes de cualquier tipo son marcas del infierno, que los estudios de tatuaje son demoníacos, y que solo los irreligiosos usarían esas cosas en la piel (aunque estos puntos de vista han sido contrarrestados por otros Cristianos que creen que los tatuajes no son más malos que otras formas de decoración del cuerpo).

RELIGIÓN Y ESPIRITUALIDAD

Los tatuajes con propósitos religiosos son tan antiguos como la religión misma. Para los primeros humanos, los tatuajes implicaban fuego, sangre y molestias físicas, todo esto invocaba temas de fuerte espiritualidad y sacrificio, elementos poderosos para llamar la atención de los dioses.

Si los dioses estaban contentos, uno prosperaría. Si no, tal vez necesitabas otro tatuaje.

Los tatuajes también podían ayudarte después de la muerte. En la cultura de los Sioux, se creía que después del fallecimiento de un guerrero el montarías un caballo fantasma y cabalgarías hasta la tierra de los “Muchos Albergues”. Durante este viaje encontrarías a una anciana mujer que le cerraría el paso. Si no podías mostrar ciertos tatuajes, el guerrero retornaría a este mundo a vagar como un fantasma por toda la eternidad.

Un tatuaje al día

Los tatuajes no eran sólo buenos para la salud espiritual. Algunos investigadores creen que los tatuajes podían tener propósitos terapéuticos – lo que podría ser una versión primitiva de venta libre de medicamentos. La momia de Ötzi el Hombre de Hielo mencionado anteriormente tenía más de cincuenta tatuajes. De particular importancia es donde están localizados: a lo largo de la columna lumbar, la rodilla y el



tobillo. Esta localización indica un esfuerzo por combatir la artritis u otras enfermedades de las articulaciones.

Los indios Ojibwa en Norte América que sufrían de dolores de cabeza o dolor de muelas se inscribían marcas en las mejillas, las sienes, y la frente para tratar de contrarrestar el dolor. Algunas culturas creían que podían invocar el poder de un animal marcando su imagen en la piel, una táctica de supervivencia en un mundo donde los humanos eran considerados deliciosos platos de dos piernas. Tatuarse la imagen de un animal en su piel actuaba como un talismán de la suerte, o podía permitir que se tomaran atributos del animal, mezclándose con uno mismo. Un tatuaje de un zorro, por ejemplo, instalaría la astucia en el receptor, un búho su sabiduría o un león su fuerza.

De acuerdo a la tradición Cheroqui, pintar o tatuarse los ojos de un águila lo dotaría a uno de la vista aguda del raptor.

Incluso el Cristianismo utilizaban y miraban favorablemente a los tatuajes. Después de completar un arduo viaje a Tierra Santa, los primeros creyentes adquirirían un tatuaje en las manos o la cara como recuerdo de la peregrinación y para mostrar activamente su piedad en el mundo. La práctica cayó en desuso durante el reinado del emperador Constantino (306-337). Sin duda, se utilizó una medida cautelar sobre las marcas como se menciona en Leviticus 19:28, el emperador sintió tales tatuajes como la desfiguración “a la imagen de Dios” a. d. 787, los tatuajes habían sido prohibidos en Inglaterra, y durante la edad Oscura y edad Media las marcas fueron vistas como extrañas, y en algunos casos, como la encarnación del mal.

Algunos cristianos de hoy en día muestran su fe a través de las marcas, y no es raro encontrar figuras de Jesús, María, el símbolo del pez, cruces, ángeles y versículos de la Biblia tatuados en el observador. Judíos muestran su fe con inscripciones de los versos antiguos en hebreo, el Magen David (Estrella de David), o las escenas del Antiguo Testamento en su carne (aunque tradicionalmente, un tatuaje significa que no puede ser enterrado en un cementerio judío). A pesar de la prohibición del Islam contra las marcas, algunos musulmanes se han tatuado pasajes del Corán, la Estrella de la Media Luna Roja, y la Mano de Fátima, que se supone evita el mal de ojo.

Para los paganos, se encontrará una variedad de arte en tinta: deidades, nudos celtas, los tres cuernos de Odín, lunas crecientes, y una selección asombrosa de animales, tanto reales como míticos.

En La Casa de La Noche los tatuajes, obviamente, tienen un vínculo espiritual, sin embargo, la marca de los vampiros no solo refleja su devoción a Nyx, están conectados a la Diosa misma. Nyx es como una artista del tatuaje divino, dando forma a la arcilla cruda de un joven, marcando el cuerpo tanto física como espiritualmente, y se prepara para una vida al servicio de Nyx.

Es posible que Nyx no tenga que ver con quién se convierte en vampiro, o tal vez Nyx ayude a la biología seleccionando ciertos humanos poniéndolos en camino a



convertirse en sus hijos. De cualquier manera, los tatuajes sellan la relación entre la diosa y el escogido. Los tatuajes elaborados de Zoey son evidencia de su relación especial con la diosa, sus tatuajes son más que un simple “esta chica tiene un gran potencial” es un sello de aprobación. Desde una perspectiva metafísica, las marcas de Zoey son una ruta de su viaje por el camino de Nyx a medida que crece su papel de sacerdotisa.

DECLARACIONES DE LA IDENTIDAD INDIVIDUAL

Dentro de lo libros de La Casa de La Noche, a los vampiros adultos la diosa ha dado rangos en las marcas de misteriosa elegancia. Los tatuajes de la alta sacerdotisa Neferet se describen como crestas de olas del mar, mientras que los del maestro de esgrima de Zoey (Profesor Lankford) tienen un enfoque más dramático: “Su tatuaje representa dos dragones cuyos cuerpos, como una serpiente, rodean su mandíbula. Sus cabezas están sobre sus cejas y tienen la boca abierta, respirando fuego en la luna (suena increíble) (*Marcada*).

Otros profesores tienen delgados nudos celtas y plumas o caballos hundidos. No es sorprendente que este último pertenezca a la profesora de equitación, la profesora Lenobia. El tatuaje completo de Erick es un patrón de nudos impresionantemente entrelazados que forman una máscara, señalando su amor por la actuación (*Elegida*).

En el mundo de la Casa de la Noche, las marcas son únicas individuales, claro reflejo de las identidades de sus dueños: sus pasiones, personalidades y destinos.

Esto es a menudo el caso de los tatuajes en el mundo real, sobre todo hoy en día. Los tatuajes son una oportunidad para que la gente exprese su individualidad y sus intereses: su pasatiempo favorito, el deporte, el espectáculo o de los animales (gatos ¿alguien?). La cultura pop, también, tienen su fuente de inspiración de arte en su piel. Cast han encontrado ardientes fans de la Casa de Noche que ha adquirido tatuajes de Media Luna Roja en homenaje a la serie. Numerosos fans de la serie de Dark- Hunter Sherrilyn Kenyon ® de libros han adoptado símbolos de Artemis el arco y la flecha (como los usados por los Dark- hunter de la serie) como parte de su guardarropas permanente.

UNA NOTA SOBRE LA COLOCACIÓN

Hemos hablado mucho sobre los efectos de los tatuajes, pero la colocación también a menudo, tiene especial importancia. Fertilidad marcas localizadas en el bajo vientre de una mujer o en los muslos puede mejorar su sexualidad, mientras que los tatuajes en el pecho de un hombre puede indicar una necesidad de curación, o sobre todo si es muy visible, puede servir como una advertencia de habilidades mágicas o físicas del usuario.



Los tatuajes naturalmente, se pueden poner en cualquier lugar de la piel, aunque algunas partes del cuerpo son más sensibles que otras, haciendo del proceso algo más doloroso. Así que, ¿por qué son innumerables culturas las que eligen marcar sus caras cuando hay un montón de áreas disponibles? ¿Qué impulsan a los maoríes de Nueva Zelanda, los Kondh aborígenes de la India, y de los Inuit en el Ártico para poner sus tatuajes a la vista?

En parte, es una cosa humana echar un vistazo a las caras del momento en que se encuentran y asegurarse las valoraciones subjetivas sobre la base de lo que vemos. Podemos determinar, en una fracción de segundo, si el recién llegado es amigo o un enemigo potencial, un miembro de nuestra propia raza o de la comunidad, y lo que su expresión podría tener reservada para nosotros. Nosotros decimos si esa persona es digna de confianza sobre la base de lo que “leer” en su cara. Los tatuajes ayudan a este proceso. (Para algunas tribus de indios norteamericanos, los tatuajes ayudan a diferenciar a los compañeros guerreros de los enemigos en el fulgor de la batalla, lo que ahorra a un guerrero la vergüenza a un guerrero de que lastime a uno de sus propios hombres). Cuando el tatuaje se encuentra en la cara, el proceso de identificación será aún más rápido.

En la serie de La Casa de La Noche, la luna está en el centro de la frente, y es imposible de ignorar, a menos que quede tapada por el maquillaje. Pero la marca también se encuentra en la Anja, el sexto chakra (también conocida como el tercer ojo) es simbolizado por los colores violetas, azul o índigo, que son muy parecidas al color azul zafiro de la mayoría de los tatuajes de los vampiros. El Anja es considerado el centro de la intuición, responsable de la evaluación de las experiencias pasadas, la clarividencia y la capacidad de separar la fantasía de la realidad. El aspecto del chakra es la autorrealización, que es uno de los objetivos principales de los novatos en La Casa de Noche (a parte de la supervivencia). Los profundos cambios que ocurren tanto en el interior del cuerpo, no requieren que él o la joven vuelvan a evaluar todo lo que él o ella a mantenido como verdad y que encuentre las nuevas maneras de interactuar con el mundo. No me puedo imaginar un lugar más apropiado para ese tatuaje.

LA IMPORTANCIA DE LOS TATUAJES

Tanto en nuestro mundo como en el de Zoey, los tatuajes cuentan una historia de coraje, de dolor y de sufrimiento. Que marca nuestra piel nos muestra como parte de una comunidad, sino que también es una persona distinta y única con intereses particulares y experiencias. Se da una proclamación en cuanto a quiénes somos, a dónde y a quién pertenecemos.

No importa la razón para la adquisición de un tatuaje, cuando se coloca en nuestra carne, nos cambia. Se trata de un reconocimiento visceral y visual de “este es mi cuerpo y quiero que sea hermoso, pero de acuerdo a mis reglas”. Mientras esperamos a ver lo que el futuro de Zoey le tiene reservado, podemos estar seguros que a medida

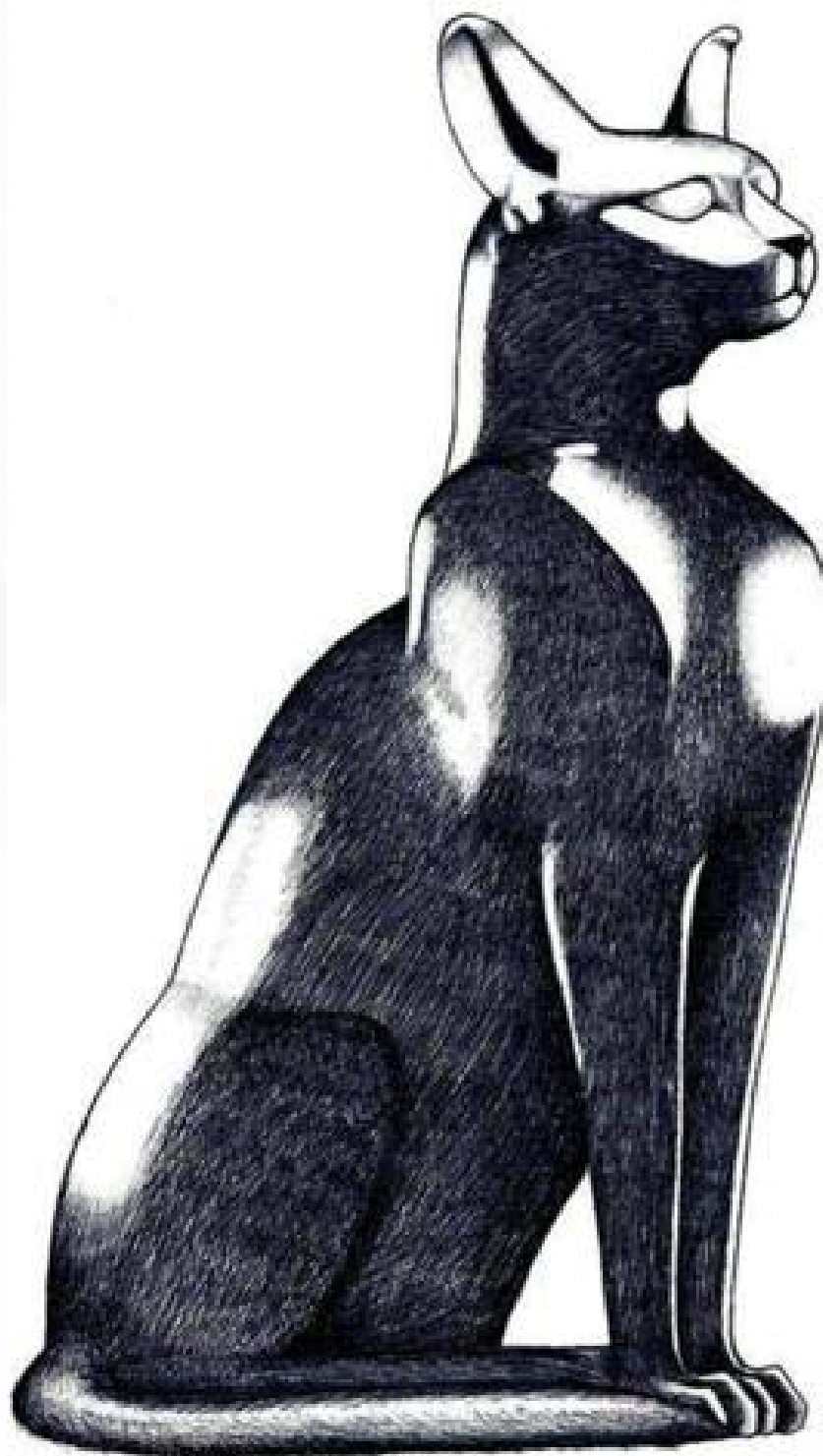


que descubre más sobre ella y su destino, sus marcas seguirán siendo una parte atractiva y significativa de ese viaje.

Jana Oliver

Tiene el trabajo perfecto, ella escucha las voces en su cabeza y luego escribe sus historias.

Su última creación para jóvenes adultos es Demon Trappers series (St. Martin's Press) situado en un diatópico Atlanta 2018 y poblada por Hellspawn, Deaders, y Nigromantes intrigante. Foray Jana viaja en el tiempo y la historia alternativa dio resultado en los múltiples premios Tiempo serie ganadora Rovers (Dragon Moon Press). Con sede en Londres 1888, la serie combina hábilmente viaje en el tiempo, en forma de – desplazadores, y Jack el destripador. Los visitantes siempre son bienvenidos en su sitio web: www.JanaOliver.com



LA DIVINIDAD DEL GATO



Ellen Steiber

Está bien, desde el principio admitiré mi prejuicio: He estado loca por los gatos durante tanto tiempo como puedo recordar, y he tenido la suerte de vivir con ellos la mayor parte de mi vida. Así que una de las cosas que de inmediato me atrajo de la Serie la Casa de la Noche fueron los gatos. Gatos por todas partes, vagando libremente, y siempre bienvenidos en los dormitorios, cafetería, establos, e incluso las aulas, básicamente mi idea de la escuela perfecta. Entonces quedé totalmente encantada por Nala, el malhumorado, menudo y pequeño gato que escogió a Zoey por su cuenta. P.C. y Kristin Cast claramente conocen y aman a sus gatos, y es un placer ver cómo los utilizan en estos libros. No sólo crean felinos reales —dulces, caprichosos, reconfortantes e imposibles de predecir o controlar— si no que hacen un uso creativo de algunas de las tradiciones míticas y místicas de las que han sido parte los felinos en la historia de los últimos 5.000 años. Aunque los gatos de la Casa de la Noche no son, por su propia cuenta mágicos en el sentido tradicional, se apoyan en una rica historia de mitología y el folclore del gato.

Leonardo da Vinci escribió una vez: "El más pequeño felino es una obra maestra". Los gatos están muy bien diseñados, son pequeños y lindos depredadores que pueden vivir con o sin nosotros. Con sus cuerpos ágiles y musculosos, son capaces de saltar, correr, trepar a grandes alturas, y moverse casi en silencio. En comparación con los seres humanos, tienen mejores sentidos del olfato, audición, visión y equilibrio. Son capaces de percibir las vibraciones sísmicas mucho antes que nosotros, y sentir los cambios magnéticos y meteorológicos mucho más profundamente. Ellos saben claramente cosas que nosotros no. Cuando se les provoca, o cuando están en el cortejo, son capaces de hacer los sonidos más terribles que puedas escuchar, al punto que pueden elevar el cabello en la parte posterior de tu cuello.

Aunque los gatos domésticos son animales bastante pequeños que viven con nosotros muy pacíficamente, no todos están tan lejos de sus primos más grandes, los gatos salvajes (Lince o Lynx¹). Al igual que los vampiros, los gatos conservan una

¹ LINCE O LYNX: **Lynx** es un género de mamíferos carnívoros de la familia Felidae vulgarmente conocidos como **linces**. Se conocen cuatro especies caracterizadas por su tamaño medio, fuertes patas, largas orejas, cola corta y cuerpo más o menos moteado.



naturaleza feroz, salvaje, debajo de una superficie civilizada. Como el escritor Cari Van Vechten lo puso en el título de su libro, *El Gato es el Tigre en la Casa*. Todos los felinos, desde los gatos de casa hasta los leones, comparten la misma estructura básica del cuerpo, los mismos movimientos flexibles, los instintos de caza, y una naturaleza salvaje e independiente que nunca desaparece por completo, no importa cuán lejos o cerca vivan de nosotros.

Son criaturas resistentes con un don para la supervivencia que incluye una gran habilidad en tierra, incluso al caer desde grandes alturas, debido a la ágil columna vertebral y cola (la cola puede dar la vuelta y girar el cuerpo para que el gato caiga de pie en la tierra). Se sabe que los gatos pueden viajar largas distancias y regresar a sus hogares, también pueden sobrevivir a muchos desastres naturales, contribuyendo a la creencia de que los gatos tienen nueve vidas.

De naturaleza nocturna, están conectados a cazar por la noche. Aunque los gatos no pueden ver en completa oscuridad, sus pupilas cambian de tamaño y forma, lo que les permite ver con muy poca luz¹. Una capa de células en la retina del gato, "el tapete", recoge y refleja la luz de nuevo en el ojo, actuando como un espejo y causando un efecto extraño llamado "ojos brillantes" en el que los ojos del gato parecen brillar. Estos extraordinarios ojos de los felinos han fascinado y asustado a los seres humanos durante siglos, y se han unido muchas creencias a este fenómeno: que los gatos están conectados a la luna, que también aumenta y disminuye de tamaño; que los gatos —leones, en particular—, son capaces de mirar la puesta del sol y mantener la luz en sus ojos; que los gatos pueden ver el futuro o ver en el mundo de los espíritus; y los gatos puede ver en nuestras mentes y pensamientos.

Eso es un montón de mística poderosa en una pequeña criatura. Tal vez debido al poder de la percepción, las historias sobre gatos a lo largo de la historia han tenido una doble naturaleza. Los hemos visto como seres de luz y oscuridad, amigos y enemigos, demonios y salvadores. Pocas personas son neutrales acerca de los gatos, incluso hoy en día. Los seres humanos parecen amarlos u odiarlos, y el odio casi siempre se entrelaza con el miedo. La gente tiene miedo a los perros, pero ese miedo es simple y físico: tienen miedo de ser mordidos. El miedo a los gatos, sin embargo, parece ir más allá de ser arañado o mordido a una creencia profunda de que los gatos son criaturas a distancia, desviados, y de alguna manera criaturas malas que tienen la intención de hacernos daño.

Los vampiros de La Casa de la Noche, por supuesto, no temen a los gatos. Los ven como amados compañeros y aliados, una conexión con su diosa. De hecho, en la Casa de la Noche los gatos cumplen una función como familiares de las brujas. A fin de comprender los gatos como familiares —y de entender su antigua conexión con la magia y lo sobrenatural— esto puede ayudar a ir atrás a una creencia histórica sobre los gatos: Que ellos no solo eran animales, sino dioses.

Todas las especies habitan exclusivamente en el Hemisferio Norte, en Eurasia y Norteamérica (de donde parecen ser originarios).



LOS DIOSES GATO

Hace miles de años, los gatos eran adorados como dioses. Los gatos nunca lo han olvidado. –Anónimo

La tradición occidental sobre el gato parece que empieza oficialmente en el antiguo Egipto, donde durante más de dos siglos los gatos fueron adorados. Los egipcios tenían varias divinidades felinas. El más querido fue Bast (también conocida como Bastet y Pasht), una diosa benevolente que era considerada protectora y sanadora. Sekhmet era sanguinario, con cabeza de león era diosa de la guerra y la destrucción. Tefnut, otra divinidad con cabeza de león, era una diosa de la lluvia y la niebla que, como Sekhmet, fue capaz de convertirse en un león que devora. Mafdet, que fue adorado en tiempos muy antiguos, no sólo era una diosa felina de la autoridad judicial, sino un protector contra las serpientes.

Los egipcios valoraban los gatos, por razones que eran prácticas y místicas. En un nivel práctico, los gatos mantienen ratones, ratas, e incluso serpientes fuera de los hogares y los almacenes de grano. Los gatos también eran considerados criaturas mágicas, sobre todo por su capacidad para ver en la oscuridad. Los egipcios temían la oscuridad y creían que los ojos de los gatos cambiaban como la luna, por lo que los gatos eran un tipo de protección contra la oscuridad de la noche. Bast era considerada una diosa de la luna, un enemigo de la oscuridad, que tenían la luz del sol en los ojos por la noche. Como la luna, creían que los gatos poseían el poder de controlar las mareas, el clima y el crecimiento de los cultivos. Los egipcios también creían que los ojos de un gato podían ver en la mente y el alma humana, y a veces incluso predecir si alguien que estaba enfermo se recuperaría. La palabra egipcia para gato, mau, significa "ver".

¿Cómo fue exactamente que los gatos se convierten en dioses? Académicos piensan que fue llevado a Egipto por los etíopes. Sabemos que los gatos eran adorados por lo menos 5.000 años atrás, porque el retrato más antiguo de Bast se encontró en un templo construido en la Quinta Dinastía, alrededor del 3000 a. c. Bast generalmente se describe, ya sea como un gato o como un cuerpo de mujer y cabeza de gato. (También hay estatuas de ella con una cabeza de león, que se confunden fácilmente con las estatuas de Sekhmet.) Bast por lo general llevaba un vestido largo y lleva una égida o escudo, así como un sistro, que era una especie de sonajero utilizados en culto a Isis.

¿Una diosa del gato en la Florida?

Una escultura de madera del siglo XVI conocida como la Key Marco Cat fue encontrada en la isla Marco, en Florida en 1895 por el antropólogo Frank Cushing Hamilton. Las seis pulgadas de altura muestra un delgado cuerpo humano de rodillas



con la cabeza de un gato. La figura esta ligeramente inclinada hacia adelante, manos en las rodillas, como si estuviera escuchando una conversación muy interesante. Nadie sabe realmente quien talló la Key Marco Cat o a que cultura perteneció, pero lo más probable es que esté asociada con la Calusa, un pueblo indígena que vivía en Florida, entre los siglos VIII y XVI, y que la figura de madera sobrevivió debido a que fue enterrada en un pantano. (O tal vez sobrevivió porque los gatos tienen nueve vidas.) Tampoco tenemos ni idea si los Calusa consideraron los gatos como dioses o espíritus protectores pero la figura parece tener una especie de parentesco estético con las estatuas de los dioses gatos egipcios. El Key Marco Cat ahora reside en el Instituto Smithsonian. Bast se creía que era la hija de dos de las figuras más poderosas en el panteón egipcio: Isis, la diosa de la maternidad, la fertilidad y la magia, y su esposo, Osiris, el dios del sol, que gobernó el mundo terrenal y protegió las almas de los muertos. Hacia el año 950 a. c., Bast era una diosa en todo su derecho, con los poderes combinados de sus padres divinos. Al igual que Isis, ella era una diosa de la fertilidad, la sexualidad, y la magia identificada con la luna. Al igual que Osiris, que era un dios del sol y un protector de los muertos. Como un dios del sol, Bast era un símbolo de vida y luz, de los cálidos rayos del sol que hacen crecer los cultivos. También era un sanador.

Todos los gatos fueron considerados enlaces directos a Bast, y por lo tanto sagrados. Un gato en la casa se cree que trae el favor divino de la diosa y la protección contra la mala suerte. Los gatos de las casas eran tratados con gran respeto, a menudo se les permitía comer en platos de sus amos. Estaba prohibido, bajo pena de muerte, matar a un gato, incluso por accidente. Si un gato moría, la familia se ponía de luto, afeitándose las cejas y dándose golpes de pecho en el funeral. Incluso los pobres les daban a sus gatos un entierro apropiado. Los gatos del templo, se consideraban las representaciones reales de la diosa, recibían los funerales más elaborados de todos. Sus cuerpos eran momificados y colocados en sarcófagos, por lo general con un tazón de leche. Se creía que las oraciones de los sacerdotes se guardaban en estas copas llenas en el más allá.

La diosa Sekhmet "cabeza de león", cuyo nombre significa la "Poderosa", también era un dios solar, se le representaba en el fuego quemándola y devorando los rayos del sol. Las estatuas de Sekhmet muestran una leona o una mujer con cabeza de león, a menudo coronado por un disco solar. El resplandor de fuego se decía que venía de su cuerpo, y los vientos calientes del desierto eran su aliento. Sekhmet vino al mundo, con un oscuro propósito: destruir a los enemigos de Ra. Ra, que fue referido a veces como el "Gran gato" fue otro dios del sol y el rey de todos los dioses egipcios. Se decía que él creó a Sekhmet del fuego de sus ojos con el fin de castigar a los seres humanos que habían pecado. Una diosa guerrera conocida como "La Trituradora de Corazones" Sekhmet sembró el terror y plagas, fue una de las deidades más sanguinarias en cualquier panteón. Cuando Ra comenzó el asesinato de la Humanidad para castigar a los seres humanos que se rebelaron contra él, Sekhmet mato con tanto ahínco y salvajismo que incluso Ra, que había pedido su ayuda en la masacre, vio que si ella continuaba, la humanidad sería aniquilada. Tuvo que engañarla para poder detenerla — La embriago. Pero eso fue casi al final de la intervención de Sekhmet. Su imagen apareció en las puertas del templo como un guardián de la sabiduría. En los milenios que siguieron fue adorada como una deidad de la suerte, asociada con la magia y la



hechicería. Debido a sus poderes de brujería, se le rezó como un gran sanador, una diosa de los partos, y un patrón de hueseros. Sin embargo, nunca perdió su gusto por la sangre. Sus sacrificios favoritos eran los niños.

El culto por los gatos continuó en Egipto hasta la época de los romanos. Era contra la ley sacar los gatos de Egipto, pero los comerciantes fenicios se las arreglaron para pasarlos de contrabando a Roma, donde se hizo muy popular por su capacidad para matar ratones y ratas. Pero a medida que se hicieron más comunes en todo el mundo antiguo, ya no se consideraban tan divinos.

El Dios Jaguar

Los egipcios no fueron la única cultura que consideraba los gatos sagrados. Tepeyollotl, adorado por los pueblos aztecas y zapotecas de México, así como en Guatemala, fue descrito como un monstruo jaguar que saltaba al sol poniente. Su nombre significa "corazón de las montañas" o "El señor de las montañas." El jaguar, como Bast, estaba conectado con la vegetación y la fertilidad. Esto es lo que pasa con los dioses y diosas: Solo cambian de forma o de especie. Ellos han estado alrededor durante miles de años, y con el tiempo, ya que las poblaciones se han movido de un lugar a otro (por la fuerza o por elección), o como las necesidades de la cultura cambia, los dioses se han mudado y cambiado. Se les da diferentes nombres, pero los "nuevos" dioses o diosas a menudo tienen el poder de los viejos. Un ejemplo de esto es Bast quien asumió los poderes de Isis y Osiris, como algunos estudiosos piensan Bast es la forma felina de Isis. Sekhmet, también, se cree que es simplemente otro aspecto de Bast, su sombra o hermano oscuro. Los estudiosos de la antigua Grecia, creían eso, la diosa gata era conocida como Artemisa, la diosa y protectora de la luna, y en Roma, se convirtió en Diana. Artemisa no era una diosa del sol del todo—esos poderes se les dio a su hermano gemelo, Apolo—, pero ella era una diosa virgen que reinaba sobre la luna, como Bast, y sobre el parto, como Sekhmet. A pesar de que el gato era sólo uno de los Animales con los que Artemisa estaba asociada, cuando el gigante Tifón atacó el Olimpo y el terror reino en Egipto, cada uno de ellos se disfrazó en forma de animal, Artemisa tomó la forma de un gato.

Lo que vemos aquí es el concepto que es el corazón de la serie La Casa de la Noche,—la idea de que la diosa ha estado con nosotros desde los albores del tiempo, teniendo diferentes formas en diferentes culturas. Ella ha sido conocida como Isis, Bast, Sekhmet, Nyx, Artemis, Hecate, Selene, Freya, Hel, y, finalmente, María, la madre de Cristo. De los egipcios los gatos estaban conectados en muchas formas a la Diosa. Por eso, cuando el culto a la Diosa cayó en desgracia, también lo hicieron los gatos.



FAMILIARES GATOS

“¡Ah!, los gatos son una especie misteriosa. No hay nada que pase en sus mentes de lo que podemos tener en cuenta. Se trata sin duda de estar tan familiarizado con los brujos y las brujas”.

Sir Walter Scott

Durante la Edad Media, las antiguas religiones de la antigua Grecia y Roma, y de los paganos de Gran Bretaña, Escandinavia y Alemania, dieron paso al cristianismo. La iglesia se determinó a que era la única religión, por lo que se hizo cargo de los lugares sagrados de otras religiones. Las iglesias fueron construidas donde los santuarios, bosques sagrados, o pozos sagrados estuvieron una vez, y muchas cosas relacionadas con estas religiones anteriores, —especialmente la adoración de la Diosa y al espíritu de la naturaleza— fueron demonizados.

Podemos ver esto claramente en la evolución de Freya, la diosa nórdica del amor, la belleza, el placer, la fertilidad y el matrimonio, una especie de Afrodita escandinava con restos de Bast. Freya era también una diosa guerrera. Después de una batalla, se llevaba a las siervas del dios Odín a los campos de batalla para que pudieran elegir a los más valerosos entre los muertos y llevarlos a la sala de Odín, el Valhala. Era el derecho de Freya reclamar la mitad de los que habían muerto y llevarlos a la sala, Sessrumnir, un más allá celestial, donde los guerreros muertos experimentaban tanto placer que las esposas y hermanas, se unían a ellos en la batalla, con la esperanza de que también les harían ver el salón de Freya. (Los elegidos para Valhala tendrían que estar listos para luchar de nuevo en Ragnarok, la gran batalla final, los nórdicos creían daría como resultado la destrucción del mundo. En serio, ¿no le gustaría ir con la diosa?)

Freya tenía varias maneras de viajar, pero su más conocido era un carro tirado por dos gatos. Algunas fuentes dicen que los gatos eran negro y otros azules, lo que significa gris cuando se habla de colores del gato. De lo que puedo decir, cuando ella venía para tomar los muertos y llevarlos a su salón, Freya siempre viajaba a través del carruaje de gato. Lo que me fascina de esta imagen es que en lugar de la diosa, los gatos son ahora el vehículo de la diosa. Que, literalmente, llevan lo divino a ti, especialmente en el momento de la muerte. Es a través de los gatos que nosotros nos encontramos con la diosa y somos tomados por ella hacia el reino celestial. (Al parecer, PC Cast también estaba fascinada por la conexión de los gatos con Freya. De acuerdo con El Manual del Novato 101, Freya fue una de las vampiros alta sacerdotisa de Nyx —¡Debería haberlo sabido!—Y los gatos que tiraban de su carro eran sus familiares de la misma manera que Nala lo es de Zoey.)

El Gato Que Predice La Muerte

Podemos tener una versión moderna de los gatos de Freya. Oscar, un gato que reside en un hogar de ancianos de Nueva Inglaterra, casi siempre se encuentra acurrucado contra el costado de un paciente horas antes de la muerte de éste. Según un artículo del 2009 publicado en *The New England Journal of Medicine*, Oscar parece



tener una extraña habilidad para "predecir" la muerte y estar allí para dar comodidad a los moribundos. Tal como los gatos de Freya, él está allí para llevarlos a la Diosa. Durante la Edad Media, cuando la iglesia se convirtió en la preeminente potencia política y religiosa en toda Europa, Freya cambió. En las historias medievales alemanas ella se transformó de una hermosa diosa con largo y dorado cabello a una vieja arrugada que era cruel y sanguinaria. Ella era conocida como una bruja. Y los gatos, debido a que eran sagrados para Freya, se convirtieron en demonios o familiares de las brujas.

El término "familiar" se remonta al siglo XIII, cuando se creía que un espíritu - por lo general un demonio-podría encarnarse en la forma animal para servir como protector o acompañante a un humano. Se decía que el ser humano generalmente era una bruja o un brujo que había utilizado la magia para invocar al espíritu maligno, y el familiar a menudo tomaba la forma de un gato. Los familiares estaban supuestamente conectados físicamente a la bruja y le ayudaban a trabajar en los hechizos. La creencia se expandió en la idea de que las brujas podían transformarse a si mismas en gatos, y que cualquier gato podría ser el familiar de una bruja o incluso la propia bruja. En la Edad Media, las personas sospechosas de brujería eran torturadas y quemadas en la hoguera, estas creencias no eran buenas para los gatos.

Muchos de aquellos que fueron tildados de brujas fueron originalmente sacerdotisas de los cultos que aún adoraban a la Diosa y los espíritus de la naturaleza. La mayoría eran devotos de la diosa de la luna en una de sus muchas formas y eran consideradas "mujeres sabias" que conocían las propiedades curativas de las plantas y hierbas. Cuando la iglesia transformó (recast²) a estos sacerdotes y sacerdotisas de brujos y brujas, ellos también se transformaron (recast) los espíritus de la naturaleza, hadas, y elfos como demonios. Los gatos negros, en particular, debido a su relación con la bruja Freya, eran considerados presagios de la muerte.

El Marcaou

En Francia, algunas personas creen en los demoniacos gatos Marcaou, que nacen de las Hadas, envenenan a desafortunados humanos y esperan en las camas de los humanos moribundos para llevar sus espíritus al infierno. Las Hadas Reinas dieron a luz a los Margotines, hermosos gatos cortesanos blancos que pueden cambiar de forma a mujeres jóvenes y atractivas que hechizaban a hombres desprevenidos mientras ellos dormían.

Ser otra cosa que no fuese cristiano era malo. En la Inglaterra medieval, alrededor del año 906, se decía que un culto llamado las Hijas de Diana celebraban el Sabbat cuatro veces al año. Estos rituales estaban relacionados con la luna y diseñado para traer fertilidad a los seres humanos, animales y plantas. Para las Hijas de Diana, la luna estaba representada por su símbolo Egipcio, el gato, y por eso estas "brujas" se vestían como gatos. La iglesia afirmó que en lugar de vestirse como gatos, ellas podían transformarse en gatos. También afirmaron que los gatos atigrados de las brujas se transformaban en corceles negros como el carbón en los que las brujas galopaban a lo largo de las carreteras del país- cuando no montaban palos de escoba, por supuesto. Este culto de la diosa, junto con sus gatos-fue perseguido y aniquilado.



La iglesia fue excepcionalmente inteligente y cuidadosa en suscitar el terror de las brujas. Ellos convencieron a las personas de que estas mujeres (y en ocasiones los hombres) tenían los poderes de la luna, y podían controlar las mareas y los ciclos de siembra, e incluso conducir a la gente a la locura. Se decía que los gatos compartían estos poderes, lo que los hacía igualmente malos y peligrosos. En 1232, el papa Gregorio IX decretó formalmente a los gatos domésticos como diabólicos.

Las *Cast* puntualizaron esto en *Indómita*, cuando Afrodita señala con enojo a la Hermana María Ángela que la iglesia solía matar a los gatos por ser brujas y demonios, y la monja respondió, –¿No crees que eso sea porque los gatos siempre han estado tan estrechamente asociados a las mujeres? Especialmente considerados mujeres sabias por el público en general. Así que, naturalmente, en una sociedad predominantemente dominada por hombres, un cierto tipo de personas puede ver cosas siniestras en ellos.

¿Cuál es exactamente el problema de la iglesia con las mujeres? Todo se remonta a Eva. Fue Eva, la Iglesia creyó literalmente, que tentó a Adán a desobedecer a Dios en el Jardín del Edén. La sexualidad de las mujeres se consideró un instrumento del diablo, diseñada para llevar a los hombres lejos de Dios y al pecado. (La iglesia nunca ha estado cómoda con el sexo, a menos el sexo para la reproducción dentro de los límites del matrimonio). Puedes ver por qué las diosas –especialmente diosas hermosas, sexuales, y amantes del placer como Freya- eran consideradas una amenaza por la iglesia. Ella era la encarnación de tantas cosas que el dominante clero masculino odiaba y temía.

¿Una superstición con las nueve vidas?

Cuando yo estaba creciendo en la década de 1960, una chica me dijo que nuestra familia tenía que deshacerse de nuestro gato, ya que podría chuparse el aliento de mi hermana pequeña. La superstición es ridícula, por supuesto: la estructura de las mandíbulas de un gato hace que sea anatómicamente imposible succionar cualquier cosa. Pero es una vieja creencia ampliamente sostenida y que puede ir tan lejos como la historia de Lilith. De acuerdo a una leyenda judía que se hizo popular durante la Edad Media, Lilith fue la primera esposa de Adán, el cual se negó a obedecer y por lo tanto fue expulsado del Jardín del Edén y se convirtió en un demonio. Lilith, se decía que chupaba la vida de los niños mientras dormían, a menudo aparecía como un búho o un gato. A pesar de la antigua antipatía de la iglesia por las mujeres y los gatos, las cosas no vienen muy a la cabeza en unos cuantos siglos. En 1489, el Papa Inocencio VIII, escribió el *Malleus Maleficarum* ("Martillo de las Brujas"), que declaró que los hijos de Satanás tienden a transformarse en animales, así como Satanás se había convertido en una serpiente para tentar a Eva. Los tribunales eclesiásticos pronto comenzaron a acusar a las mujeres de convertirse en gatos. En 1596, en Aberdeen, Escocia, un grupo de mujeres fueron acusadas de ser las brujas que se habían convertido en gatos, al parecer para celebrar una orgía en un lugar llamado la Cruz de Pescado, el nombre de una cruz que estaba en medio de un mercado de pescado. De alguna manera, nunca se les ocurrió a las autoridades de la iglesia que la búsqueda de las "brujas" de la orgía podrían haber sido gatos reales atraídos al área por el olor de los peces.



Sin embargo, fue entre los siglos XVI y XVIII, que el mundo cristiano se torno realmente obsesionado con el temor a las brujas. Casi todo desafortunado acontecimiento era culpado a ellos los rayos, enfermedades, incendios, granizo, incluso naufragios. En 1607, Isobel Grierson fue quemada por brujería después de que un hombre dijo que ella entró en su casa disfrazada de su propio gato, pero acompañada de otros gatos que estaban todos maullando, casi asustándolos a él y a su esposa hasta la muerte. (¿Era posible que su gato estuviese en celo y seguido por los otros?) La pobre Isobel fue acusada entonces de visitar la casa de otro hombre en forma de gato y fumigar a su esposa. Esta mujer murió más tarde, obviamente, porque había sido rociada por Isobel. Hay, de hecho, un número notable de reportes de hombres que vieron a mujeres transformarse en gatos y hombres que decían ser heridos por gatos. Y también hay un buen número de confesiones de brujas alegando que se convertían en gatos, pero es casi seguro que la mayoría de estos fueron obtenidos bajo tortura. Una mujer en Inglaterra, fue ahorcada porque un vecino vio a un gato saltar sobre su ventana, y estaba convencido de que era el diablo.

Leer la historia de los gatos en Europa puede darte pesadillas. Como víctimas de la histeria de las brujas, los gatos fueron llevados a juicio y condenados, azotados, quemados, ahogados, hervidos, y emparedados vivos. Ellos habían pasado de ser criaturas que eran adoradas como dioses por criaturas que- debido a que estaban vinculados con la Diosa- eran temidas y destruidas.

La vieja magia Negra

Durante este período, hubo gente que en realidad practicaba la magia negra, y ellos también, mataron y atormentaron gatos y usaron partes corporales del felino en sus conjuros, dándole cierta verdad a las demandas de la iglesia. Estos devotos de las artes negras creían que la capacidad del gato para ver a los espíritus estaba contenida en una parte de su cuerpo- por lo general, los ojos o la piel - y que la capacidad podía ser transferida a un humano si el humano comía la parte del cuerpo o la usaba como talismán. A veces, en un esfuerzo para ganar esta "segunda visión", las cenizas de los gatos quemados eran molidas en una pomada y se aplicaba en los ojos, o los gatos eran simplemente ofrecidos como sacrificios a los dioses de la oscuridad. Incluso en una fecha tan reciente como 1923, el ocultista británico Aleister Crowley, un sádico que odiaba a los gatos, creía que traspasando un gato a través de magia y luego sacrificarlo en un ritual para curar su hepatitis. Lo sé. Todo esto suena bruto más allá de la creencia, pero no es tan diferente de lo que está todavía pasando en Asia. Una de las razones que los tigres están en la actualidad en peligro de extinción es que los cazadores furtivos están matándolos con el fin de vender partes de su cuerpo para las pociones que se supone que hacen de todo, desde fortalecer los huesos, curar la artritis o funcionar como afrodisíaco.

Lo que finalmente puso fin a la persecución de gatos en el Oeste- y tardo muchos siglos- fue el darse cuenta de que los gatos eran esenciales para detener las olas de peste bubónica que fueron devastadoras en Europa. No se entendía entonces que las ratas y los ratones llevaban a las pulgas, las cuales propagaban la peste. Poco a poco, sin embargo, la gente comenzó a notar que no había muertes en los hogares con gatos,



y ellos finalmente hicieron la conexión rata-pulga-enfermedad. Después de eso, los gatos fueron muy valiosos en la lucha contra la peste. Incluso la Iglesia tuvo que reconocer esto y, finalmente, poner fin a la quema de ellos.

Sin embargo, incluso a lo largo de estos tiempos en que los gatos eran tan temidos, se mantuvieron las creencias en los gatos como criaturas benéficas con poderes místicos que les permitía predecir el futuro o atraer la buena suerte. A lo largo de las Islas Británicas, un gato estornudando o lavándose a si mismo detrás de las orejas con una pata mojada era una señal de lluvia, un gato sentado de espaldas al fuego, una señal de la venida de las heladas. También se decía que un gato negro llevaría a una doncella a su amante, y que un estornudo de gato en un día de boda era un buen augurio para la novia. Las huellas de las creencias de los gatos como "ayudantes" mágicos todavía pueden ser encontradas en los cuentos de hadas europeos. Echa un vistazo a Charles Perrault "El gato con botas" o Madame d'Aulnoy "Reina Gato " (también conocido como "Gato Blanco") en los cuales cortesés y elegantes gatos no sólo son afortunados, sino que salvan a las personas que ellos aman de la desgracia. En el sur de Francia, la gente creía en Matagot, o gatos "magos" que traían prosperidad a una casa en la que eran amados y bien cuidados (aunque de acuerdo a un cuento de hadas francés, "El gato Negro", todos los gatos son magos). Algunas historias dicen que los Matagot eran enemigos de los demoniacos gatos hada, Marcaou, pero son más típicas las historias de la buena suerte, como el popular cuento de "Dick Whittington y Su gato".

GATOS MÁGICOS EN OTRAS CULTURAS

¿Quién puede creer que no hay alma detrás de esos luminosos ojos?.-Théophile Gautier

No sólo eran los europeos medievales quienes creían que los gatos eran mágicos. En la tradición islámica, los djinn eran criaturas sobrenaturales que podrían adoptar la forma de animales, y con frecuencia aparecer como - vivían dentro de - los gatos. Teniendo el libre albedrío, los djinn podían ser buenos o malos. A veces, ellos traían a sus humanos riqueza y buena fortuna, otras veces, los atormentaban. Los seres humanos parecían conseguir la ayuda de un djinn haciéndoles ofrendas o esclavizándolos. (El "genio" en la historia de la lámpara de Aladino es un ejemplo de un djinn.) Sin embargo, tratar mal a un djinn podría provocar la venganza del djinn. Los antiguos Persas se mostraban reacios a matar a los gatos, por temor a que podría haber un djinn en su interior. Si ellos mataban al gato y liberaban el djinn, el djinn pasaría probablemente la eternidad vengándose de aquel que había destruido su hábitat. Una antigua leyenda egipcia advierte de que un djinn toma la forma de un gato con el fin de embrujar una casa.



La tradición islámica del primer gato

También nos da una bonita leyenda que remonta el origen de los gatos al arca de Noé.

La historia cuenta que dos ratones en el arca se reproducen tan rápidamente que Noé pronto tuvo un grave problema. Así que fue a la leona a bordo y le pasó la mano tres veces sobre su cabeza. Ella luego estornudó un gato- sin duda, el antepasado Estornudo de la gata Nala de Zoey-, y el problema del ratón se resolvió pronto. Otra leyenda dice que el profeta Mahoma amó tanto a su propio gato Muezza que la bendijo, dándoles a todos los gatos la capacidad de aterrizar sobre sus pies cuando cayeran, y dándoles a todos un lugar permanente en el paraíso islámico. En Mesoamérica y América del Sur, se cree que los jaguares pueden viajar fácilmente entre nuestro reino y el reino espiritual. Debido a esto, el jaguar es considerado una especie de familiar, un espíritu compañero de gran fortaleza conocido como *nagual* (*nahual*). Durante los rituales chamánicos, cuando el chamán entra en el reino espíritu - por lo general para curar a otros- él llama a su nagual a protegerlo de los malos espíritus y para luchar contra cualquier mal que pudiera ponerlo en peligro a él o a los que él está tratando de ayudar. Durante estos viajes espirituales, el chamán cambia de forma, tomando la forma del jaguar para cruzar al reino espiritual.

En la China y el Japón medieval, a los gatos se les concedió también poderes místicos. Se cree que los gatos han sido introducidos de contrabando a China desde Egipto desde el siglo III. Tuvieron que pasar otros 600 años para que aparecieran en Japón, donde fueron importados de China y Corea. Los gatos tienen opiniones encontradas en estos países. Parece que la mayor parte del folkllore sobre ellos los muestra como demonios- robando la forma de los seres humanos-cambiando de gato a mujer y viceversa, armados con bolas danzantes de fuego y atemorizando a la gente caminando con dos piernas a través de sus techos. También hubo espectro-gatos-los fantasmas de los gatos-que se deleitaban asustando a los seres humanos (aunque en Japón, se cree que los gatos carey (pardos) mantienen a los fantasmas lejos. ¡Vaya usted a saber!). En China se creía que los seres humanos después de la muerte se coinvertían en gatos. Carl Van Vechten habla de la emperatriz Wu, quien decretó que los gatos no podían entrar en su palacio después de haber ejecutado a una dama de la corte que "amenazó con convertir a la emperatriz en una rata y burlarse de ella como un fantasma-gato" (una historia que se puede encontrar en Carl Van Vechten *El tigre en la casa*).

En Japón, se creía que algunos gatos eran duendes y otros, protectores contra duendes. La famosa historia de "El niño que dibujó gatos" habla de gatos pintados en las paredes del templo quienes volvieron a la vida para derrotar a un duende rata gigante. Los gatos japoneses también tenían una reputación de convertirse en bellas mujeres, quienes a veces ayudaban a sus dueños-una historia cuenta que un gato se convirtió en una geisha para ganar dinero para los dos pobres viejos que eran dueños de ella- y en ocasiones resultaban ser demonios. Los gatos de cola larga, en particular, se consideraban capaces de convertirse en demonios, y un demonio japonés, el *nekomata*, se decía que era un enorme gato con una cola bifurcada.



Mucho antes de Drácula... "El gato vampiro de Nabeshima ", que data de la Era Sengoku (1568-1615), narra que el Príncipe de Hizen, tenía una compañera hermosa llamada O Toyo viviendo en su hogar. Una noche, un enorme gato (con una cola normal) apareció en el dormitorio de O Toyo, se puso sobre ella, y le aplastó la garganta entre los dientes hasta que murió. El gato cavó una tumba debajo de una de las terrazas y enterró el cuerpo de O Toyo. Luego, cambio de forma, tomando la forma de O Toyo. El príncipe nunca se dio cuenta de que su amante había muerto. Noche tras noche, el falso O Toyo entraba en su dormitorio y drenaba sangre de él. El príncipe pronto se volvió enfermo y débil y sufría de terribles pesadillas. Él no tenía idea de que estaba durmiendo con un vampiro en lugar de su amada consorte. Los criados del príncipe adivinaron que algo le estaba atacando en la noche, pero siempre que lo vigilaban, caían dormidos hechizados por el gato vampiro.

Finalmente, con la ayuda de un sacerdote, uno de los jóvenes criados del príncipe se las arregló para mantenerse despierto y luchar con la falsa O Toyo que se convirtió en gato y desapareció entre las montañas. (Una versión más completa de esta historia se puede encontrar en Cuentos de OID Japón, por AB Mitford [1871]. También es publicado en online [www.sarudama.com / japanesefolklore_vampirecat.shtml](http://www.sarudama.com/japanesefolklore_vampirecat.shtml).)

A pesar de los aparentes riesgos, los gatos orientales eran conservados por sus habilidades de caza y por su belleza. Cuando los gatos fueron introducidos a Japón en algún momento entre el siglo ocho y diez, fueron primeramente conservados como mascotas exóticas que sólo podían pagar los ricos, pero pronto comenzaron a ganarse su sustento. La seda era una de las industrias más importantes de Japón, y los ratones se comían los gusanos de seda, como también las fibras almacenadas. Los gatos fueron la solución a ambos problemas.

También se creía que los gatos orientales traían suerte. Una antigua superstición budista dice que habrá plata en la casa de un gato blanco, oro en la casa de uno negro. La creencia en los gatos como agentes de la suerte y la prosperidad aún se puede ver en Japón en el Maneki Neko, o el Gato de la fortuna, un gato blanco con la pata levantada que se muestra en muchos negocios. Hay al menos tres leyendas sobre como el Maneki Neko tomo existencia, y todas involucran gatos que trajeron suerte o protección a sus dueños; un gato incluso mató una serpiente para salvar a su señora geisha después de que el gato fue decapitado.

Puedes encontrar alguna de estas leyendas en:
www.en.wikipedia.org/wiki/Maneki_Neko

Lo que nos trae, finalmente, a los gatos de la serie de La Casa de La Noche.



LOS GATOS DE LA CASA DE LA NOCHE

“Los gatos nos eligen: nosotros no los poseemos”. —*Marcada*

Los gatos de la Casa de la Noche resuenan en todas estas tradiciones, pero— aunque nunca se ha referido a ellos como tal—su rol es más como el de un familiar. Los Familiares son usualmente asociados con brujas, y los vampiros no son exactamente brujas, aunque rinden culto a una Diosa y sus rituales están muy ligados con las creencias Paganas y Wiccanas. Todo el tiempo mientras leía los libros, no podía dejar de pensar en cuanto de estos gatos eran como familiares. Y en el *Manual del Novato 101*, el ritual para despedir a un gato fallecido se llama “*Despedida de un familiar*”. Pero, como las otras influencias míticas en la serie, la idea de los gatos como familiares ha sido creativamente modificada para encajar en el universo de la Casa de la Noche.

Los Familiares son exactamente lo que su nombre implica—criaturas que son familiares para ti, como si, antes de verse por primera vez, ya se conocían uno al otro. Los gatos que son familiares están en sintonía psíquica contigo, posiblemente a un nivel mágico. Es como si tú y el gato fueran amigos por todos los tiempos, antes de esta vida, en esta vida, y en las vidas por venir. Las Cast moldearon esto perfectamente.

En *Marcada*, antes de que Zoey y Nala se encuentren, Zoey suena con una pequeña atigrada de color anaranjado que le grita con voz de anciana, preguntándole porque le ha tomado tanto llegar allí. Después, cuando Zoey encuentra a Nala—o, más precisamente, cuando Nala la encuentra—Zoey reconoce a la gata de su sueño. Ya son familiares, porque comparten un vínculo psíquico.

Muchas personas que tienen gatos te dirán que ellos están exquisitamente en sintonía con sus emociones humanas, consolando a sus dueños cuando están enojados, haciéndolos reír cuando están tristes, dándoles miradas de reproche cuando están haciendo lo que no debería. Nala encaja con todo esto a la perfección. Ella es la que está siempre para consolar a Zoey. Luego de que Zoey toma su primera gota de la sangre de Heath y está agitada por lo mucho que la anhela, Nala se materializa y presiona su cara con el pecho mojado de Zoey. Después de que Zoey se da cuenta de que Loren y Neferet son amantes y que ella, ha sido engañada y tomada por tonta, corre hacia el viejo roble donde rompe a llorar. Como era de esperarse, es Nala quien aparece, con el hocico mojado contra la mejilla de Zoey, poniendo una pata en su hombro y "ronroneando furiosamente." Nala, quien ama a Zoey incondicionalmente, es la única a la que Zoey le puede contar cuanto lo ha arruinado. Luego, cuando Zoey está repasando todos los más y menos en su vida, Nala salta a sus brazos para consolarla—y estornuda directamente en la cara de Zoey, dándole a Zoey una gran línea final para el libro: "Como de costumbre, Nala resume perfectamente mi vida: un poco graciosa, un poco bruta, y más que un poco desordenada." (*Elegida*).



A lo que yo añado, "y un poco mágica." porque aun ahora la idea de un familiar va más allá de mascota y compañía. Hoy, hay personas que practican abiertamente rituales paganos y wiccanos, y muchos de ellos consideran a sus gatos sus familiares—iguales que ayudan a realizar magia y hechizos. Marión Weinstein (1939-2009), que era una sacerdotisa y bruja practicante en Nueva York, explico que los gatos son maravillosos compañeros para las brujas porque no tienen miedo del mundo de los espíritus, y son muy buenos sabiendo cuando los espíritus están presentes y les darán la bienvenida en una ceremonia, haciendo la tarea de la bruja más fácil. Los gatos son también buenos en el trabajo psíquico, pudiéndose comunicar directamente con sus humanos, mente a mente.

Muchas culturas creen que los gatos pueden percibir cosas que son invisibles para los humanos e incluso ver el futuro. Como escribe Van Vechten (en *La Casa del Tigre*), las personas del Este "son conscientes de que este animal fluctúa en el límite entre lo natural y lo sobrenatural, entre el consciente y el subconsciente"—una descripción que me hace pensar en los vampiros, que son parte del mundo humano y también de mundos mas allá de este. Por lo que, parece lógico que sus compañeros elegidos sean los gatos, que también comparten la habilidad de caminar en dos mundos. Y aunque los gatos de la Casa de la noche no se vuelven personas o fantasmas—al menos en los primeros siete libros—su habilidad para percibir el reino sobrenatural les permite advertir a su pueblo del peligro.

Es más fácil de ver en Nala, quien, mucho antes de que Stark se vuelva el guerrero de Zoey, es su protectora. Cuando los dos primeros novatos muertos reaparecen, es Nala la que primero los ve—quien ve en el reino de lo sobrenatural y percibe lo que los ojos humanos de Zoey no ven. Nala ve a Elizabeth, la primera de los vampiros no muertos, e inmediatamente silba y escupe. Incluso ataca a Elliot, luchando por proteger a Zoey. Es Nala lanzándose sobre Elliot la que hace que Zoey se de cuenta de que no está viendo un fantasma; que estos novatos muertos están de algún modo no muertos. Aunque Nala conoce bien a Stevie Rae, cuando ella vuelve de la muerte, Nala aúlla y escupe y comienza a lastimarla, lo que debería advertir a Zoey de que tal vez esta nueva encarnación de Stevie Rae no es muy confiable. Nala incluso parece entender que Kalona puede entrar a los sueños de Zoey. Después de sonar con el ángel caído, Zoey despierta para encontrar a Nala gruñendo a la presencia de su sueño. No hay duda de que Nala puede ver en el mundo de los espíritus.

En cuanto a los gatos de la Casa de la Noche viendo el futuro, hay un momento genial en *Marcada* cuando, en seguida que Nala la encuentra, Zoey vuelve a la habitación y esencialmente encuentra un kit básico para gatos, incluyendo comida para gato, una caja de arena, una bandeja y un pequeño collar rosado. Cuando Zoey pregunta a Stevie Rae de donde vinieron los regalos, ella le alcanza una nota. Se lee: "*Skylar me dijo que ella venia*. Estaba firmado con una sola letra: N." en este caso. Skylar no solo, el gato de Neferet, sabe que Nala ha encontrado y se mudará con Zoey, sino que puede comunicar esto a Neferet, quien tiene una afinidad con los gatos.

Una cosa que amo de los gatos en La Casa de La Noche es que aunque claramente las Cast adoran a los gatos, no los sentimentalizan. Estos gatos no son perfectos dioses



míticos. Por el contrario, Nala es descrita como gruñona y quejosa con Zoey como una anciana, y siempre esta estornudándole en la cara. Maleficent, la malhumorada persa que Afrodita rescata de Gatos Callejeros en *Indomada*, es frecuentemente descrita por Zoey como el esnob clon peludo de Afrodita. Beelzebub, el convenientemente nombrado elegante gato gris compartido por las "gemelas," Shaunie y Erin, esta siempre persiguiendo y aterrorizando a los demás felinos de La Casa de la Noche. Las Cast saben que los gatos son tan individuales como nosotros, y algunos de ellos tienen mal humor, temperamento malvado y un talento para guardar rencores.

Pero los gatos siempre salen adelante, advirtiéndole a sus vampiros del peligro, incluso reuniéndose en la habitación de Zoey haciéndole saber quiénes son sus aliados. Cuando Kalona y Neferet toman la Casa de la Noche y a la mayoría de su población, Zoey encuentra al Main Coon de Dragon Lankford y al siamés de la Profesora Lenobia en su habitación y sabe que puede confiar en los dos profesores. Los gatos incluso proveen una sorprendente coordinada distracción para que Jack pueda estar con el cuerpo de Stark en la morgue. Cuando Zoey y sus amigos dejan el campus para quedarse en los túneles con los vampiros rojos, los gatos los acompañan. Y en una de las más conmovedoras escenas en la serie, cuando Dragon se sienta junto a la pira funeraria de su esposa, Anastasia, tiene que detener al afligido gato blanco de Anastasia de tirarse a si mismo en el fuego.

Los gatos parecen tocarnos en un profundo, subconsciente nivel. Los hemos adorado como dioses y los quemamos como brujas. Los hemos considerado símbolo de salud y fertilidad, así como encarnaciones de Satanás. Incluso nos convencimos de que son responsables de la buen ay l mala suerte. Honestamente, si lees suficiente de la tradición de los gatos lo que obtienes es que los humanos son capaces de creer cualquier cosa acerca de cualquier criatura. Tenemos una bizarra habilidad para satanizar o divinizar, y los gatos han sido objeto de nuestros mejores y peores impulsos. Y aun así, a través de todos los extremos humanos, los gatos han permanecido mas o menos igual, fieles a si mismo y a su carácter único, inescrutables.

El séptimo libro de la serie de La Casa de la Noche, *Quemada*, es extrañamente sin gatos. Esto es porque Zoey y sus amigos viajan a Venecia y más allá y simplemente no pueden llevar a sus gatos. Disfrute el libro completamente. Es una magnifica historia que se basa en el folclore celta y es bastante diferente de los otros libros de la serie. Pero a pesar de lo mucho que lo amo, extraña a los gatos.

Libros geniales en tradición de los gatos

Nine Uves: The Folklore of Cats, por Katherine M. Briggs

The Cult of the Cat, por Patricia Dale Green.

Cat Catalog: The Ultimate Cat Book, por Judy Fireman, ed.

The Tribe of Tiger: Cats and Their Culture, por Elizabeth Marshall Thomas

The Tiger in the House: The Classic Book on the History, Manners and Habits of the Cat, de Cari Van Vechten



Aunque muchos son libros viejos, pueden encontrarlos fácilmente en librerías o en sitios web de libros usados como www.abebooks.com. Y una gran colección de dichos de gatos se puede encontrar en www.catquotes.com/catquotes.htm.

ELLEN STEIBER

Es una escritora que vive en Tucson, Arizona, en donde comparte la casa con su marido y Catalina, una hermosa y traviesa gata parda. Catalina, todos coinciden, manda en la casa. Ellen ha escrito ensayos en *A New Dawn*, *Demigods and Monsters*, y *The World of the Golden Compass*, como también la novela *A Rumor of Gems*. *Esta actualmente trabajando en la secuela de la novela como en una novela para jóvenes adultos. La novela de jóvenes adultos tiene lugar en Tucson e involucra a chicas adolescentes, caballos y varios gatos engañosos.*

¹ LOS OJOS BRILLANTES DE LOS GATOS: Ciertos animales poseen un tejido reflectante en la retina llamado *tapetum lucidum* (tapiz luminoso) que sirve para reciclar para la visión la luz que de otro modo se habría perdido en el fondo del ojo. Por ello los animales que lo poseen disfrutan de mejor visión en la oscuridad, como es el caso de los gatos. Los humanos no lo tenemos. Este tejido da lugar a un efecto óptico sobrecogedor (llamado ojos brillantes *eyeshine*). En combinación con el globo del ojo este tejido forma un retro reflector, Cuando entramos en una región oscura portando una linterna o en una excursión nocturna en automóvil por el campo, si uno de estos animales nos mira veremos un par de puntos de luz suspendidos en la oscuridad. Sería una contundente demostración experimental de la teoría popular de que los ojos de los gatos emiten luz si fuera cierta, que no lo es. Es un efecto distinto del de los ojos rojos aunque puede darse un efecto en cada ojo como se aprecia en la imagen de la derecha. En la imagen de la izquierda puede apreciarse cierta aberración cromática, la parte inferior de cada ojo aparece rojiza mientras que la superior parece azulada.

² 2 Unir, comprender o incluir varias cosas en una sola: *refundió todas las ideas en un mismo proyecto.*

3 Dar una forma y estructura nuevas a una composición escrita ya existente con el fin de mejorarla o modernizarla: *el autor refundió su antigua novela en una nueva versión ampliada; de los cantares de gesta solamente conservamos versiones muy tardías escritas por poetas cultos que refundieron textos diversos que les llegaron casi siempre de forma oral.*



{Reimaginando "La Ciudad Mágica"}

COMO LAS CAST MITOLOGIZARON TULSA



Amy H. Sturgis

Mi propio viaje a la Casa de la noche comenzó con un correo electrónico de mi hermana menor, Margret. Me explicó que debía leer—no, que tenía que leer—las novelas de P.C. y Kristin Cast. Aunque aprecie su recomendación, no estaba en el mercado por nuevos libros para disfrutar. Mi pila de "por leer" estaba fuera de mis manos.

Luego Margret cambió mi mente con una simple oración: "Los libros están ambientados en Tulsa".

Lo siguiente que supe es que estaba leyendo la primera escena del primer libro, en el que un vampiro Rastreador Marca a Zoey Montgomery en el salón de su escuela y alma mater (Se le llama así a la universidad o la institución educativa) la Escuela Intermedia del Sur, en el suburbio Broken Arrow de Tulsa. Yo quedé enganchada.

Por supuesto, la familiaridad tiene su propio encanto. Al igual que Zoey, yo compro en Utica Square, confió en el meteorólogo Travis Meyer para el pronóstico meteorológico del día, e incluso tomé una clase de ciencias con el señor Wise, y esto me ayudó a sentirme identificada inmediatamente con los jóvenes. Cuando leí la serie, disfruté mucho de una broma, que sin duda se califica como una "broma de Tulsa" lo de la similitud entre el padre de Afrodita, Alcalde de Lafont, y el ex alcalde de Tulsa, William "Bill", LaFortune, a las rivalidad siempre presente contra el principal rival de Broken Arrow, Unión. (¡Vamos tigres!) Como alguien que creció en Tulsa, pero que ahora vive a muchos kilómetros de distancia, comprendo que la novela puede ser leída en conjunto o como una extendida y creativa carta de amor a mi ciudad natal.

Sin embargo, las Cast han logrado mucho más que dar los antiguos y actuales Tulsanos un colectivo sentimiento acogedor del terruño. Ciertamente, un número de series contemporáneas -incluyendo series de adultos jóvenes vampiros utilizan lugares del mundo real. Lo que diferencia a los personajes de La Casa de La Noche es cómo las autoras han aprovechado de las historias pre-existentes y el folklore de Tulsa, desde su arquitectura hasta sus historias de fantasmas, para mitificar la ciudad. En las primeras décadas del siglo XX, Tulsa era conocido como "la ciudad mágica", gracias a la abundancia petrolera que ésta



proveía, hoy en día, PC y Kristin han transformado a Tulsa con su propia e igualmente rica forma de magia.

TULSA COMO PERSONAJE

En efecto, las Cast han reinventado a Tulsa como un personaje por derecho propio en las novelas de La Casa de La Noche, y esto marca a su serie como un ejemplo contemporáneo en el tiempo de una honorable literatura tradicional: la novela gótica. Cuando Horace Walpole escribió en un papel en 1764 y produjo *El castillo de Otranto*, él creó no sólo un género, sino también muchas de las normas que seguiría, y pronto la tradición gótica de la que fue pionero dio luz a la ficción de vampiros, con obras como "El Vampiro" (1819) de John Polidori y "El Conde del Esqueleto", o "La Amante del Vampiro" (1828) de Elizabeth Caroline Grey. Como Jerrold E. Hogle advierte en *Guía de Cambridge a la Ficción Gótica*, las obras góticas difuminaron la línea entre lo natural y lo sobrenatural. También se ocupan de los secretos (que son, ya sea físicos o psicológicamente inquietantes), se centran en el pasado (ya sea del pasado o en general, un pasado personal, recientemente), y siguen siendo profundamente arraigados en su entorno geográfico.

Como escritoras en la tradición gótica, PC y Kristin Cast tuvieron que entenderlo bien. Desdibujaron la línea entre la rutina natural y lo sobrenatural, como descubrí por primera vez cuando leí de un rastreador de vampiros en mi antiguo colegio. Empapando sus novelas en Tulsa y su folklore, ellas también usaron el clima local, su trágica historia, y los notables monumentos de la ciudad para evocar secretos inquietantes, proporcionan un sentido del pasado, y permiten a los lectores conectarse con sus historias de forma conmovedora de manera visceral.

Ciertamente, las autoras han empleado el tiempo local de Tulsa con un poderoso efecto. Tal vez el ejemplo más llamativo de esto es la tormenta de hielo que está presente en muchos de los eventos en la quinta y sexta novela de la serie *cazada*, y *tentada*. En estos libros, la tormenta aumenta el sentimiento de impotencia y aislamiento de los personajes durante los graves eventos y obstaculiza su capacidad de moverse, construyendo la tensión dramática. La pérdida de la electricidad en Tulsa por la tormenta hace que la ciudad quede paralizada en la oscuridad, lo que simboliza en forma apropiada que Neferet y su nueva pareja, el inmortal Kalona, han desatado el mal en la ciudad en su lucha por el poder. PC señala en su blog que ella y su hija moldearon sus descripciones a partir de la verdadera tormenta de hielo que afectó a Tulsa en diciembre de 2007. Dudo que la tormenta podría haberse leído tan auténtica o inquietante si ellas no hubiesen utilizados sus recuerdos de primera mano del acontecimiento, y me imagino que los lectores Tulsanos de la serie La Casa de La Noche revivan su propia lucha contra la tormenta, mientras leen la grave situación de Zoey y sus amigos.

Las Cast también aprovecharon el poder de la historia local. Uno de los ejemplos más memorables de esto, en mi opinión, se produce en el segundo libro de la serie, *Traicionada*.



Cuando Zoey trata de explicar su plan para involucrar a los novatos de las Hijas y los Hijos de la oscuridad, en obras de caridad en la comunidad local, la Sacerdotisa de la Casa de la noche, Neferet le recuerda el poder del miedo humano y el odio hacia los vampiros. Para explicar el peligro de los prejuicios Neferet fácilmente podría haber usado ilustraciones trilladas de hechos suavizados por tiempo, distancia, y el uso excesivo. En cambio, se refiere a un evento que es demasiado reciente y doloroso en la memoria de Tulsa: los disturbios Greenwood, también conocidos como los disturbios raciales de Tulsa.

Del 31 de Mayo hasta el 1 de junio en 1921, un grupo de Tulsanos de raza blanca quemaron casi treinta y cinco cuerdas de la ciudad de Greenwood, la sección afro-americana de la ciudad, destruyendo la próspera zona conocida como "Black Wall Street". Esto dejó a unas 10.000 personas de color sin hogar en Tulsa y a un número desconocido de muertos. Según la aclamada historia de Scott Ellsworth *"Muerte en la Tierra Prometida: el Disturbio Racial de Tulsa en 1921"*, los disturbios Greenwood representan uno de los momentos más devastadores de la violencia racial en un siglo de historia estadounidense, hoy los Tulsanos de todas las razas siguen luchando con el legado de esta tragedia. Así, cuando Neferet dice: "Aquella gente afro-americana eran parte de Tulsa, y Tulsa los destruyó", sus palabras resuenan profundamente, porque se refieren a un ejemplo muy real y violento de los Tulsanos en su propio patio trasero.

Afortunadamente, como Zoey señala, "no es más 1920". Sin embargo, las Cast dejan en claro que el prejuicio no es únicamente un problema del pasado. La tensión entre los humanos y vampiros bulle justamente por debajo de la superficie de su reinventado Tulsa, amenazando con desbordarse violentamente en cualquier momento. Quizás el punto es, que este prejuicio representa una herramienta que puede ser utilizado por los líderes inescrupulosos en ambas poblaciones. Neferet ella misma juega posteriormente con el odio el uno hacia el otro, tanto de vampiros como de humanos; mientras ella construye su propia base de poder, lo que ilustra cómo los prejuicios de la gente puede hacerlos fácilmente ser conducidos y engañados. El conocimiento y la seriedad con la que las autoras manejan los asuntos relativos al odio y miedo sugieren que mantienen las lecciones de la historia de Tulsa cerca a sus corazones mientras trabajan en sus novelas.

REFERENCIAS NOTABLES

Mediante la incorporación del clima actual y la historia local en su ficción, las Cast crearon un entorno firme para la serie La Casa de La Noche, un Tulsa que se siente tridimensional, firmemente arraigada, y auténtica. Luego, llevan su obra literaria a otro nivel anclando sus historias a señas específicas, referencias reales de Tulsa. Estos lugares vienen conectadas a su propia mística y folklore. En el verdadero estilo gótico, las Cast enlistan los sitios más notables de la ciudad motivo de su ficción, construyendo nuevas historias sobre los misterios y leyendas, contadas y refinadas por generaciones de Tulsa. Las Cast mitificaron a Tulsa tan convincentemente, a mi juicio, porque ello surge de esas fuentes profundamente arraigadas. Obviamente, usted no tiene que conocer los pormenores de Tulsa de primera mano para disfrutar de la serie la Casa de La Noche, pero usted puede



obtener una mayor apreciación del arte de las Cast si se tiene en cuenta los caminos creativos emplean notablemente de los sitios notables de la ciudad.

Cascia Hall

Por supuesto que muchos de los escenarios destacados que aparecen en las novelas, sobre los amistosos gatos callejeros rescatados hasta la gruta de María no existen en Tulsa hoy... sin embargo, las Cast reservan las acciones más fantásticas e intensas para algunos de los lugares más pintorescos de Tulsa. Uno de ellos es Cascia Hall, la élite de las escuelas católicas preparatorias cuyo campus se convierte en Casa de La Noche de Tulsa.

No es difícil ver por qué eligieron Cascia Hall como escenario de su escuela de vampiros. En el corazón del complejo de Cascia Hall se encuentra el monasterio original, que data desde su fundación por la Orden de San Agustín en 1926. Incluso las construcciones más recientes siguen el mismo estilo neo-francés normando de la arquitectura, dando así un ambiente a historia antigua y gravedad a un campus que no tiene ni siquiera un siglo de construido. Los fundadores de la escuela llamada Santa Rita de Cascia, Italia, y la Capilla de Santa Rita de Cascia ocupa una posición imponente en sus terrenos. En las novelas de las Cast, ésta se convierte en el Templo de Nyx en la Casa de La Noche.

El aspecto de Cascia Hall la diferencia del resto de Tulsa. En primer lugar, sus edificaciones son similares a un castillo con torres y difiere de las otras construcciones significativas en la región, de hecho, se ve positivamente medieval, como si precediera al resto de la ciudad y estado. (Así, Zoey, durante su primera visita del grupo en *Marcada*, piensa para sí: "Te lo juro, un foso se vería mucho mejor en ese lugar que la acera...") En segundo lugar, las cuarenta hectáreas arbolados del campus lo dividen del barrio residencial en el cual está ubicado. Aunque las entradas a Cascia Hall existan tanto en la avenida Yorktown Sur y en la avenida Utica Sur, la entrada sur de Utica permanece cerrada excepto durante los eventos deportivos. La escuela así parece ser exclusivamente geográfica y arquitectónica, como lo es académica y económicamente. Para Tulsa, este aislamiento da al lugar a un cierto (me atrevería a decir ¿gótico?) Misterio. Escondido, secreto y totalmente distintivo, el campus ofrece la casa perfecta para lo sobrenatural o paranormal en definitiva, para los vampiros de las Cast.

El Museo de Arte Philbrook

Desde siempre el Museo y sus tierras parecen haber surgido directamente de un libro de leyendas clásicas. Cuando fui un niño pequeño, acompañé a mis padres una tarde a una exposición de Camelot en el Philbrook sentado en el césped al aire libre, y recuerdo que era difícil diferenciar dónde terminaba el reino ficticio de Camelot y comenzaba las verdaderas tierras de Philbrook.

El señor Waite Phillips, pienso, habría estado encantado con esto. Uno de tres hermanos que hicieron sus fortunas a partir de petróleo de Oklahoma, Waite Phillips (1883-1964) quería que la casa con sus setenta y dos habitaciones y las veintitrés hectáreas que la rodean pareciesen una pieza de la historia italiana trasplantada en Tulsa. Terminada en 1927, la Villa Philbrook es una obra maestra del diseño del Renacimiento italiano. Sus elaborados jardines son similares a los creados por Giacomo Barozzi da Vignola para la Villa Lante en 1566, siguiendo el estilo manierista del Renacimiento italiano durante mucho tiempo apreciado



por su sofisticación intelectual y la simetría mucho más que su naturalismo. Los jardines, como la propia villa, reflejan arte clásico y delicada artesanía.

Es fácil entender porque Afrodita escogió ese condenado mirador a los pies del jardín para su ritual de Samhain en *Marcada*. Después de todo, difícilmente podría haber otro escenario más dramático para una reina del drama. Técnicamente, el “mirador” es un templo, un templo circular del Renacimiento, y sirve como punto focal de interés desde la terraza trasera de la Villa Philbrook. El jardín del museo y su paseo pavimentado apuntan directamente a la estructura, y la pequeña piscina antes refleja la imagen de sus largas columnas blancas. Así como los lectores descubren, el ritual de Afrodita para los Hijos e Hijos Oscuros sale mal ahí, y en las consecuencias el mirador de Philbrook se convierte en el escenario del debut no planeado de Zoey Redbird como futura Alta Sacerdotisa. Parece apropiado que Zoey se encuentre a sí misma, en sus palabras, en un escenario como “un reino de un cuento de hadas” mientras toma sus primeros pasos como líder especialmente escogida por su Diosa.

Las Cast regresaron repetidamente a la notable locación del Museo Philbrook para avanzar el argumento en sus novelas. En *Traicionada*, por ejemplo, la policía encuentra el cuerpo mutilado del jugador de fútbol americano de la Unión Brad Hidgeons en una esquina en los terrenos de Philbrook. En *Elegida*, Zoey escoge el mirador de Philbrook como lugar de reunión con su una-vez-muerta-pero-ahora-drásticamente-alterada mejor amiga, Stevie Rae. Nunca aparece Philbrook como un lugar amenazante; la única preocupación que los personajes sienten es la de atraer la atención de guardias de seguridad humanos después del horario de atención del museo, y esto se convierte en un inconveniente más que en una amenaza. En cambio, el exotismo puro del lugar parece aumentar las fuertes emociones, de miedo y terror a alegría y triunfo.

Esto se ajusta bien con la reputación que Philbrook tiene entre los ciudadanos de Tulsa. Después de una aparentemente feliz permanencia en Villa Philbrook, Waite Phillips donó su hogar a la ciudad en 1938 con una muestra de su ecléctica y extensa colección de arte. El museo abrió en 1939. Ningún libro de guía o tour de fantasmas marca a Philbrook como un lugar “embrujado”, y si embargo una rápida búsqueda en Google revela media docena de blogs basados en Tulsa que reportan vagamente, acontecimientos inusuales ahí: retratos cuyos ojos siguen a los visitantes, o esculturas exteriores que giran sus cabezas para observar a los transeúntes. Ninguno de los acontecimientos sugieren nada malévolo o no bienvenido, o incluso particularmente específico. Pero parece que algunos Tulsanos quieren pensar de Philbrook como algo muy grande, muy espectacular para ser contenida por las naturales, leyes normales del día a día. En conclusión, es el punto ideal que las Cast usan en su supernatural, paranormal, re-imaginado mundo de Tulsa.

El Depósito de la Unión

Otra marca de Tulsa que aparece constantemente en la serie de La Casa de la Noche es el Depósito de la Unión. Este escenario, de estructura impositiva ofrece una nota contraria a la arquitectura del centro de Tulsa. Algunos de los edificios de los alrededores surgieron en los días del auge del petróleo en la década de 1920 y refleja la extravaganza de la época, desde la Gótica Philtower, completa con gárgolas con miradas de reojo, hasta el elegante edificio



Philcade, decorado con adornos de hierro forjado. (Ambos edificios fueron nombrados por Waite Phillips).

Algunos edificios circundantes aparecieron en los días del auge petrolero de los años 1920 y reflejan la extravagancia de aquel tiempo, desde la gótica Philtower construida con gárgolas de mirada lasciva, hasta el elegante Edificio de Philcade, embellecido por adornos de hierro forjado. (Ambos edificios fueron nombrados por Waite Phillips¹.)

El edificio Philcade, adornado con florituras de hierros forjados. (Ambos edificios fueron llamados así por Waite Phillips). Un número de estructuras reflejan tempranas sensibilidades de art deco – tantas, que de hecho, Tulsa fue llamada una vez “La Ciudad de Terracota” por el art deco labrado en las tejas de terracota con patrones geométricos y zigzagueantes que embellecen los exteriores e interiores de los edificios. Incluso hoy las guías turísticas como Insider’s Guide 2010 of Tulsa por Elaine Warner incluyen excursiones especiales de art deco en el centro de la ciudad.

Sin embargo, después de la Crisis Bursátil de 1929 los gustos arquitectónicos cambiaron. El almacén Unión de Tulsa fue construido en 1931 y representa lo que es conocido como el estilo art deco PWA (Administración de Obras Públicas). Sus líneas solemnes proyectan una estabilidad calmada, casi con severidad, en vez de la vistosa extravagancia, pero el diseño todavía ostenta el art deco clásico del patrón en zigzag. La magnitud de la estructura ciertamente sugiere permanencia, y el tamaño es necesario, ya que en su apogeo el Depot Union² sirvió a tres ferrocarriles por separado incluyendo a sus pasajeros. Después de cerrar sus puertas en 1967, el orgulloso edificio quedó vacío y desierto por años. Los saqueadores despojaron su interior, y el deteriorado techo colapsó.

Aquí en la versión de las Cast Tulsa difiere de la historia actual. Hoy el Depot Union, totalmente renovado, es el hogar del Hall de la Fama del Oklahoma Jazz y de la Orquesta Sinfónica de Tulsa. En la serie de La Casa de La Noche, sin embargo, los depósitos están vacíos y abandonados. En palabras de Zoey en Traicionada, –se parecía a algo que debería estar en la Ciudad Gótica de las historietas de Batman El Caballero Oscuro–. Stevie Rae lo describe en Tentada como tener – un vistazo entre Blade Runner y el Horror de Amityville.

Las Cast logran varias cosas modificando imaginariamente el Depot Union de este modo. Ante todo, la idea de esa oscuridad elegante pero austera asentada en el devastado edificio es categóricamente espeluznante. No muchas personas estarían alineadas para tomar un tour a medianoche, se los puedo asegurar. La ciudad podría ser demasiado joven para alardear de los páramos eternamente jóvenes, barridos por el viento de Wuthering Heights o el Legendario Castillo de Drácula, pero esta descripción del Depot aumenta la noción que Tulsa –especialmente Tulsa de la noche – como un lugar viejo, imponente, extraído directamente de un clásico romance Gótico.

¹ Pionero en la exploración de petróleo, hombre de negocios y filántropo (1883 – 1964).

² Tulsa Unión Depot (también conocido como la Estación de Union deTulsa) es una antigua estación de ferrocarril ubicada en Tulsa, Oklahoma. Antiguamente, era el centro neurálgico de la actividad ferroviaria en Tulsa, pero desde entonces se ha convertido en un edificio de oficinas. El Salón de la Fama del Jazz de Oklahoma tiene su sede en el antiguo depósito



La elección de las autoras también realza la línea de historia más estrechamente vinculada al Depot Union en las novelas, lugar del exiliado autoimpuesto de los vampiros rojos quienes viven debajo. El depósito abandonado representa algo muerto, descompuesto, y absolutamente maléfico, que es exactamente cómo los lectores ven primero a los novatos una vez muertos, ahora transformados en novatos rojos. Este sentido gótico de la maldad es doblemente potente para lectores sobre Tulsa, quienes reconocen que el depósito no está en este horrible estado en “la vida real”. La perturbadora normalidad del descuidado depósito refleja la anti naturaleza perturbadora de estos vampiros, sus orígenes, y sus oscuros apetitos.

Por último, dejando abandonado el Deposito Union libera el espacio para ser usado por los acontecimientos en los libros. La acción más escalofriante allí, ocurre en la quinta novela de la serie, Acosada, cuando la lideresa de los granujas vampiros rojos, Nicole, y sus seguidores atrapan a Stevie Rae en el tejado y la abandonan para que muera quemada por el sol de la mañana. Rephaim, el Cuervo Mocker quien está en deuda con Stevie Rae por salvarle la vida, la rescata. Las torres oscuras e intimidantes líneas del depósito el perfecto telón de fondo para la traición dramática, cercana muerte y notable rescate.

Estos acontecimientos no pudieron haber tenido lugar si las Cast hubiesen usado el actualmente restaurado depósito en lugar de eso. Aun si el Salón de la Fama del Oklahoma Jazz, los empleados de la Orquesta Sinfónica de Tulsa y los visitantes hubieran estado en cierta forma inconscientes que los vampiros rojos vivían en los túneles debajo de ellos, y usando sus inodoros y duchas, supongo que habrían notado a una Suma Sacerdotisa vampiro rojo echando humo en el tejado y a un Cuervo Mocker trepando por los árboles. Vaciando el Depot Union, las Cast lo vuelve accesible a su universo alternativo y a los cuentos que éste contiene.



Los Túneles de Tulsa

Debajo de los edificios del centro de la ciudad se encuentra uno de los rasgos más fascinantes del autentico paisaje de Tulsa, un complicado sistema de túneles subterráneos. La leyenda local dice que estos túneles se crearon para transportar el alcohol durante la Prohibición, el cual comenzó a escala nacional en 1920 y continuó en Tulsa hasta 1957. Recuerdo oír estas historias, así también lo hace Heath Luck, novio, ex novio y nuevamente novio/consorte humano de Zoey. No tengo duda que los túneles demostraron ser realmente muy prácticos para los contrabandistas muchas veces en la historia de Tulsa, pero realmente tuvieron su origen en una causa diferente y más legítima. Aparentemente la construcción de los túneles comenzó a inicios de 1930 para mover la mercadería entre algunos de los negocios de Tulsa. Según Alice Froeschle, la dueña Bandana Tours, Waite Phillips (el mismo millonario que construyó Villa Philbrook) pronto los adaptó para sus propios propósitos.

Parece que en los 1930, Phillips comenzó a sentirse un poco nervioso de caminar por las calles de Tulsa sin protección. Esto podría sonar sumamente paranoico, pero considerando los acontecimientos en su día, se comprende. En 1932, el hijo recién nacido de millonario aviador Charles Lindbergh fue secuestrado de su casa en Nueva Jersey, y si bien los Lindberghs pagaron el rescate, el bebé fue asesinado. Algo más cerca de casa, el notable criminal de Bancos George Ametralladora” Kelly secuestró al millonario petrolero de Oklahoma Charles F. Urschel de su casa en 1933. Kelly lo mantuvo de rehén a Urschel hasta que recibió el pago por el rescate. Waite Phillips no quiso convertirse en la siguiente víctima que estuviera en las primeras planas de los periódicos nacionales. Él sintió más seguro si él, sus colegas y seres queridos podían caminar de su negocio a otros usando rutas privadas caminando por debajo de las calles de la ciudad, de este modo el sistema de túneles de Tulsa se expandió.

Los túneles tanto en la realidad como en el folklore de Tulsa difieren de lo descrito en la serie de La Casa de La Noche, pero no tanto como uno pudiese pensar. Es verdad que el sistema de túneles es menos extenso en la Tulsa real que en la ciudad modificada imaginariamente por las Cast. Los visitantes al Deposito Union hoy, por ejemplo, encontrarán brillantes y limpios puentes peatonales para su conveniencia en vez de rejillas oxidadas que conducen hasta sus oscuros pasajes subterráneos. Además, muchos de los túneles que actualmente existen y permanecen abiertos se encuentran excelentemente reparados. Bien iluminados y decorados, estos túneles son usados por los profesionales en Tulsa como parte de sus rutinas diarias.

Pero sumamente misterio – y, afrontémoslo espeluznante – los alrededores de los túneles los convierten en excelentes herramientas para la mitologizada Tulsa de las Cast. Cuando la relacionista pública del centro Andrea Myers llevó a un grupo de lectores invitados del Blog Tasha Does Tulsa el 22 de febrero de 2010, ella admitió que algunas partes de los túneles permanecen malolientes, húmedos y mojados hasta el día de hoy, con azulejos en el cielo raso que se pudren y gotean el agua en cubos. Ella también reparó que esporádicas puertas aparecen en los túneles sin señal de identificación en ellas, puertas que parecen “no haber sido abiertas en décadas”. Las leyendas se alimentan de tales cosas.

Teri French, fundadora de Tulsa Spirit Tours, relata en su libro del 2010, *Memorias Embrujadas de Tulsa*, varias historias fantásticas ligadas a los túneles del centro de la ciudad



de Tulsa y al sistema de drenaje. Según French, los tradicionales cuentos sobre el subterráneo de Tulsa incluyen rumores de rituales satánicos, sacrificio animal, y otras actividades ocultistas. Una historia repetida cuenta el descubrimiento de un altar temporal para la antigua diosa Isis que supuestamente apareció un día y desapareció al siguiente. Aunque tales rumores permanecen sin confirmar, se rehúsan morir. Todos los cuentos concuerdan que personas extrañas pueden estar implicadas en los hechos oscuros debajo de las calles del centro de la ciudad de Tulsa.

Ambas utilizan lo real y los elementos folklóricos de los túneles para elaborar su mitología. Los túneles aparecen por vez primera en el segundo libro de la serie Traicionada, y juegan un papel importante en todas las novelas subsiguientes hasta la fecha. Cuando los lectores inicialmente los encuentran, sirven de oscura guarida a los siniestros vampiros rojos quienes han capturado y atormentado a Heath y se disponen a matarle. En palabras de Heath, los túneles son “más bien como cuevas... Son oscuras, mojadas y repugnantes”. La experiencia de Zoey allí confirma la opinión del lector: Los túneles son malas noticias, pobladas con terroríficas criaturas y peligroso para cualquiera que se aventure en ellos.

Con el paso del tiempo, sin embargo, el lector entiende que los túneles evolucionan como Zoey lo hace. Cuando Stevie Rae recobra su humanidad y se convierte en la Suma Sacerdotisa de los vampiros rojos, los túneles cambian exteriormente para hacer eco de su transformación interior. Se convierten en un santuario para Stevie Rae y sus seguidores, con dormitorios individuales confortables y toques hogareños – sin mencionar algún interiorismo de categoría gracias a la tarjeta de crédito de Afrodita. Los vampiros rojos se sienten más seguros bajo tierra, y Stevie Rae extrae fuerza especial desde allí, también, gracias a su afinidad con la tierra dada por la diosa. Zoey y sus amigos inclusive encuentran en los túneles una forma de refugio al final de Indómita y se quedan allí durante parte de Atrapada. Cuando los túneles se convierten en tierra disputada en Quemada, los lectores aprecian cuanto está en juego, y la victoria final de Stevie Rae allí trae con eso una revelación conmovedora.

Por la razón que sea como fuente de historias susurradas o parte de las rutinas diarias, los túneles subterráneos del centro de Tulsa han jugado un papel importante en la ciudad por casi ochenta años. Del mismo modo que los Tulsanos encuentran en los túneles una fuente tanto de miedo como de protección, las Cast usan los túneles para representar alternativamente amenaza y seguridad.

Casa Museo Gilcrease

Posiblemente la señal más notable en Tulsa que las Cast presentan en sus libros, al menos en los términos de leyenda local y folklore, aparece más tarde en la serie de la Casa de La Noche: El Museo Gilcrease y sus tierras no son mencionados hasta el final de la sexta novela, Tentada. Stevie Rae decide que la mansión en la propiedad del museo es el lugar perfecto para que Rephaim se esconda y se recobre de sus lesiones. Como ella explica, la reputación de la Casa Gilcrease asegura que Rephaim no será descubierto o interrumpido: “Y aquí está la mejor parte – es súper frecuentado... Así que si alguien ve u oye algo extraño – me entienden – enloquecerán y pensarán que son simplemente más cosas de fantasmas”.



La mayoría de Tulsanos, pienso, estaría de acuerdo con la lógica de Stevie Rae. Mientras el Museo Gilcrease es famoso por albergar una de las colecciones más impresionantes de arte del mundo y artefactos relacionados con el oeste Americano, las tierras del Museo Gilcrease son famosa por razones completamente diferentes.

Thomas Gilcrease (1890–1962) se convirtió en multimillonario cuando fue descubierto petróleo en la parcela que él recibió como miembro de la Nación Creek. Mientras que en sus primeros veinte años, se enamoró de una gran mansión que vio construirse con la piedra arenisca nativa de los Osage Hills al oeste Tulsa, entonces él compró la casa y los ochenta acres que la rodean. Esto se hizo conocido como la Casa en la Colina, o la Casa de Tom. Más tarde construyó una segunda estructura en su propiedad que serviría como un museo, y en 1949, el Instituto Thomas Gilcrease de Arte e Historia Americana abrió sus puertas.

Por largos años Gilcrease encontró fortuna y fama como un exitoso hombre de negocios, filántropo, y coleccionista, pero fracasó en encontrar felicidad hogareña. Su primer matrimonio con su amor de juventud una Osage terminó luego de dieciséis años; su segundo matrimonio, con una Cherokee y Miss América de diecinueve años, duró menos de seis. Mientras Gilcrease viajó por el mundo en los 1940, su casa se convirtió en un orfanato para niños Nativos Americanos. Gilcrease más tarde regresó a vivir en la Cámara de Tom, y en 1962, allí, él sufrió un fatal ataque al corazón y fue sepultado en un mausoleo cercano. Hoy las tierras del Museo Gilcrease consisten en el museo mismo, la mansión Gilcrease y el mausoleo, además de 460 acres de tierra, incluyendo veintitrés acres de jardines temáticos diseñados para complementar las colecciones del museo.

Según la tradición de Tulsa, Thomas Gilcrease aún camina por su propiedad. El Museo Gilcrease por consiguiente permanece como un enganche para los tour's en busca de fantasma. En Memorias Embrujadas de Tulsa, Teri Frances relaciona múltiples casos de supuestos avistamientos en el Museo Gilcrease, la Mansión y los Jardines. Ella sugiere que esta situación en Gilcrease puede explicarse con el supuesto aumento de movimiento del personal de noche en la propiedad.

La Casa de Tom, en particular, continúa captando la imaginación de los Tulsanos. En la serie de la Casa de la Noche, la Casa Gilcrease así como el Deposito Union, se encuentra abandonado. Actualmente en Tulsa, la mansión está vacía pero razonablemente reparada, y los visitantes pueden ir de excursión a ciertos cuartos. Si las Cast han alterado en algo su condición con los objetivos de su complot –habría sido, después de todo, más difícil para Rephaim el pasar desapercibido si los patrocinadores del museo recorrieran su escondite– no obstante se apegan al folklore de Tulsa en cuanto a los inquilinos sobrenaturales de la mansión. Como Stevie Rae afirmó, la casa en sí tiene fama de ser uno de los edificios más rondados en Tulsa.

En abril y mayo del 2002, el Equipo Paranormal de Investigación de Tulsa (PITT) transmitió dos investigaciones hechas públicas de la Mansión ayudada por el Club de los Fantasmas de la Ciudad de Oklahoma. Según los sitios Webs de ambas organizaciones, los miembros del equipo extrajeron similares conclusiones basadas en sus experiencias así como también en las lecturas y grabaciones que recogieron. Estas conclusiones concuerdan con las leyendas que dicen que Thomas Gilcrease no está solo visitando su casa. Los investigadores afirman que los espíritus de varios niños también se quedan en la casa, muy probablemente los



fantasmas de los jóvenes que vivieron allí cuando fue un orfanato en los 40. Parte de la cinta fue emitida en canal local de noticias FOX23, reforzando y reavivando las historias que rodean al sitio.

P.C. y Kristin se fundamentan directamente en la reputación de la mansión Gilcrease. En *Quemada*, las autoras hacen su maniobra más atrevida e imaginativa mitologizando Tulsa: Permiten que su personaje ficticio Rephairm interactúe directamente con un espíritu de la leyenda en Tulsa, uno de los varios anónimos niños fantasmas de la mansión Gilcrease. Mientras Rephairm se recupera en la casa, el espíritu de una niña aparece ante él, haciéndole preguntas sobre su identidad.

Esta saga se hace aún más apremiante después de que uno lee el resto de la novela, especialmente si el lector conoce la historia de la Casa Gilcrease. Más tarde en *Quemada*, el lector vislumbra a Rephairm en su encarnación humana como nativo americano (lo que es adecuado, ya que los Cuervos Mockers vienen de la mitología Cherokee), pero esto ocurre sólo después de que el fantasma de la niña le ha hecho la pregunta de lo que él en realidad es. Si la chica viene de los días en que la mansión Gilcrease, era un orfanato, entonces ella también es nativa americana, y muy posiblemente Cherokee. En resumen, las Cast usaron la leyenda que rodea la casa Gilcrease como un medio para trasladar a dos símbolos míticos de los nativos americanos —el fantasma y el Cuervo Mocker— dialogando el uno con el otro en el presente. Ellos convierten el folclore Tulsa en una parte canónica de su propia ficción, tal como lo hacen con los mitos y las antiguas leyendas.

TOUR CASA DE LA NOCHE

La incorporación de los hitos de Tulsa y sus correspondientes leyendas da una autenticidad y una rica textura a los libros de las Cast. A su vez, el éxito de La Casa de La Noche significa que muchas personas están descubriendo Tulsa ya sea por primera vez o de una manera nueva. Mientras escribo esto, el editor de la novelas, St. Martin Press, está colaborando con la Cámara de Comercio de Tulsa y el Departamento de Turismo de Oklahoma para desarrollar dos formas innovadoras para que los lectores experimenten los sitios de Tulsa reinventados por las Cast.

En primer lugar, el editor tiene la intención de ofrecer una gira por locaciones de Tulsa para los afortunados ganadores de un sorteo temático de La Casa de La Noche, que corresponde aproximadamente con el debut del octavo libro de la serie en 2011, *Despertada*. En segundo lugar, los planes de St. Martín es ofrecer a través de su página web una visita virtual que servirá no sólo como una experiencia interactiva a distancia de Tulsa, sino también como una lista de control para aquellos que deseen ir en los tours auto guiados la ciudad personalmente. Esta visita virtual será puesta en marcha en la primavera del 2011, y se mantendrá en línea en el futuro inmediato para complementar el final de la serie - lo que puedes comprobar en este momento. Ambos recorridos incorporan sitios como el Museo Philbrook, los túneles de Tulsa, y la Unión Depot. Es necesario informar que estos viajes parecen formas prometedoras de fomentar el turismo y la exploración de Tulsa, así como



promover las novelas de La Casa de La Noche. Muchas de las empresas locales que se mencionan en la novela, desde la Caridad para Gatos Callejeros hasta el centro comercial Utica Square y la boutique *Little Black Dress*, están activamente ayudando a que la gira cobre vida.

No todo el mundo, sin embargo, parece tan feliz como yo de que la saga la Casa de La Noche concentre nuevamente la atención en Tulsa. Representantes de Cascia Hall han optado por no cooperar con los tours en Tulsa relacionados con los libros. De esto inferimos que algunos miembros de Cascia Hall, no aprecian la manera en que se retrata a su institución en la novela.

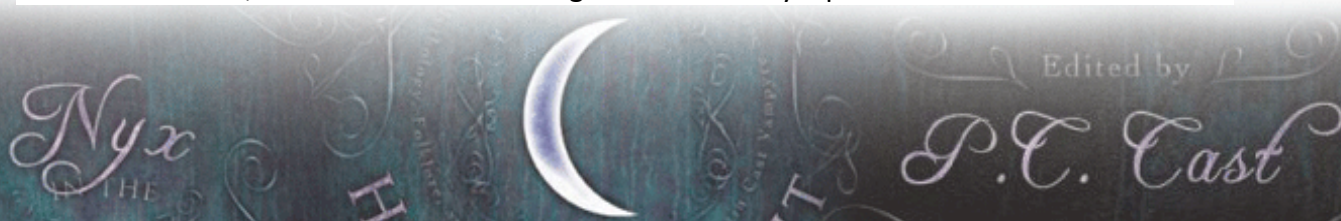
Para ser justos, Cascia Hall no recibe elogios fantásticos de las Cast. En *Marcada*, Neferet le dice a Zoey que la Casa de La Noche adquirió el campus de Cascia Hall cinco años antes, después de hacer una oferta "que ni el director arrogante pudo rechazar" Zoey reconoce que esta compra vino después de que "una gran cantidad de niños que iban a Cascia Hall fueron arrestados por drogas." Por supuesto, las Cast no representan ningún cuerpo estudiantil como perfecto, incluso los estudiantes simpáticos de Broken Arrow, como Heath abusa del alcohol y fuma marihuana. Pero en la mente de Zoey, al menos, Cascia Hall parece sinónimo de presumidos niños ricos que se portan mal. Mientras tanto los edificios vedados del campus, aunque exóticos y elegantes, le parece a Zoey "como algo salido de un sueño raro".

Quizás es también digno de mención que desde el principio en *Marcada* las autoras nombraron a Cascia Hall como la Gente de Fe en vez de Comunidad Católica de Tulsa, a pesar de la afiliación católica de la escuela. Esto puede ser importante porque, en toda la novela, la gente de fe a menudo se describe como dogmática, e hipócrita, por no mencionar patriarcal en la práctica. (Hay que tener en cuenta que Neferet se refiere al director en Cascia Hall como un "él"). Por el contrario, especificó que las organizaciones católicas, como el refugio de gatos y la abadía benedictina se representan a menudo como generosas, tolerantes, y humanitarias, representadas por las poderosas fuerzas femeninas (varias monjas y la misma Virgen María). Esto sugiere sutilmente que el liderazgo en Cascia Hall demuestra más de las cualidades negativas que las Cast identifican en el cristianismo contemporáneo que las positivas.

En otras palabras, la saga La Casa de La Noche no se utilizará como material de promoción de Cascia Hall a corto plazo. (Por mi parte no voy a permanecer despierto por las noches preocupándome por las cifras de matrícula en la escuela.) Sin embargo, los tours ofrecen a representantes escolares la oportunidad de mostrar Cascia Hall en su mejor luz y emplear la publicidad generada por la Casa de La Noche para mostrar las ventajas de su institución. Si sus líderes no optan por tomar ventaja de esto, es una vergüenza.

DISFRUTA TU ESTADIA

Mientras que Cascia Hall no pueden comprender la atención atraída por la saga La Casa de La Noche, otras personas de Tulsa, incluyéndome, continuamos celebrando la manera creativa en la que PC y Kristin mitifican Tulsa en su ficción. Gracias al gran interés en sus libros bestsellers, de todo el mundo llegan a conocer y apreciar la ciudad. Como Tulsa



enriquece La Casa de La Noche, ésta es también enriquecida por ellas, y seguirá siendo así por muchos años.

Tal vez el dicho es correcto, y realmente no se puede regresar a casa. En estos días cuando regreso a Tulsa, ya sea en cuerpo o sólo en espíritu, veo a un joven vampiro aquí y un cuervo Mocker allá en los lugares que no había encontrado años atrás. Eso está bien para mí. Con este nuevo enfoque la ciudad parece más viva y mitológica, en proporción, pero también es fiel a sí misma en todo lo que es significativo.

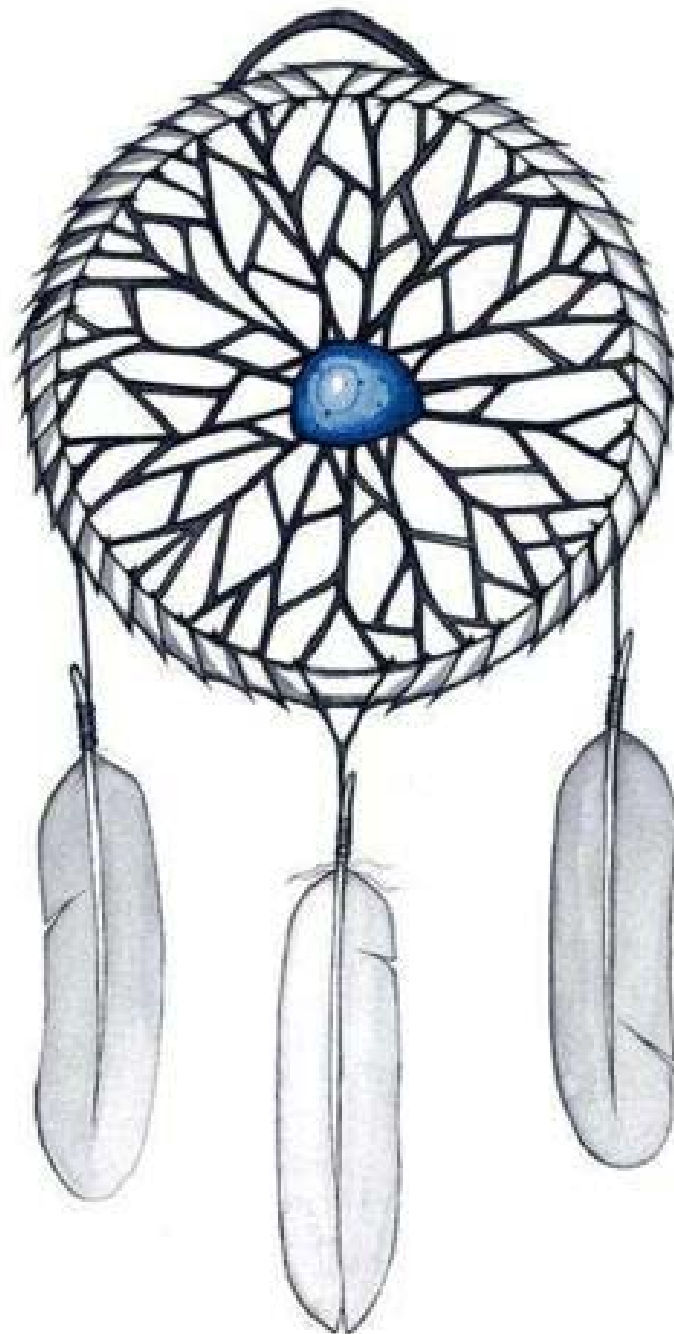
P.C. y Kristin Cast han convertido a Tulsa, una vez más en la “Ciudad Mágica” y yo les agradezco por eso de corazón.

AMY H. STURGIS

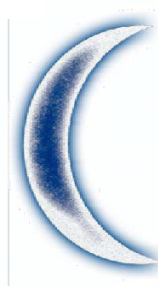
Obtuvo su doctorado en historia intelectual³ en la Universidad de Vanderbilt. Un especialista en los estudios de ciencia ficción y fantasía y estudios Nativos Americanos, Sturgis es el autor de cuatro libros y editor de otros cinco. Sus ensayos han aparecido en docenas de libros, periódicos y revistas. En 2006, fue galardonado con la beca imperecedera Premio Flame de JRR Tolkien. En 2009, recibió el premio Sofanaut por su habitual "historia del género" en los segmentos StarShipSofa, que en 2010 se convirtió en la primer historia en ganar un Premio Hugo. Su web oficial es amyhsturgis.com.

³ La **historia intelectual** se refiere a la historia del pensamiento humano en forma escrita. La *historia intelectual* tiene como objetivo comprender las ideas del pasado mediante la comprensión en su contexto. El término 'contexto' en la frase anterior es ambiguo: puede ser política, cultural, intelectual y social.





{La Magia de Ser Cherokee}



Jordan Dane

LA CASA de La Noche es único entre la tradición vampiro de muchas maneras, pero cuando las autoras PC y Kristin Cast añadieron profundidad al personaje ficticio de Zoey Redbird dándole la sangre indígena de un Cherokee, es donde la magia en estas novelas se vuelve verdaderamente especial. La cultura indígena americana se utiliza como un trampolín para el mundo ficticio representado en la serie. Las autoras realizaron investigaciones reales acerca de mitos y leyendas Cherokee para agregar color y autenticidad, a continuación, añadir giros creativos para que estos mitos cobren vida en las páginas. Y aunque las autores nunca han pretendido ser las expertas en la cultura Cherokee, la fuerza y la profundidad de los Nativos Cherokee brilla como un faro a través de su joven heroína. Dieciséis años de edad, Zoey Redbird es de Broken Arrow, Oklahoma. A pesar de que Oklahoma es el hogar de una población mayor de Cherokee, que el promedio, las raíces Cherokee de Zoey hacen que aún ella tenga un aspecto diferente de los otros niños de su escuela: con su pelo negro, piel de tonos aceituna, los pómulos altos y grandes, cautivadores ojos color avellana, se destaca entre la multitud. En Marcada, después de que fuera marcada con la silueta de una luna creciente, símbolo de que había sido seleccionada como un vampiro novato, Zoey cree que sus rasgos Cherokee, junto con el tatuaje de aspecto exótico, hacen su mirada salvaje, como si ella perteneciera a tiempos antiguos, cuando el mundo era más "barbarie".

Después de que su vida fue marcada cambio para siempre, Zoey está perdida, confundida y asustada. Ella primero se dirige a su familia en busca de ayuda, pero su madre y su perdedor padrastro le dan la espalda, haciéndola sentir como un bicho raro. Zoey está desesperada en busca de ayuda y orientación la cual encuentra al ir a su amada abuela Cherokee, Sylvia Redbird. Sylvia se convierte en un personaje humano muy importante en la serie, lo que representa y el refuerzo de la conexión de Zoey a sus raíces Cherokee- una conexión que resulta ser sorprendentemente útil para ayudar a Zoey a tratar con su nueva vida. A lo largo de la serie, su abuela está allí cuando Zoey necesita a alguien más.

En esa visita a la granja de lavanda de su abuela, Zoey tiene un encuentro predestinado con la inmortal Nyx, y de ese encuentro, también, está impregnada su línea de sangre Cherokee. La diosa llega a ella en una visión después de que Zoey cae y se golpea la cabeza. En lo que parece ser un sueño o una alucinación, oye sonidos familiares en el viento (U-no-le). Antiguo canto Cherokee en el tiempo con el golpe rítmico de los tambores ceremoniales de sus antepasados, con sus cuerpos fantasmales "brillante como las olas de



calor que se levantan en una carretera de asfalto en el verano", y finalmente se encuentra Zoey con la diosa vampiro, Nyx, en el reino Cherokee de los Espíritus de la Gente (Nunne hi).

Zoey lleva su herencia Cherokee con ella a la Casa de la Noche, tomando el nombre de "Zoey Redbird" en honor a ese legado y su abuela. ("Cardenal" significa "hija del sol" en Cherokee, una ironía teniendo en cuenta que Zoey está marcada por Nyx como uno de sus hijos de la noche.) Más tarde, nos enteramos de Zoey es la reencarnación de una mujer Cherokee llamada A ya-(una palabra Cherokee que significa "yo"), y la leyenda de A-ya, Kalona y los que se burlan del Cuervo se convierte en una fuerza impulsora detrás de la saga La Casa de La Noche, y una joya de motivación que establece el libro, aparte de otros mitos vampíricos.

Debido a su herencia, Zoey es especial incluso antes del inicio de su segunda vida como un vampiro novato, y es su conexión con el pueblo Cherokee través de su abuela y A-ya que la convierte en la única capaz de enfrentarse a la amenaza de Neferet y Kalona. El mundo creado en la saga la Casa de la Noche es un tapiz oscuro, rico en demonios, espíritus malignos, y tejidos entre creencias, tradiciones Cherokee y mitos vampíricos. Es un mundo amenazado por el mal legendario traído a la vida —y debido a esa maldad originada en los Cherokee, sólo una heroína con raíces Cherokee puede salvarlo.

CHEROKEE EN OKLAHOMA

En la serie, La Casa de La Noche se localiza al noroeste de Oklahoma, en Tulsa, y muchos de los puntos locales que se mencionan en las novelas (son reales). La capital de la Nación Cherokee -una de las tres tribus reconocidas federalmente Cherokee- se encuentra en Tahlequah, Oklahoma, a setenta kilómetros al suroeste de Tulsa, donde la Nación Cherokee mantiene más de 66.000 acres de tierra. La inspiración del nativo americano en la serie es algo natural, como parte de la configuración y resuena con autenticidad.

El nueve por ciento de toda la población de Oklahoma es de origen nativo americano, y una gran parte de ese porcentaje es Cherokee, es la mayor tribu india en Oklahoma, con más de 290.000 ciudadanos. La influencia cultural Cherokee se puede ver de muchas maneras en esa parte de Oklahoma, en nombres de calles y parques como Tahlequah Road y Sequoyah State Park, en artes y oficios como la cestería, la toma de mármol, y el colorido de la tela con tintes a base de hierbas y de cortezas de árboles. El estilo de ropa Cherokee, como la camiseta, la cinta Cherokee y el Tear Dress⁴, todavía se usan en la zona.

Pero no es por casualidad que los Cherokee tienen sus raíces en Oklahoma. Una página trágica de la historia de EE.UU. relata cómo se vieron obligados a abandonar sus hogares en el Este y se trasladaron a la región central contra su voluntad. Durante la década de 1800, el gobierno de EEUU lo designó como Territorio Indio de Oklahoma y reunieron a todas las tribus orientales nativas americanas para que se reubicaran ahí, los desarraigaron de los lugares de caza y las tierras que solo ellos conocían. Los americanos lo llamaron Remoción

⁴ Vestimenta tradicional femenina.



de Indios, pero los Cherokee tenían un nombre más apropiado: *El Camino de las Lágrimas*.

Mientras que algunas tribus estaban de acuerdo con la reubicación, otras no. De todos modos los que se negaron fueron obligados a unirse a las tropas de EE.UU. La Nación Cherokee fue una de las que mayormente se negó al cambio. Ellos se aliaron a Estados Unidos de forma pacífica y pidieron a la corte suprema que interviniera en su nombre. El alto tribunal falló a favor de los Cherokee, al dictaminar que podían permanecer en sus hogares, pero el presidente Andrew Jackson envió a su ejército para obligar a los Cherokee, a pesar de la decisión de la Corte Suprema de Justicia. Miles de Cherokee y otros nativos murieron en el peligroso viaje a través del país. Era invierno y muchos no estaban preparados para un viaje tan agotador. Fue una época oscura en la historia de EE.UU.

Hoy en día, los miembros de la Nación Cherokee viven principalmente en catorce condados en el noreste de Oklahoma. La Nación Cherokee tiene importantes negocios, empresas, bienes raíces, e intereses agrícolas, y se han convertido en una fuerza influyente y positiva en Oklahoma. Están integrados en todos los aspectos de la vida cotidiana dentro del Estado, pero no tienen estatus de soberanía que les otorga el tratado y la ley. Los Cherokee tienen su propio código de impuestos y aumentan los impuestos para proveer servicios gubernamentales para ciudadanos, subvencionados por las operaciones de su casino. Mantienen centros de salud a lo largo de Oklahoma, contribuyen al programa de desarrollo comunitario, a la construcción de carreteras y puentes a la construcción de escuelas y universidades para sus ciudadanos. El Servicio de Alguaciles emplea a los agentes del orden que viven dentro de las catorce jurisdicciones del condado. En resumen, los Cherokee en Oklahoma están haciendo todo lo posible por mantener y revitalizar su cultura. La lengua Cherokee se conserva, los lugares de interés históricos están siendo restaurados, los museos están siendo dotados. Y la historia antigua de los Cherokee, la cultura y las ceremonias están siendo honradas.

La gente Cherokee no es simplemente un pueblo definido por su pasado, si no que su intención es ser también una parte integral del futuro. Como líder espiritual Cherokee Smith Redbird escribió: –Los incendios que se mantienen vivos no son más que emblemas del Fuego mayor, la gran Luz, el Gran Espíritu. Ahora me doy cuenta, como nunca antes, que no es solo para los Cherokee, sino para toda la humanidad.

Con la antigua sangre de un pueblo orgulloso y duradero corriendo por sus venas, no es de extrañar que Zoey Redbird sea una heroína valiente.

La Sociedad Matriarcal Cherokee- Antes y Ahora

Con otras tribus americanas a elegir, ¿por qué las autoras de la serie de la Casa de Noche escogieron a los Cherokee como antepasados de Zoey? Una de las razones es que los Cherokee son una parte vital del Establecimiento de Tulsa y la cultura, pero tal vez otra respuesta se pueda encontrar en un examen más detenido de la sociedad Cherokee.

Las mujeres siempre han desempeñado y seguirán desempeñando un papel importante en la Nación Cherokee. Tradicionalmente, los Cherokee eran agrícolas, a diferencia de otras tribus nómadas, vivían en aldeas que generalmente se establecían, cerca del agua. Las



mujeres cosechaban los cultivos y recogían los frutos secos para comer. También cuidaban a los pequeños y a los ancianos, hacían ropa, instrumentos, armas y herramientas. Los hombres negociaban, iban a la guerra, manejaban la diplomacia, y la caza (aunque se sabe que las mujeres de vez en cuando cazaban búfalos con ellos e incluso iban a batallas). Ambos sexos participaron en cuentos, obras de arte, música y la medicina tradicional, pero las mujeres eran las terratenientes. En resumen, las mujeres estaban a cargo de la agricultura y la familia. Y mientras los hombres tomaban las decisiones políticas de la tribu, las mujeres tomaban las decisiones sociales de sus clanes.

En la sociedad Cherokee, no puede haber muchos clanes dentro del contexto mayor de una tribu. Hoy en día, la Nación Cherokee de los siete clanes son artefactos puramente burocráticos de la antigua cultura Cherokee, pero aún ahora, las líneas familiares siguen siendo determinadas por el clan materno. Los niños se convierten automáticamente en miembros del clan materno al nacer. (En consecuencia, si una mujer no Cherokee se casa con un hombre Cherokee, los hijos de esa unión no pertenecerían a un clan y tradicionalmente no se consideran Cherokee).

En el pasado, cada clan era manejado por su propio Consejo de Mujeres, un grupo de abuelas del clan liderado por una mujer amada (o Ghigua). Las Ghigua eran elegidas una vez al año, y eran elegidas por varias razones: por su valentía en la batalla, o por alguna cualidad destacable, como el conocimiento de la curación o la capacidad de tomar decisiones justas y equitativas para el clan. Este reconocimiento era el honor más grande que una mujer Cherokee podía recibir. A demás de actuar como jefe de su clan en el Consejo de Mujeres, cada Ghigua ocupaba un lugar de prestigio en la votación principal del organismo político de la tribu, el Consejo de Jefes. El consejo de Jefes Cherokee se compone históricamente de los jefes de los clanes masculinos, pero cualquiera puede asistir y hablar en una reunión del consejo, incluyendo a las mujeres. El Estado Mayor escuchó la discusión sobre asuntos del consejo antes de recomendar un curso de acción y a la espera de un consenso, que luego se convertiría en su decisión final. Las mujeres tenían una considerable influencia en estos debates.

Si un individuo rompía las antiguas leyes Cherokee, eran llevados ante las Abuelas para el apropiado juicio. Estas mujeres eran muy estrictas y no mostraban misericordia a aquellos que habían cometido infracciones graves en la conducta social. Las decisiones y resoluciones de estas abuelas no eran cuestionadas. También actuaban como asesores de su pueblo y guías y se desempeñaban como negociadores y embajadores de la paz entre los clanes. Las abuelas de un clan se unían con las abuelas de otros clanes cuando se necesitaban tomar importantes decisiones para todo el pueblo o la tribu.

Las abuelas del clan siguen siendo muy respetadas, obedecidas y honradas hoy en día. Debido a que el Consejo de la Mujer y el papel de la Ghigua, el respeto a las mujeres en la sociedad Cherokee se ha pasado de generación en generación.

Hoy en día, las mujeres pueden ser jefes Cherokee y han formado parte de todos los consejos. (La primera mujer en formar parte del Consejo de Jefes fue Jefe Wilma Mankiller P., quien fue Directora General de la cabeza del Consejo, desde 1985-1995).

Ya no existe en nuestro barrio una Ghigua en todo el mundo el último funcionario Cherokee Ghigua fue Nancy, que murió en 1822. Sin embargo, en la serie de la Casa de La Noche, Kalona utiliza el término para referirse a Sylvia Redbird en *Cazada*. Y cuando Sylvia le dice a Zoey la leyenda de Kalona y A-ya en *Indómita*, ella le dice que por mujeres Ghigua Cherokee se crea a A-ya, que atrapa a Kalona en la tierra. Las funciones de la Ghigua en La Casa de La Noche pueden ser un poco diferentes que en mundo real, pero su trabajo era el mismo: proteger a su clan y a la tribu. Zoey Redbird procede de un linaje fuerte de mujeres sabias, no es una exageración creer que puede ser la suma sacerdotisa más poderosa que La Casa de La Noche ha visto nunca.

Creencia y Tradición Ritual Cherokee

Respeto a la mujer no es la única cosa que los Cherokee y la Sociedad de la Casa de Noche tienen en común. Las creencias espirituales Cherokee contienen una idea similar de lo sagrado. Respetar la naturaleza, venerar a la tierra y sus animales, honrar a sus mayores y antepasados. Estos principios básicos se reflejan en Zoey, pero venían de Sylvia Redbird y las enseñanzas de su pueblo, las enseñanzas que si bien tienen origen en un sistema de creencias antiguas, han evolucionado y se integran en la vida del día a día de muchos Cherokee hoy en día. Por ejemplo, ciertos números todavía juegan un papel fundamental en ceremonias Cherokee, al igual que los números cuatro y siete, que se vuelven a repetir en los mitos, historias y rituales. Cuatro representa a las cuatro direcciones básicas de este, oeste, norte, y sur. El número siete se refiere a los siete clanes Cherokee.

Los Siete Clanes de Los Cherokee

Los nombres de los siete clanes Cherokee representan las fuerzas que dan forma a la humanidad y guía en su viaje por la vida, en representación para la entrada en el mundo de los espíritus. **Anigilohi** (el clan del pelo largo): el ser humano, personas. **Anisahoni** (el clan de azul del acebo): purificación en preparación para las ceremonias.



Aniwaya (el clan del lobo): la puerta al mundo de los espíritus y el desarrollo de una mayor conciencia social. **Anigatogewi** (el clan papa silvestre) la tierra o materia física. **Anikawi** (el Clan ciervos): espíritu de la vida o la procreación **Anitsiskwa** (el pájaro de cola roja o Clan Hawk): el desarrollo del intelecto humano. **Aniwodi** (el clan de pintura): las cuatro direcciones, la estructura de la sociedad, y la evolución de la organización social. El número siete también se asocia con la pureza y la santidad, un estado difícil de alcanzar. En el reino animal, tanto la lechuza y el puma se cree que han llegado a tal estado, y una historia Cherokee de la creación explica que esto se debe a que fueron los dos únicos animales capaces de permanecer despiertos durante los siete días de la Creación. (Es por eso que hoy son animales nocturnos, según la leyenda. Tal vez es ciertamente lo mismo con los vampiros).

El pino, cedro, abeto, acebo y laurel habían alcanzado este rango de lo sagrado, porque ellos también se mantuvieron despiertos, por lo que todas desempeñan un papel importante en ceremonias Cherokee e incluso hoy en día en medicamentos. El cedro es la más sagrada de todas. La madera del árbol se considera muy venerado, y en los tiempos antiguos, era utilizado para honrar a los muertos (Sylvia recomienda que se queme agujas de cedro mientras Stark viaja al otro mundo). El río, o “El hombre largo”, también es sagrado, y el agua se utiliza para la purificación Cherokee, como Zoey menciona el aprendizaje de su abuela en *Marcada*.

Sylvia enseñó muchas cosas a Zoey acerca de su sagrada cultura Cherokee y los valores espirituales que resultan muy útiles para Zoey cuando su vida cambia. Al final de *Marcada*, Zoey se basa en su conocimiento Cherokee, así como en la protección de Nyx que la fortalece antes de que se enfrente a Afrodita. En concreto, utiliza una variante de purificación para convocar energías positivas. Como dice Zoey, los rituales de purificación Cherokee se realizan cerca de agua. Pero al no haber una corriente de agua cerca en la escuela para que ella lleve adelante el ritual (o al menos en cualquier parte privada), decide utilizar un ramillete de purificaciones y tiene lugar la ceremonia bajo un árbol de roble macizo, donde había encontrado su gata Nala. (Oks, también es venerado por los Cherokee) Para ampliar su oración, Zoey lleva a cabo la ceremonia antes del amanecer, junto con su abuela, que lleva a cabo el ritual de forma simultánea en su granja de lavanda.

Los rituales simultáneos en la madrugada y las palabras de la oración son ficción y producto de la creatividad de las autoras, pero no lo es la práctica tradicional Cherokee, el ritual de purificación antes del amanecer de Zoey refleja fielmente, el que se conoce como “ir al agua”. Este ritual, que sigue formado parte de las prácticas de algunos Cherokee de hoy, se realiza al amanecer, y mirando hacia el este, y consiste en sumergirse en el agua siete veces para limpiar el cuerpo y el espíritu.

El ritual de las hierbas, también, es una auténtica parte de las creencias Cherokee. En las purificaciones, los Cherokee utilizaban distintos tipos de hierbas o plantas, incluidas la salvia, cedro, y hierbas aromáticas. Se cree que la salvia expulsa a los malos espíritus, los pensamientos y sentimientos negativos y mantiene a Granín (entidades negativas) a distancias de las personas, lugares y cosas protegidas por la ceremonia.



(En una casa de tradiciones, el suelo del pabellón está lleno de salvia por lo que los Cherokee frotan su cuerpo durante la sudoración para protegerse) y la forma en que Zoey utiliza la salvia refleja un método tradicional de purificación en el que las hierbas se queman como una especie de “varita mágica” y el humo se dirige con una mano o la pluma sobre la persona, lugar o cosa a ser protegida. Sin embargo, la salvia blanca y la lavanda que utiliza Zoey no es una combinación tradicional de hierbas. En cambio, refleja su preferencia por la lavanda, tal vez porque le recuerde a su abuela.

En el ritual de Zoey, ella toma el ejemplo del círculo del ritual de la luna llena de las Hijas Oscuras. El círculo de las hijas oscuras tiene un fuerte impacto en Zoey, removiendo los elementos de Aire, Fuego, Agua, Tierra, y del Espíritu dentro de ella, pero el círculo también es un símbolo familiar de los Cherokees hoy en día. La danza Stomp y otras ceremonias tribales involucran moverse en un patrón circular. Y en la historia Cherokee, el consejo Nativo construía sus fuegos organizando la madera para que las llamas se quemaran de forma circular. En el círculo de Zoey, ella y cada uno de sus amigos sostienen una vela de color para representar los cinco elementos: violeta para el Espíritu, rojo para el fuego, el verde de la Tierra, azul para el agua, y amarillo para el aire. Los Cherokee también tienen asociaciones espirituales con ciertos colores, pero en su caso los colores se asocian a las siete direcciones que ellos tienen como sagradas: Norte (azul), Sur (blanco), Este (rojo), Oeste (negro), Sol (amarillo), Tierra (marrón), y si mismo (Verde).

Cuando Zoey comienza el ritual de purificación, ella comienza difuminando el humo de hierbas en los pies y hacia arriba al resto del cuerpo, por delante y detrás. Ella hace esto para cada uno de los cuatro miembros de su círculo, comenzando con Damien, quien está colocado al lado este del círculo, antes de entregarle el ramillete de purificación a Stevie Rae, quien humea a Zoey, también. Entonces, Zoey dice una versión adaptada de la Oración de Purificación Cherokee que su abuela le enseñó (modificado para rendir homenaje a la Diosa de los vampiros), comenzando de nuevo, mientras gira hacia el este y se mueve a través de cada una de las otras direcciones a la vez. El ritual de purificación es tradicionalmente realizado también en las cuatro direcciones: Este, Oeste, Norte y Sur.

Más tarde, en *Marcada*, Afrodita también usa un ramillete de purificación - excepto que, como nota Zoey, ella no humea primero con salvia para purificar y salta directamente a quemar la hierba dulce, la cual atrae a los espíritus buenos y malos. Debido a que ella no tiene una buena comprensión del uso de hierbas, Afrodita lleva a cabo un ritual que prosigue muy mal, y mientras los espíritus malignos invaden la ceremonia, ella no tiene idea de cómo detenerlo hasta que Zoey interviene. Sin embargo, la práctica de convocar al mal antes de limpiarlo es en realidad una práctica tradicional Cherokee: la hierba dulce se utiliza en combinación con la salvia para convocar primero a los malos espíritus o la negatividad antes de ser limpiados por la quema de la salvia.

Hay algunos otros símbolos y rituales de los nativos americanos que se mencionan en la serie, a pesar de que no son estrictamente Cherokee en su origen. En *Indómita*, Sylvia se apresura a ayudar a Zoey después que los cuervos Mockers invaden el campus de La Casa de la Noche y Kalona comienza a infiltrarse en los sueños de Zoey y en las visiones de Afrodita. Sylvia trae dos artículos con ella: velas de protección y atrapasueños, que se describen en *Indómita* como “un círculo de piel con tiras de color lavanda formando el dibujo de una tela



de araña. En el centro lleva cosida una piedra turquesa muy suave al tacto, de un color azul cielo impresionante”.

Las plumas que sobresalían por los lados formando tres filas eran de color gris perla, como las de las palomas”. Después Sylvia les informa a las chicas que cuelguen el atrapasueños en las ventanas encima de sus camas, ella les dice que el atrapasueños hace más que atraer a los buenos sueños. Ella dice que protege contra los malos y protege el alma del dueño que está durmiendo de cualquier daño.

Aunque las velas de protección y los atrapasueños no se pueden vincular directamente a determinadas Leyendas Cherokee de la forma en que se hace referencia en la serie, ellas suelen acentuar los aspectos de las creencias de los nativos Americanos. Las velas de protección, por ejemplo, tienen un aroma a base de hierbas que muchos creen que crea un aura de protección y las propias velas permiten que se realicen hechizos y rituales de la energía derivada de ellas. Y si bien la creación del atrapasueños se atribuye a la gente Ojibwe, muchas tribus de nativos americanos (no incluyendo la Cherokee) tiene referencias de ellos.

En la cultura indígena americana, los sueños tienen un gran poder y fluyen en la noche, llegando a aquellos dormidos. Para mantener a salvo al soñador, los ancianos de las tribus crearon los atrapasueños, una red especial dentro de un círculo con adornos colgantes, generalmente cuentas y plumas, que colgaban cerca de los lugares donde la gente dormía en albergues y tipis, o en las cunas de los bebés. Similar a lo que Sylvia le dice a las chicas, cuando los malos sueños viajan a través de la telaraña, perdiendo el rumbo y enredándose, sólo para ser destruido por los primeros rayos del amanecer. Los buenos sueños, sin embargo, conocen el camino y siempre viajan a través del centro abierto de la telaraña, encontrando un camino al soñador.

El color turquesa en el centro del atrapasueños de Sylvia, juega un papel importante en las creencias nativas americanas, también. En muchas culturas nativas americanas, el color turquesa se conoce como “la piedra del cielo”, y es considerada un signo de bienestar, buena salud y suerte. A diferencia de la serie La Casa de La Noche, sin embargo, donde Sylvia también utiliza un puñado de turquesa machacada para repeler al Cuervo Mocker de la ventana de Zoey, no tiene ninguna habilidad especial para alejar el mal- sin embargo en algunas culturas indígenas americanas, se cree que tiene cualidades protectoras. A lo largo de la serie, vemos a Zoey tomar las verdaderas practicas Cherokee que su abuela le enseñó y ajustarlas a sus necesidades, adaptándolas a las circunstancias que enfrenta en la serie. Las Cast hacen lo mismo cuando toman las tradiciones del mundo real Cherokee y las adaptan a las necesidades de su historia.

Ellas poseen el mismo respeto y aprecio por las creencias Cherokee que ellas han inculcado en Zoey.



Hierbas Cherokee Prácticas recolectoras

La gente Cherokee tiene muchos dones que creen que vienen del Creador, así como los vampiros de la Casa de la Noche tienen dones y afinidades que creen que vienen de Nyx. Y uno de los más preciados en la sociedad Cherokee es la comprensión de la recolección, uso y conservación de las hierbas medicinales. En la práctica tradicional de la recolección de hierbas, los Cherokee piden permiso a la planta para ser recolectadas y dejan a veces un pequeño regalo como muestra de gratitud, como una perla u otro recuerdo. Tal práctica habla del respeto que los Cherokee tienen por la tierra y el Creador. Los Cherokee creen que las plantas fueron puestas en la tierra, no sólo para sanar o purificar (como en los rituales de purificación), sino también para prevenir la enfermedad. Una palabra de advertencia, sin embargo: las plantas y las hierbas pueden ser muy valiosas como medicamentos, pero también pueden ser peligrosas si se utilizan de forma incorrecta. Los Herbolarios Cherokee tienen una gran experiencia y una amplia formación, al igual que las lecciones que Zoey recibió, bajo la dirección de su abuela, pero los principiantes deben buscar asesoramiento sobre cómo las recién cogidas hierbas y plantas se pueden identificar y utilizarse para la curación y los medicamentos preventivos. COMO ZOEY Redbird se enfrenta a criaturas míticas en una clásica batalla entre el bien y el mal en la serie la Casa de la Noche, ella trae a la vida del lector las tradiciones Cherokee. El vínculo de Zoey con su herencia nativa americana añade profundidad y humanidad a la historia, así como las autoras aportan giros de creatividad a algunas de las más convincentes y auténticas tradiciones Cherokee. Y mientras que la serie puede no ser fiable como una representación objetiva de la cultura Cherokee, la orgullosa historia del pueblo Cherokee todavía sirve como una fuente constante de inspiración para las autoras y hace a Zoey Redbird una de las heroínas de ficción más originales para jóvenes adultos.

JORDANIA DANE

En su debut consecutivamente lanzó sus novelas de suspense en 2008 después de que los tres libros se vendieran en la subasta. Extraído de los titulares, “Los enérgicos complots que Jordania teje en un tapiz de realismo, intriga, y humor negro”.

Publishers Weekly compara su ritmo intenso con el de Lisa Jackson, Lisa Gardner, y Tami Hoag - su primer libro llamado, “Nadie la oyó gritar”, fue uno de los mejores libros del 2008. Y Arlequín Teen está lanzando dos novelas para jóvenes adultos escritas por Dane: En los brazos de los ángeles de piedra (Abril 2011) y En un ala oscura (TBA 2012). Jordania y su esposo comparten su residencia en Texas con dos gatos y un perro rescatado llamado Taco. Para más información, visite www.JordanDane.com.





{Libertad de Elegir}

Kalona, A-ya y los Cuervos Mockers



Jeri Smith-Ready

No es fácil ser el Elegido. Pregúntale a Buffy Summers. Pregúntale a Harry Potter. Y pregúntale a Zoey Redbird, la última en la lista de los "afortunados" candidatos elegidos por el destino para salvar al mundo de la oscuridad- yah, sí, encontrar el amor, mantener a sus amigos, y tal vez no suspender todas las clases. En su tiempo libre, Por supuesto.

Uno pensaría que el acto ser elegido sería el mayor obstáculo de todos. Una vez que sabes que eres El Único, cada elección debe ser fácil. Simplemente "haz lo correcto", y el resto vendrá solo. Después de todo, fueron elegidos por una razón, por lo que debes estar destinado a tener éxito, ¿verdad?

Por desgracia, el destino no es una recta y bien pavimentada carretera. A veces ni siquiera es un camino pedregoso cubierto para motos. Todas las señales apuntan en diferentes direcciones, y la mitad de ellos ni siquiera están en Inglés (ellas podrían estar en otro idioma -o, peor aún, *poesía*).

Los adultos o los seres divinos- ya sabes, los que han dejado que las cosas se pongan en tan mal estado en el primer lugar-te dan un enorme trabajo: sigue adelante, lucha contra el mal, aquí están algunos súper poderes. ¡Buena suerte!

Ah, infierno, como diría Zoey. ¿Y ahora qué?

Buena pregunta. ¿Cómo puede un simple novato tomar las decisiones correctas cuando incluso los inmortales no pueden hacerlo bien?

Mira a Kalona-él era el prometido guerrero de Nyx, una alianza que exige y premia al máximo lealtad y devoción. Sin embargo, él desperdició la amorosa confianza de su Diosa. Después de su destierro, en lugar de tratar de volver a congraciarse con Nyx, pasó siglos acumulando un delito tras otro. Los medio humanos Cuervos Mockers que él engendró trajeron aún más miseria al mundo miseria que ellos no pueden enteramente culpar a su herencia del mal. De todos estos seres míticos, solo A-ya, una creación humana, carece de la capacidad para tomar una decisión.



Cada personaje humano e inmortal, todos jugadores en la batalla por el alma del mundo, tienen el poder de elegir el camino de la oscuridad o la luz, no importa cuán lejos por un camino ellos hayan llegado.

O volar, según el caso puede ser...

"ESPÍRITUS OSCUROS DE LA PEOR ESPECIE": LOS CUERVOS MOCKERS

En la serie la Casa de la Noche, conocemos por primera vez a los Cuervos Mockers al principio de *Indómita*, cuando Zoey oye la llamada de un cuervo, mientras siente un escalofrío y un aleteo en el aire a su alrededor, junto con el sentido de que alguien-o *algo*- está mirando. Afrodita después, tiene una visión de una de estas criaturas asesinando a Zoey, cortándole la garganta. Sylvia Redbird, la abuela de Zoey, los describe como "Cuervos, con los ojos y las extremidades del hombre" y "hacedores de travesuras - espíritus oscuros que tienen el placer de molestar a los vivos y atormentar a los que están en la cúspide de la muerte".

La descripción de la abuela Redbird de las actividades de los Cuervos Mockers - no su apariencia- es tomada directamente de las leyendas de su pueblo. En la mitología Cherokee, los Cuervo Mocker, o *Kâ'lanû Ahkyeli'ski* (inglesado como Kalona *Ayeliski*), son los malos espíritus de ambos sexos que roban a los moribundos de sus vidas. Por lo general se aparecen a los ancianos y enfermos, quienes pueden haber visto figuras ardientes volando, brazos extendidos y llamados como cuervos a medida que ellos descienden. También ellos pueden ver pálidas, y arrugadas figuras-como hombres y mujeres mayores-acurrucarse en sus camas. Se supone que esa vieja apariencia que refleja las muchas vidas que han robado.

Una vez que los Cuervos Mocker han llegado, atormentan a la persona débil para acelerar su muerte. Entonces ellos consumen el corazón de la persona fallecida. De esta manera, agregan días o años a sus propias vidas a expensas de sus víctimas (es decir, el tiempo extra que la víctima habría vivido se ha añadido a la vida del Cuervo Mocker).

Aunque por lo general son invisibles para todos menos para los enfermos y moribundos, los Cuervos Mockers pueden ser vistos por los curanderos, quienes a menudo se emplean para proteger a los enfermos hasta que han muerto en la paz o se han recuperado. Cualquier Cuervo Mocker que se atreva a aparecer en la presencia de un curandero es probable que muera dentro de siete días.



Qué diferencia hace una semana

El período de siete días es común en muchas mitologías e historias. En el Génesis, se dice que Dios ha creado el mundo en seis días, con el séptimo para descansar (De ahí la creación del Sabbat).

En la mitología de la creación Cherokee, a los animales se les pidió permanecer despiertos durante siete noches. Todos lo hicieron pero el búho y el puma quedaron dormidos, por lo que estos dos animales fueron dotados con la visión nocturna.

También en la mitología de la creación Cherokee, la primera mujer dio a luz a una nueva persona cada siete días hasta que la tierra se volvió superpoblada, momento en el que la tasa de natalidad se redujo de nuevo a una vez al año.

En *Quemada*, Zoey sólo puede habitar en el Otro Mundo durante siete días antes de su alma se disipe por completo y la tierra esté un grandes problemas.

De acuerdo a *Historia de mitos y fórmulas sagradas de los Cherokees* de James Moody, (¡un gran recurso en los mitos Cherokee!), los Cuervo Mocker son sólo un tipo de brujas Cherokee, pero ellos son la más terrible. Incluso otras brujas les temen y los odian, y cuando un Cuervo Mocker muere, las brujas se vengarán desenterrando el cuerpo y abusando de éste. Como la abuela de Zoey se apresuró a señalar, las brujas Cherokee son malas- nada como los modernos abrazadores de la tierra, los seguidores de la Wicca.

En las alas de la noche

Un término Cherokee para brujas, *tskĩlĩ* ', puede ser inglesado como *Tsi-Sgili*- el nombre con el que Neferet ama llamarse a sí misma. *Tskĩlĩ* es también la palabra para las especies de aves conocidas como los grandes cuernos búho. Entre los cherokees, se cree que los búhos son brujas disfrazadas. Otro término para bruja es *sũnnâ'yĩedâ'hĩ*, o "goer noche", ya que se cree que ellos aparecen sobre todo por la noche. Hmm, al igual que vampiros... entonces, ¿de dónde vienen los Cuervos Mockers? ¿Quién o qué los creó? El mito Cherokee no nos da ninguna pista. Ellos simplemente existen. Siempre lo han hecho. El Bien y el mal existen, puros y simples, los Cuervos Mockers son malos. Punto.

Allí es donde las Cast entran en escena.

"HERMOSURA INCOMPARABLE": KALONA EL TRAIOR

La serie La Casa de La Noche ofrece una convincente historia del origen para los Cuervo Mockers, una historia que recuerda al último villano cristiano en sí mismo.



Imaginado por P.C. y Kristin Cast, Kalona es un ser inmortal que era originalmente un Guerrero jurado a la Diosa Nyx. Su juramento lo ataba para protegerla de la oscuridad, pero cuando él le dio la vuelta a ella, celoso de su consorte Erebus, ella lo desterró para siempre del Otro Mundo.

La caída de Kalona desde el otro mundo tiene muchas similitudes con la leyenda de Lucifer, especialmente como retrata en 1667 el poema épico de John Milton, *El paraíso perdido*. Al igual que Kalona, Lucifer fue una vez él más glorioso y hermoso de los ángeles, un ser de luz. "Lucifer", de hecho, significa "dador de luz", y es que a veces se denomina Morningstar o "hijo de la mañana" (Isaías 14). Al igual que Kalona, las hermosas alas de Lucifer se volvieron negras cuando cayó (aunque en *El paraíso perdido*, pierde sus plumas completamente y consigue grandes alas feas de murciélago, ya que su apariencia externa comienza a reflejar su maldad interior).

Secretos no tan oscuros sobre Lucifer

Dato curioso: El planeta Venus, también conocido como el "lucero de la mañana" cuando aparece antes de la salida del sol, brillando más que todas las estrellas en el cielo-una vez fue conocido como Lucifer. Un dato más divertido: El producto químico que hace que se produzca la luz en las colillas de las luciérnagas se llama "luciferina." Y como Kalona, Lucifer se puso celoso cuando alguien más tomó su lugar como el favorito de su amado- sólo sustituye el Hijo eterno en el cielo (y, eventualmente, los seres humanos en la tierra) por Erebus y a Dios Padre por Nyx. Aunque Lucifer y Kalona ocupaban puestos elevados, no era suficiente. El orgullo de ambos inmortales sacó lo mejor de ellos, causando su rebelión y expulsión de sus hermosas casas.

En *Indómita*, tanto la abuela de Zoey como la hermana María Ángela comparan a Kalona con los Nephilim, los ángeles legendarios que cayeron del cielo y se dice que se han apareado con mujeres mortales en la tierra. La Abuela Redbird dice que se rumora a veces que Goliath, (del famoso David y Goliath) que ha sido uno de los Nephilim, quienes eran todos de tamaño y fuerza sobrehumana.

Pero mientras que Lucifer (Satanás, como se le llama después de la caída) rechazó la noción de amor y abrazó a su pecado de orgullo- pronunciando la línea famosa, "Mejor reinar en el infierno que servir en El cielo"- Kalona continúa engañándose a sí mismo de que lo hizo todo por amor. La suya es una concepción perversa del amor, sin embargo, requiere un control absoluto y obediencia. En sus escenas con Zoey, él profesa su mayor devoción por ella- hasta que ella se pregunta o lo rechaza, y luego, él inevitablemente, se lanza dentro de un festival de mal humor de inmortal tamaño.

En *Quemada*, El cuervo Mocker Rephaim dice a Stevie Rae que él y sus hermanos nacieron a partir de la rabia y amargura de Kalona de ser lanzado desde el otro mundo. Esta es la verdad metafórica, sin embargo un poco exagerada. Después de todo, los Cuervo Mocker no sólo salieron de la cabeza de Kalona. Para que ellos puedan existir, él tenía que actuar- y actuar muy mal.



Mediante la conexión de Kalona con los Cuervos Mockers, la serie la Casa de la Noche convincentemente ajusta a estos inmortales de ficción con la existente mitología Cherokee. Tras el rechazo de Nyx, Kalona habitaba en la tierra junto con otros ángeles caídos, de acuerdo con la abuela Redbird. Él se apareció a la gente Cherokee, que le adoraba, en agradecimiento por sus sanos cultivos y mujeres fértiles.

Por supuesto, la mera alabanza no era suficiente para él. La lujuria no utilizada de Kalona (o lo que sus sobrenaturales poderes de racionalización llamaban su deseo no correspondido por Nyx) lo llevó a dormir con las mujeres de la tribu. Los Cherokees se desilusionaron y lo rechazaron, pero en lugar de irse, Kalona se volvió rapaz y dominante, alimentando su apetito insaciable de poder y sexo. Aquellas a las que violó dieron a luz a los Cuervos Mockers.

La segunda caída de Kalona es contada a través de la historia de otro personaje creado por la Casa de la noche- A-ya. Dado que simples guerreros humanos no podían detener a Kalona, "una criatura de la mitología y la magia," las mujeres Sabias se reunieron para encontrar la manera de derrotarlo. Como un ser inmortal, Kalona, obviamente, no podía ser asesinado. Pero tal vez podría ser atrapado por sus dos debilidades: su hambre de mujeres y su vulnerabilidad a la tierra. Así que las mujeres sabias esculpieron en arcilla a una hermosa doncella, irresistible, A-ya, y le dieron vida. (A-ya significa "yo" en la lengua Cherokee, tal vez lo que indica que esta doncella era para representar a todas las mujeres o incluso a toda la humanidad.)

Curiosamente, este proceso es muy similar al descrito en los cuentos de los *golem* en la tradición judía. En hebreo, golem significa "embrión" o "masa amorfa". Para crear un golem, uno esculpe una figura con forma de hombre de barro y luego lo trae a la vida con alguna forma de la palabra "Dios", ya que Dios es el creador de toda vida. Esto podría implicar el canto del nombre secreto de Dios, o escribir el nombre de Dios en un trozo de pergamino e insertarlo en la boca del Golem.

La animación más fascinante del método consiste en tallar las letras *alep*, *mem* y *tav* en la frente del golem. En conjunto, estas tres letras forman *emet*, o "verdad". Cuando has terminado con tu golem, puedes matarlo borrando la letra *aleph*, dejando la palabra *met*, o "muerte". Mientras que "Vive", la criatura puede seguir instrucciones simples, pero no puede pensar por sí mismo y no tiene voluntad, como un robot hecho de tierra.

Esta falta de voluntad es fundamental, ya que A-ya se hizo, literalmente, para amar a Kalona. No tenía otra opción, ningún pensamiento, y por lo tanto no tiene miedo de él, a diferencia de las mujeres mortales. A-ya atrajo a Kalona a una cueva subterránea, donde, como una criatura alada en el aire, él sería más débil. En lo profundo de la tierra, A-ya se abrió a Kalona voluntariamente. Cuando él la penetró, ella se transformó en tierra, y él quedó atrapado en su abrazo para siempre.

Con la pérdida de su padre, los Cuervo Mocker se convirtieron en criaturas no sustanciales de espíritu puro, incapaces hacer daño al joven y saludable. Ellos cantaban un nuevo cántico, jurando que un día Kalona se levantaría otra vez y se vengaría. Él volvería una vez más a dominar a los hombres y violar mujeres- y a ellos les gustaría.



En la visión de Afrodita, la abuela Redbird sostenía un papel con un poema que describía su regreso:

"Dulce Suenan las canciones de Kalona mientras masacramos con gélido calor".

En *Indómita*, se levanta Kalona de la tierra, ordenado por Neferet y liberado por el derramamiento de sangre de Stevie Rae ("Cuando el poder de la tierra sangre de un rojo sagrado"). Él se fija en Zoey, quien él cree ser la reencarnación de A-ya.

A través de sueños, visiones, y el poder de su propia intuición, Zoey lentamente acepta que comparte pedazos del alma de esta antigua doncella. Pero a diferencia de A-ya, ella puede pensar por sí misma. Puede negar los sentimientos en su interior que la atraen con tanta fuerza a Kalona.

No es fácil por un largo tiempo. La mayoría de novatos e incluso otros vampiros adultos no pueden resistirse a su atracción. Él es poderoso, tiene facilidad de palabra y caliente. Afirma ser Erebus, el consorte de la misma Diosa que los novatos y vampiros adoran. Él les dice todo lo que ellos quieren oír, cómo deben ellos gobernar el mundo y traer de vuelta "las viejas costumbres, donde vampiros y sus Guerreros caminen sobre la tierra, orgullosos y fuertes, en lugar de esconderse en grupos en las escuelas... los Vampiros son hijos de Nyx y la Diosa, significa que nunca tienes que esconderte en la oscuridad". Después de dos supuestos asesinatos de seres humanos a vampiros en la Casa de la Noche de Tulsa, la audiencia está preparada para su liderazgo y liberación. Conforme a una de las visiones de Afrodita, Zoey reinara con Kalona si ella se entrega a él.

Para Zoey, el encanto de Kalona es diez veces mayor que para cualquier otra persona, porque la parte de su alma que comparte con A-ya lo ama. Ella reconoce su gran belleza y el poder de la tentación, pero eso no es lo que la atrae más -se siente atraída a él por piedad y compasión, y mantiene la esperanza de que él pueda volver a la senda de Nyx.

Pero como dice Nyx en el comienzo de la serie cuando se aparece a Zoey en una visión y llena su Marca, se trata de "un mundo donde el bien y el mal luchan por encontrar el equilibrio" (*Marcada*). Vemos la lucha por el equilibrio cósmico promulgada dentro de Zoey, así, mientras parte de ella estaba hecha para amar a Kalona, parte de ella también estaba hecha para acabar con él. Cuando lo ve matar a Heath a sangre fría, se da cuenta de que a pesar de los ocasionales remordimientos de Kalona, él había elegido el mal una y otra vez, y siempre lo haría.



UN PRECIO PAGADO CON DOLOR: LA REDENCIÓN DE REPHAIM

Por ahora, el hijo primogénito y predilecto de Kalona, Rephaim, es parte de otro drama de elecciones, con un resultado completamente diferente al de su padre. Mortalmente herido en la batalla culminante de *Cazada*, Rephaim es salvado al principio de *Tentada* por Stevie Rae, quien no era ajena a la oscuridad. Su muerte reciente, su no-muerte, y su subsiguiente comportamiento de sed de sangre le permiten tener simpatía por el espíritu caído medio-mortal. Ella recuerda que a pesar de las intenciones de Neferet, quien la trajo de vuelta de la muerte, pudo escoger el bien y controlar sus deseos violentos. Por lo tanto, Stevie Rae puede ser la única persona capaz de ver la humanidad de Rephaim, y es esta humanidad la que ella garantiza en *Quemada*, como un pacto con el Toro Negro a cambio de la vida de Rephaim.

En *Tentada*, Rephaim salva la vida de Stevie Rae para pagar su deuda por salvarlo, y así deshacerse de esa deuda. Pero en *Quemada*, Rephaim la salva por otra razón –porque él la ama (aunque él no lo llamó así). Cuando La Oscuridad en forma de Toro Blanco la tortura, Rephaim es capaz de sanar, volar hacia ella, y penetrar a través del círculo en el que ella se encuentra atrapada, todo porque él está conectado con La Oscuridad. Al igual que Stevie Rae podía compadecerse de él porque ella ha tocado La Oscuridad en su pasado, él sólo es capaz de salvarla de La Oscuridad *a cambio* de su propia Oscuridad.

Pero es más que eso. Él sólo convence a La Oscuridad de dejarla ir por encontrar a la humanidad dentro de sí mismo, la parte que su madre humana le otorgó, la parte que le permite decir, –Estoy aquí porque ella está aquí, y ella me pertenece.

Salvar su vida la primera vez no le costó nada, pero esta vez él debe ofrecerse a La Oscuridad en vez de ella. Él sufre aun más de lo que Stevie Rae sufrió, pues su sangre inmortal es más irresistible que la de ella, y porque él usa a La Oscuridad para obtener el suficiente poder para sanar y romper el círculo, así que él debe pagar su propia deuda así como también la de ella. Es sólo el pacto de Stevie Rae con el Toro Negro (La Luz) lo que lo salva. Ellos se pertenecen.

Los Grandes Perdedores del Mundo

La palabra *Rephaim* se refiere a unas ancestrales seres que en la Biblia son posiblemente relacionados con los Nephilim (o los ángeles caídos –¿los recuerdas?). Se pensó que Los Rephaim, también llamados los Rephaites, habían sido una raza de gigantes. El Rey Og de Bashan, el último de los Rephaim, es descrito en Deuteronomio como que tenía una cama de nueve (cuatro metros y medio de largo) codos. (Interesantemente, el término para personas muertas o espíritus de los muertos puede estar arraigado en una palabra hebrea similar, *repaim*.) La Biblia no menciona que estos seres cometieran algún crimen mayor aparte de vivir en La Tierra Prometida, pero eso fue suficiente garantía para eliminarlos.



UNA ESPADA DE DOBLE FILO

¿Por qué P.C. y Kristin modificarían el mito del Cuervo Mocker, creando una original historia tan fantástica en forma de Kalona?

Dos palabras: Libere. Albedrío. A lo largo de la serie La Casa de La Noche, Zoey es confrontada con elecciones. Ella no siempre hace “la correcta”. Sus acciones algunas veces incluso la lastiman a sí misma y a los demás (Loren Blake, ¿alguien?). Pero tal como es repetido a menudo, el máximo regalo de la Diosa Nyx hacia sus hijos es el libre albedrío. El amor y la bondad no significan nada sin la habilidad para escoger sus opuestos.

Como Lucifer, Kalona tuvo que escoger entre la luz y la oscuridad, y él libremente escogió la oscuridad, no sólo cuando cayó del Otro-Mundo, sino una y otra vez en la tierra. Al convertir la furia y el orgullo de Kalona en la fuente de los Cuervos Mocker, las Cast le dieron a los Cuervos Mocker una razón para existir, en vez de ser estúpidos espíritus malignos que venían de la nada. Y tal como vimos con Rephaim, incluso estas criaturas nacidas de violación y sangre tienen la capacidad de amar cuando muestran compasión y comprensión. Son, después de todo, nacidos de mujeres humanas, y tienen humanidad en ellos.

A pesar del estado de Zoey como A-Ya reencarnada y Elegida de Nyx, todavía puede escoger la oscuridad. La oscuridad puede tomar la forma no sólo de mal activo, sino también inactivo –escogiendo su propia felicidad y su paz a expensas del mundo. Muchas veces ella tiene el deseo de ser normal y no llevar la carga que se le ha otorgado. El hecho de que Zoey tiene más de un camino posible está ilustrado explícitamente en las visiones de Afrodita – están las que nunca *serán*, pero que *podrían ser*– y más de una vez, Afrodita tienen inversas visiones contradictorias. El futuro siempre está cambiando.

Zoey es bastante imperfecta, al igual que los que la rodean –sus amigos, novios, enemigos, y protectores por igual. Los personajes que son inicialmente atraídos por la oscuridad –como Stark, Afrodita, y Rephaim– hacen difícil elecciones para ser héroes cuando se necesita, incluso si significa perder lo que ellos piensan que son, o incluso perdiendo sus propias vidas. Como Stevie Rae resucita de entre los muertos, ella tiene un largo y difícil viaje para regresar a La Luz. Kalona mismo tiene el potencial de cambiar el orgullo por el amor, pero al final de *Quemada*, él ha hecho que su elección por La Oscuridad quede por siempre claro.

Se podría argumentar que la habilidad de estos personajes para cometer errores, caer –*fallar*– es lo que hace que la serie sea tan atractiva. Como en la vida, no hay garantías, y Zoey hace lo mejor que puede para salir del paso y hacer lo correcto, a pesar del agotamiento/las heridas/las casi muertes, la confusión, y el drama principal del novio. Eso es todo lo que Nyx pide a alguien que le sirve.



Porque sin elección –sin libertad– el amor es vacío. Puedes ganarte a alguien dándole una poción de amor, y al principio estarás feliz sólo con tener sus afectos. Pero pronto, te sentirás hueco. Sabrías que ellos no tuvieron elección, y que sus sentimientos no fueron ni ganados ni reales. Así como ningún humano en su sano juicio debería estar satisfecho con una relación derivada de una poción de amor, ninguna verdadera Deidad debería querer obtener a la fuerza obediencia y devoción.

El mismo Dios lo puso en *El Paraíso perdido*, cuando discutía con los ángeles rebeldes:

*Fueron libres cayendo o resistiendo.
De no ser libres ¿Cómo probarían
Su lealtad, su amor, su fe constante
Si tan sólo cumplían obligados,
sin voluntad?*

No hay destino sino lo que escogemos, y Nyx no lo haría de ninguna otra manera.

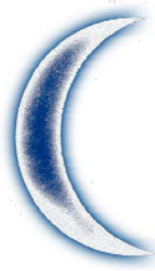
JERI SMITH-READY

Es la autora de la novela paranormal adolescente *Shade and Shift*, así como también la ganadora del premio WVMP Radio a serie adulta de vampiros, el cual incluye a *Wicked Game*, *Bad to the Bone*, y *Bring on the Night*. Ella vive en Maryland con su marido, dos gatos, y el galgo más mentecato del mundo. Visítala en Facebook o Twitter, o en www.jerismithready.com.



{El Otro-Mundo es chino para mí⁵}

⁵ The Otherworld Is Greek to Me: El otro mundo es desconocido para mí.



Trinity Faegen

Desde los nombres de los personajes como elementos en la historia, la serie La Casa de La Noche de P.C. y Kristin Cast es un tesoro oculto de alusiones a la Mitología Griega. Los orígenes de Nyx se basan en el Mito Griego –ella aparece en *La Teogonía* de Hesiod, *La Ilíada* de Homero, y otros textos griegos antiguos. Afrodita toma su nombre de la diosa griega. Pero las referencias al mito griego que más me fascinan son las relacionadas al Otro-Mundo de Nyx. Las Cast han tomado el antiguo Inframundo Griego y han añadido su propio toque imaginativo, creando una respuesta colorida, intrigante y nueva para la eterna pregunta, –¿A dónde vamos después de morir?, al igual que el Inframundo en la Mitología Griega, las visitas selectivas al Otro-Mundo por los vivos están permitidas. También al igual que el Inframundo, algunas visitas nunca pueden salir. Y aunque no sean idénticos, hay suficientes similitudes que son interesantes de comparar y contrastar.

La incertidumbre de la otra vida es universal, una pregunta eterna sin una respuesta porque todos los expertos se han ido. Con el campo completamente abierto para conjeturar, hay historias y mitos incontables sobre la vida después de la muerte. Civilizaciones antiguas a través del globo tuvieron sus propias (a menudo misteriosamente similares) explicaciones para lo que ocurre después de la muerte, pero gracias a súper escritores como Hesiod y Homero, los Mitos Griegos siguen siendo el patrón de oro.

La Otra Vida de los Antiguos

En la antigüedad, los mesopotámicos creían que los muertos habitaban en el Gran Más Allá, la Tierra del No Regreso, gobernada por Ereshkigal. Según Alice K. Turner en *La Historia del Infierno*, los mortales vivieron en la Tierra, pero trozos del más allá colindan con ésta. Al igual que en la mitología griega, hay historias de descenso de mortales y otros dioses que visitaron el Gran Más Allá, algunos de ellos regresaron a la vida y algunos no regresaron.

En el antiguo Egipto, la otra vida era complicada, y el viaje a Sekhet Hetepet, gobernado por el benigno Osiris, estaba lleno de riesgos. Allí estaban las puertas, portales, y el Pasillo de Justicia, después de lo cual, si los muertos pasaron el corte y su corazón no fue comido por el monstruo Ammit, habrían más peligros que sólo podían superarse después de seguir las instrucciones de El Libro de los Muertos. A diferencia de la mitología griega, nadie viajaba al otro lado a menos que estuviesen muertos, pero el Otro-Mundo de los egipcios era muy complicado, es fácil ver el por qué. Nadie excepto un tipo muerto pasaría a través de cocodrilos, serpientes, escarabajos gigantes, y el riesgo de que su corazón sea comido por un monstruo.



Por esos días, los antiguos griegos no pensaban en el Inframundo como un lugar malo. Era simplemente donde las personas iban después de morir. Pero aún así era peligroso. Muy pocos mortales vivos visitaron el Inframundo, pero esos que lo hicieron fueron considerados héroes. ¿Pero qué héroe trataría de visitar la tierra de los muertos?

Una de las visitas más famosas está en *La Odisea* de Homero, la historia del viaje de diez años a casa del Rey Ulises. Después de pelear contra los troyanos por diez años, él está realmente listo para regresar a su reino y reunirse con su leal esposa, pero las cosas no van según lo planificado y él confronta un obstáculo después de otro. Circe, una bruja que él encuentra por el camino, le dice que debería seguir el consejo de un sabio mortal, pero ya que el tipo al que ella se refiere está muerto, Ulises tendrá que visitar el Inframundo para encontrarlo. Él y su tripulación elevan velas y viajan a la cueva del Taenarum, Grecia, un portal que lleva al Inframundo. Allí, Ulises sacrifica a un carnero joven y una oveja negra para el dios del Inframundo, Hades. Mientras la sangre de las bestias desemboca en una zanja, Ulises le pide a los espíritus que se levanten y se reúnan con él en la entrada de la cueva. El mortal sabio le da el consejo que él estaba buscando, y también habla con varios espíritus útiles, antes de que la Reina del Inframundo, Perséfone, envíe algunos espíritus no-tan-amigables a la cueva y Ulises ordene una apresurada retirada.

Nuestro primer vistazo del Otro-Mundo de Nyx es en el primer libro, *Marcada*, cuándo Zoey pierde los estribos después de que ha sido Marcada como una Vampi novata y va con su Abuela Redbird por ayuda. Huyendo de los espíritus de sus antepasados Cheroqui porque está segura de que su muerte está cerca, ella tropieza y se golpea la cabeza, dejándola inconsciente. Su sangre gotea en una grieta en la tierra y la voz de una mujer la está llamando. Pensando que es la Abuela Redbird, ella lanza su espíritu adentro de la grieta y se encuentra en una cueva con un arroyo pequeño, dónde su sangre se entremezcla con el agua cristalina. A diferencia de Ulises, Zoey no visita la cueva a propósito; ella no tiene ni idea de que esto es parte del Otro-Mundo, y en tanto que, sí, ella estaba buscando un consejo de su sabia abuela, nunca fue su intención pedir un consejo de alguien en el mundo espiritual. Pero hay un parecido entre la cueva en Taenarum y la cueva dónde Zoey se reúne por primera vez con Nyx. Ambos son portales al otro lado, la tierra de dioses, las diosas, y las sombras de los muertos. Y se accede a ambos por medio de la sangre. Las cuevas juegan un papel importante en los mitos del Inframundo, sin duda porque los antiguos griegos las veían como aberturas a lo que está abajo.

Para los griegos, el concepto de Inframundo era muy literal—un mundo debajo del suelo. Cuando la gente moría, sus espíritus eran escoltados muy abajo, por un sinuoso camino en la Tierra hasta que ellos llegaban al río Acheron y pagaban al barquero, Charon, para que los pasara al a través del Inframundo.

Homero describe el descenso en la *Odisea*:

“Por los caminos húmedos y mohosos pasando las corrientes del océano vinieron y pasaron la Roca Blanca y las Puertas del Sol del occidente y pasar la Tierra de los sueños, y pronto ellos alcanzaron los campos del Asphodel donde la muerte, los espectros quemados de los mortales hacen su hogar...”



La Nyx del Otro mundo es más esotérica, no un lugar físico, sino dentro de otro reino. Para visitar el Otro mundo, un mortal no puede simplemente encontrar un portal y empezar a descender en la Tierra, como podían hacerlo en la mitología griega. La entrada al otro mundo de Nyx requiere la separación del espíritu del cuerpo. Además, la abuela Redbird, en *Indómita*, usa la palabra “caer” para describir a Kalona siendo echado del Otro mundo, lo que implica que el Otro mundo está localizado en algún lugar, sería arriba, y no abajo.

¿Qué más sabemos acerca del Otro mundo griego? Era un lugar enorme, dividido en tres áreas diferentes que separaba a sus habitantes. El prado de Asphodel era para las almas ordinarias que no eran ni súper buenas, ni súper malas, el Tártaro estaba reservada para aquellos que merecían castigo, y el Eliseo era para los héroes y virtuosos. Eliseo era representado como un brillante, un verde feliz lugar de un día sin fin. Como es descrito en la *Odisea* de Homero, "Hay de hecho los hombres viven días de descanso. La nieve, la tempestad y las tormentas eléctricas no entrar allí, pero para refrescar a los hombres Okeanos les envía continuamente la brisa fuerte desde el oeste. "Dentro de Eliseo, los Campos Elíseos eran el hogar de los justos, mientras que las Islas de los Bienaventurados son el reino de la vida después de la muerte de los héroes. De acuerdo con Hesiodo en *Works and Days*, <<Viven sin ser tocados por el dolor en las Islas de los Bienaventurados más allá de la orilla profundos remolinos Okeanos, héroes felices para quienes la tierra les da grano y fruta dulce como la miel que florecen tres veces al año>>. Eliseo, entonces, es el paraíso, quizá a la par con lo que los cristianos y musulmanes modernos piensan como el Cielo.

El contraste de esto con lo que aprendemos de la Nyx del Otro mundo. Siguiendo con el encuentro de Zoey en la cueva en *Marcada*, no vemos nada mas del Otro mundo hasta el final de *Tentada*. Después de que Zoey fuera testigo de la muerte de Heath a manos de Kalona y los intentos de devolvérsela, su alma rota, cae en coma, y su espíritu despierta en el Otro Mundo. Como en el Eliseo, el Otro Mundo de Nyx—al menos lo que vemos de él al final del séptimo libro—es un lugar de impresionante belleza, un tranquilo paraíso pastoral. Zoey está viva cuando visita el otro lado, al igual que los viejos héroes de Grecia, pero su viaje es diferente. Para empezar, ella no viajó ahí a propósito. Pero la diferencia clave es esa, cuando el espíritu de Zoey visitó el Otro Mundo, su cuerpo físico no lo hizo. En los mitos griegos, los héroes que viajaron al Inframundo lo hicieron en carne y hueso. El peligro que enfrentan es la muerte: viajar el Inframundo significa arriesgarse a quedar atrapado ahí por siempre.

Lo que aprendemos en el siguiente libro, *Quemada*, es que el peligro que Zoey enfrentó era también la muerte si su espíritu está fuera de su cuerpo por demasiado tiempo. Pero, aun peor, si ella no podía juntar todas las piezas de su alma, se convertiría en una Caoinic Shi', quien no está vivo ni muerto, condenado a la inquietud por la eternidad. (Caoinic Shi' no es de la mitología griega, pero concordando con P.C., está basado en las palabras gaélicas que aproximadamente se traducen en “hada” o “fantasma”)

Cuando Zoey despierta en el Otro Mundo, no tiene idea de donde se encuentra, y para empezar, a ella no le importa. Está en paz, incluso eufórica, sin recordar que ha pasado, y caminando por un hermoso jardín, luego en una arboleda de serbales y espinos. Para entrar al Eliseo, las almas tenían que cruzar el río Lethe, conocido como el río del olvido. Ellos tenían que beber el agua y olvidaban su vida inmortal. Zoey no bebe nada, pero como esas almas Griegas, ella no recuerda quien es, o como llegó ahí.



Inicialmente su presencia en el Otro Mundo es una cosa buena—ella está feliz y segura fuera del alcance de Neferet y Kalona. Tan pronto como ve a Heath se da cuenta de que está ahí porque está muerta, lo que cree que es por su culpa. Su euforia desaparece, su memoria regresa y tiene el corazón roto de nuevo. El regreso de su memoria también pone en manifiesto las figuras fantasmales, que representan las partes rotas de su alma, y el reconocerlas es la primera pista de Heath—y nuestra— de que Zoey tiene un serio problema.

DE regreso en el mundo real, James Stark hace el intento de cruzar el límite de este lado y el otro para salvarla. Haciendo eco al mito de la cueva de Taenarum, donde Odiseo dejó la sangre de un carnero y una oveja en el Otro Mundo. Gotas de sangre de Stark en zanjas estrechas que desaparecen en la Tierra, poniendo el otro mundo sobre aviso de que un mortal vivo quiere visitar. Tan pronto como su espíritu deja su cuerpo, enfrenta su primer obstáculo: El Toro Negro. Claro, el toro negro es de un tipo de bueno, Luz incorporada, pero en una demostración de amor duro al final, el toro hace a Stark probar su determinación.

Hay dos paralelos fascinantes entre Heracles, el más grande héroe de la mitología griega—o Hércules, como era conocido en la mitología Romana—y Stark. Heracles era el hijo de Zeus y una mujer mortal, y la esposa de Zeus, Hera, estaba locamente celosa de los amores de su esposo y sus hijos. Ella causó problemas al chico desde el día de su nacimiento. Heracles logró desbaratar los desagradables planes de Hera en contra suya hasta que se volvió temporalmente loco, y en su engaño mató a su esposa e hijo.

Cuando fue el mismo de nuevo, estuvo horrorizado por lo que había hecho y busca la expiación. Le dieron doce tareas a cumplir, la mayoría completamente imposibles, se las arregló para completar cada una. La última tarea de Heracles era secuestrar a la bestia de tres cabezas Cerberos del Inframundo. Antes de que descendiera, tomó parte en los Misterios Eleusiniolos, un rito de iniciación celebrado en la Antigua Grecia que se creía era para unir a los devotos con los dioses y asegurar su pase a los campos Elysian cuando estos murieran. Nadie tenía por seguro que era hecho durante los Misterios Eulisinianos porque los iniciados juraban discreción y, increíblemente, nadie lo dijo nunca, pero lo que es sabido es que esas visiones estaban involucradas



EL viaje de Stark siguió un camino similar. Desde el tiempo que Stark se prueba a si mismo ser un arquero prodigio, Neferet le causó dolor, manipulando las circunstancias para que él pudiera finalmente llegar a la Casa de la Noche de Tulsa. Después de causar su inoportuna muerte, Neferet trae de vuelta a Stark como un novato rojo, luego le ordena a usar su don de siempre atinar a su objetivo al disparar una flecha a través del corazón de Stevie Ray que resultó en la resurrección de Kalona. Aun bajo el control de la oscuridad, Stark no quiso penitencia. No hasta que él elige la Luz y se compromete como Guerrero de Zoey que siente remordimiento. Después, cuando Heath es asesinado y Zoey está aparentemente perdida en el Otro mundo, Stark no puede culpar el dominio de la oscuridad por su fallo al proteger a Zoey, pero en su lugar tiene que enfrentar la realidad que sus celos y prejuicios la dejaron en riesgo.

Como Heracles, fue temporalmente vuelto loco por un gran poder y ahora quiere expiación, e igual que Heracles su tarea parece imposible. Cuando Stark confronta una visión de si mismo, su lado oscuro, debe vencerlo para continuar con su búsqueda. Al igual que Heracles se convirtió en un iniciado de los Misterios Eulisinianos para prepararse y ser digno de entrar al Inframundo, Stark tiene que convertirse en un chamán antes que pueda ser el Guardián de Zoey y ganar su entrada al Otro mundo.

Una vez que Stark finalmente llega, encuentra a Heath y Zoey en el bosque sagrado, un lugar donde la oscuridad no puede entrar, un refugio donde el espíritu puede descansar. El concepto de un bosque sagrado no está atado al Inframundo de la mitología Griega, sino a la realidad de la vida. En diferentes culturas, algunas zonas de la tierra fueron separadas como el dominio de los dioses o reyes, o para otros fines santos. En la Antigua Grecia, había varios bosques sagrados incluyendo un bosque de robles cerca del Olimpo que era considerado sagrado para Zeus.

¿Regresará Heath? Cuando Heath le dice adiós a Zoey en el Otro mundo, él le dice que la encontrará de nuevo, en su siguiente vida. De acuerdo con el mito de Elysium, un humano ordinario, uno que es virtuoso pero no heroico podía unirse al reino de los héroes en las islas de los Bienaventurados si él podía regresar al Elysium tres veces. Y si vivía tres veces era digno de regresar al Elysium, y se quedaría ahí por la eternidad. La reencarnación era definitivamente parte de la Mitología Griega, y al parecer es parte de La Casa de La Noche también. Heath vivirá otra vez, otra vida, como los antiguos hicieron. (YO estaría de acuerdo con que las Cast continuaran la serie con algunas de las reencarnaciones de Heath) Heath no era feliz de escuchar lo que Stark tiene que decirle, pero entiende lo que tiene que hacer para salvar a la chica que amó toda su vida. Después de que Heath se marcha, Stark inicia la que tal vez sea la parte más difícil de su tarea, que es convencer a Zoey de reunir todas las piezas de su alma juntas de nuevo para volver a la Tierra de los vivos. El comprende que un elemento crucial en su búsqueda para salvar a Zoey es confrontar a Kalona. Heracles, después de descender al Inframundo, pide permiso al dios Hades para tomar a Cerberos. Hades está de acuerdo, con la condición de que Heracles domine a Cerberos sin armas. Stark enfrenta a Kalona sin armas únicamente con su valor y determinación para proteger y defender a su Alta Sacerdotisa. Heracles domina al perro del infierno mediante la fuerza bruta, pero Stark no iguala a Kalona, y muere. ¿Porque la diferencia, cuando hay tanto paralelismo uno en otro? Yo veo el sacrificio de Stark por Zoey como su redención, no solo



por caer protegiéndola, sino por todo lo que hizo mal desde que se convirtió en un novato rojo.

Antes de llamar a Kalona, le dice a Zoey su intención y ella entra en pánico: “¡Pero no puedes! ¡No puedes pelear con Kalona!”, le dice ella, y él replica “probablemente estás en lo cierto, Z. Yo no puedo. Pero tú puedes.” (*Quemada*) El sabe que si Kalona lo mata, Zoey va a reunir las piezas de su alma y hará lo que deba hacer para derrotar a Kalona y Neferet. Por Zoey, por la humanidad, por su honor, reta a Kalona, sabiendo que debe morir. Él es verdaderamente un Guardián Shaman.

Heracles no murió en el Inframundo, pero después en vida fue casi muerto accidentalmente por su segunda esposa, quien no se dio cuenta de que la poción de amor que roció sobre su capa era de hecho veneno. Porque él completó todas sus tareas asignadas, luego pasó a realizar aún mayores hazañas, Heracles fue salvado de la muerte y convertido en un Dios inmortal, en lugar de morir como otros mortales y partir hacia el Inframundo. Cuando Stark muere en el profundo pozo cavado por las alas de Kalona, Zoey demanda que Kalona le devuelva su vida, y Nyx la apoya porque Stark cumplió su misión con tanta nobleza que se ganó el derecho a vivir. Kalona le da a Stark parte de su inmortalidad, lo que le trae devuelta de la muerte, y para sanar, Stark bebe de Zoey, forjando un lazo que durará eternamente. Stark no se convierte en un Dios, como Heracles, pero su experiencia le cambió en algo que nunca soñó que podría ser—un Guardián, enlazado por sangre y juramento a una Alta Sacerdotisa. Me inclino a pensar que Stark aprecia esto más de lo que hubiera apreciado convertirse en un Dios.

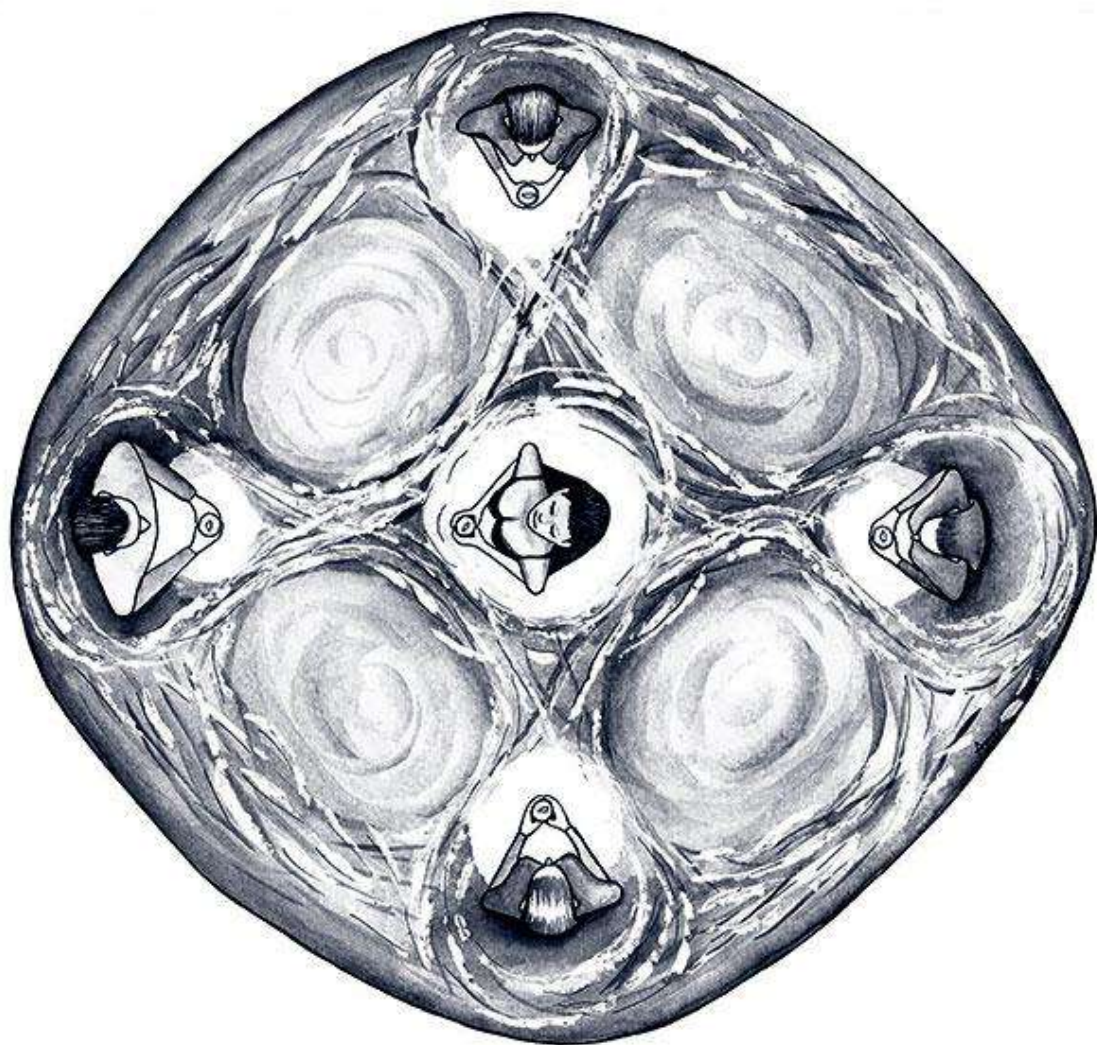
Las similitudes entre el Inframundo de la Mitología Griega y el Otro Mundo de Nyx son intrigantes, pero todo lo que hemos visto hasta ahora se asemeja al Elysium, al hermoso, sereno reino de los virtuosos y heroicos. Por ahora, solo las Cast saben si hay otras menos agradables áreas en el otro lado. Tenemos una pequeña pista por la mismísima Nyx en *Quemada*, cuando revela su Otro Mundo a Afrodita en una visión.

Afrodita ve los espíritus de la gente riendo y bailando, y pregunta si es ahí donde vamos cuando morimos. Nyx contesta, —A veces. Alarmada, Afrodita pregunta que es lo que quiere decir, si la gente solo puede ir si son buenos, y Nyx dice, —Soy tu Diosa, hija, no tu juez. Ser Bueno es un ideal multifacético—. Momentos después, después de que Afrodita haya visto lo que pasa si Zoey muere y dice que no pueden dejar que eso pase Nyx contesta, —Luego Heath debe pasar a mi reino del Otro Mundo. ¿Su reino? ¿Significa que hay otros reinos en el Otro Mundo que no son suyos? Dentro del Inframundo, Hades es dios de todo, pero cada uno de los reinos separados es gobernado por dioses inferiores. No sabemos si el Otro Mundo tiene reinos de otros Dioses, y probablemente nunca lo sabremos. DE cualquier manera no puedo esperar ver lo que P.C y Kristin Cast tienen para nosotros mientras la serie La Casa de La Noche continua.

Desde que era una adolescente, **Trinity Faegen** estuvo fascinada por la vida después de la muerte, probablemente porque leyó *El Paraíso Perdido* cuando estuvo medicada por su extracción de las molares. Ella encontró una salida a su curiosidad por el infierno investigando lo que otras personas imaginaban, luego creó su propia mitología en *The Mephisto Covenant*, una novela para Adultos jóvenes que se publicará por Egmont USA el



otoño del 2011. Trinity vive al interior del Oeste de Texas con su esposo y un formidable gato.



{Elementos de Vida}



Bryan Lankford

¡Buenas Noches! Es bueno ver a tantos humanos interesados en la cultura vampírica. Han pasado muchos años desde que hable ante un grupo tan grande que no fueran vampiros, les pido su comprensión si en algún momento me equivoco. Esta noche hablaremos de los rituales y los elementos que se utilizan en los cultos vampíricos.

Muchos de ustedes han leído sobre rituales vampíricos en las crónicas de Zoey, pero puede que te sorprenda que nuestra forma de culto no sea exclusiva de los vampiros. De hecho, hay muchos grupos humanos que piensan y rinden culto en una forma similar a los vampiros. Grupos como los Wicca, paganos, chamanes, y brujas de todo el planeta que viven y rinden culto en forma similar a la nuestra. No todos veneran a nuestra Diosa Nyx, no usan sangre en sus rituales, pero si rinden honor a una, o varias, o todas las variaciones de la Diosa y Dios en diversos panteones de deidades a lo largo de la historia de la humanidad. Estos grupos también rinden honor a los elementos de la creación y rinden culto en círculos como nosotros.

Ah... he despertado un interés; ustedes no se habían dado cuenta de que los humanos rinden culto como los vampiros. Bueno, las prácticas antiguas nunca mueren: sólo cambian de forma, y evolucionan mientras pasan por los corredores del tiempo. De todas formas, como veo curiosidad por las prácticas humanas, compartiré con ustedes tradiciones Wiccanas mientras discutimos las prácticas vampíricas, ya que en gran medida se superponen.

Ahora lo primero que tienen que hacer si van a ver el mundo como vampiros o como wiccanos es entender cómo piensan estos dos grupos. Esto puede ser difícil para muchos de ustedes, porque los vampiros y los wiccanos viven en mundos completamente diferentes a la mayoría de los que ustedes habitan. Oh esperen; estoy sintiendo un disturbio en la fuerza. (¿Qué? ¿Pensaban que Erik era el único vampiro al que le gustan las películas de Star Wars?) Hay una explosión de protesta otra vez. Supongo que se estarán preguntando ¿cómo podemos vivir en mundos diferentes cuando todos habitamos el mismo planeta? Bueno, ¿en el mundo que ustedes habitan las personas eligen su tiempo de adoración de acuerdo a la fase de la luna y venera el cambio de estación como tiempo sagrado del año?



¿Ven en su mundo como la energía divina fluye y puede ser atrapada, enfocada y dirigida para realizar magia?

En el mundo vampírico y wiccano ellos pueden; aunque siendo humanos, los wiccanos carecen de muchos de los elementos sensoriales más dramáticos, como las luces y los olores, que sí están presentes en la magia vampírica. Sin embargo, he oído que los wiccanos tienen los sentimientos asociados a la magia y no son menos eficaces en guiarlos, para sanar la mente, el cuerpo o el alma.

El punto es que aunque compartimos el mismo planeta, los mundos que habitamos, que son conformados y coloreados por nuestras percepciones, son muy diferentes. Si van a entender como los vampiros y wiccanos-Uh. Decir vampiros y wiccanos se está volviendo tedioso, y detesto las cosas tediosas. Por eso, desde este punto en adelante solo voy a decir *“hijos de la tierra”* cuando me este refiriendo a estos grupos.

¿Dónde estaba? Ah, sí- sí van a entender cómo piensan los hijos de la tierra, lo primero que deben hacer es dejar de tomar todo tan literalmente. El lenguaje usado por los hijos de la tierra, especialmente hablando sobre temas religiosos, tiende a ser simbólico y metafórico más que concreto y literal. Para aquellos que necesiten un repaso: un símbolo es algo que se usa para poner en lugar de una idea o concepto. Por ejemplo, un águila puede ser usado para representar la libertad o un león representar el coraje. Un bebe puede ser usado para mostrar inocencia, o un búho sabiduría, y la bandera Americana simboliza todos los valores de ser americano. Una metáfora en cambio, es una comparación entre dos cosas diferentes donde la comparación funciona como si una cosa fuera la otra. Por ejemplo, si bajaras pisando fuerte por las escaleras en tus pijamas, con los ojos entrecerrados y desaliñado por el sueño, procedieras a gruñir a tu hermana para sacarla de tu silla, después arrebataras la caja de cereal y comenzaras a sacudirlo dentro de un recipiente como si fuera responsable por tu embarazoso encuentro con ese realmente lindo estudiante nuevo cuando tratabas de actuar tranquilo en el laboratorio de química pero olvidaste que aun tenias las gafas del laboratorio pegadas a la frente y... oh, Lo siento, estoy divagando. Pasó demasiado tiempo entre adolescentes. Bueno de cualquier manera, si tu padre mira a través de la mesa y pregunta “¿por qué eres un oso esta mañana?” él estaría usando una metáfora No habría necesidad de afeitarse de repente el rostro peludo o de recortarse las garras. No serias realmente un oso, tú solo estarías representando a uno en el desayuno.

Los hijos de la tierra tienden a ver sus prácticas religiosas en términos de símbolos y metáforas que enseñan a las personas lecciones de vida. Por eso, cuando le pedimos a un elemento que se nos una en un ritual, no le estamos pidiendo a un montón gigante de tierra inteligente que aparezca y comience una conversación. Lo que estamos pidiendo es que la energía simbólica de ese elemento nos llene. Para hacer eso identificamos la manifestación de ese elemento en el mundo exterior – digamos, el olor de la hierba recién cortada, para la tierra- y usamos esas imágenes para encontrar el poder de ese elemento en nosotros mismos. Si se hace correctamente sentirás el poder, las emociones y la energía de ese elemento rodeándote, bueno dentro de ti, fluyendo a tus extremidades, llenándote.

También vemos a las historias religiosas como mitología, lo que no quiere decir que no sean reales. Nuestra Diosa Nyx, es muy real y tangible. Por el contrario, la mitología se



refiere a historias sagradas que intentan instruir y guiar a las personas a una verdad espiritual a través del uso de metáforas. Los extranjeros que leen nuestras historias suelen cometer el error de interpretarlas como hechos históricos, lo que no es. Interpretar los mitos como hechos los reduce a algo que paso hace mucho tiempo que está hace rato muerta, y esto hace que aplicar sus lecciones a nuestras vidas sea mucho más difícil ya sea que, interpretemos las historias como mitos, donde estamos intentando encontrar la fuerza de nuestro héroe interior y ver en nuestras vidas las fallas del villano y prestemos atención a esas fallas no contribuye a nuestra caída Si leemos los mitos y aplicamos las lesiones en nosotros, aprendemos de las virtudes de los maestros y héroes mientras tomamos precaución de las trágicas fallas de los condenados, entonces la historia se vuelve una tradición viva y es renovada en cada era. Aprender de las acciones de figuras míticas nos da sabiduría, mientras que la inteligencia se obtiene de nuestros propios errores, la sabiduría se aprende de los triunfos y fallas de otros.

Los filósofos griegos creían que todas las cosas estaban formadas por los elementos—tierra, aire, fuego y agua. Suma el espíritu y no estaban muy lejos de la Marca. Ah... puedo oír a muchos de ustedes protestando, “¿Y qué hay del hierro, helio, oro y el mercurio? ¿Qué hay de todos los elementos en la tabla periódica desde el hidrógeno hasta el ununocio? ¿Deberíamos tirar a todos esos y reemplazarlos con esos cinco?” aunque estoy seguro de que varios estudiantes de química darían la bienvenida a ese cambio con todo el corazón y harían un pequeño baile de alegría alrededor de la fogata que crearon con sus parcialmente memorizadas tablas periódicas, no es eso lo que estoy sugiriendo. Así que, borren esas sonrisas demoníacas de sus rostros y bajen los fósforos.

¿Recuerdan lo del simbolismo y las metáforas y lo de no tomarse todo literalmente? Bueno, este es uno de esos momentos. Los cinco elementos de tierra, aire, fuego, agua y espíritu son conceptos, categorías en las que todas las cosas pueden ser colocadas si ven las cosas de manera simbólica y metafórica en vez de tan concretas. Hay muchas maneras de ordenar las cosas. Así como clasificarías la ropa de tu armario por color o estación, o ropa gruesa y ropa liviana, todo en la vida puede ser ordenado en categorías. La tabla periódica ordena todos los elementos por numero de protones, su valor de electrones, y si son metálicos o no. Los hijos de la tierra ordenen los elementos según sus características. ¿Es rígido y sólido? Entonces es tierra. ¿Húmedo y fluye? Es agua. Luz o calor equivalen a fuego, y las cosas abstractas o etéricas son aire. El hierro es una forma de tierra, mientras que el helio, siendo un gas, es una forma de aire. ¿Quién no ha visto el oro y pensó que se quemó con su propio fuego interior? Y el mercurio es una forma de agua; el único elemento que es liquido a temperatura ambiente. Las características que usamos en este categorismo pueden ser literales, simbólicas o emocionales, como la emoción repentina de la atracción es tan caliente como una hoguera y el lavado frio de la humillación tiene tanta agua como una tormenta de invierno.

Los elementos pueden mutar casi de manera milagrosa. Un metal explosivo, el sodio, se combina con el venenoso gas cloro para convertirse en la sal terrenal, y dos aires como el hidrógeno y el oxígeno se combinan para formar la muy acuosa... bueno, agua. Estas transformaciones son casi mágicas, pero las personas no saben sobre ellas o no piensan en ellas, así que su composición se vuelve sólo información de respaldo. Piensa en la magia en tu propio cuerpo, que es una combinación de la tierra en tus huesos; musculo y piel se



mantienen vivos con el aire que fluye dentro y fuera de tus pulmones; las reacciones químicas que provocan el calor que calienta tu sangre; el agua de la vida, que fluye como un río a través de todo tu ser; y por último el espíritu, esa chispa de divinidad que te proporciona un poder indefinible que te da la conciencia y te hace algo más que solo la suma de tus partes. Los hijos de la tierra ven los elementos como parte de la naturaleza, donde todo es una combinación de la tierra, aire, fuego y agua, y todo desde las rocas hasta los arboles, los arroyos, los conejitos tiene un poco de divino fluyendo a través de él.

En los rituales, los hijos de la tierra honran a los elementos como las fuerzas primarias del universo y como los pilares de la vida. Cada elemento es orientado hacia un punto cardinal. El emparejamiento de cada elemento con una dirección viene desde tan atrás en el tiempo que ni los vampiros tienen registro de su origen, pero creemos que las asociaciones se originaron hace mucho tiempo en el área hoy conocida como Gran Bretaña. El este de lo que es hoy Inglaterra tiene intensos vientos que soplan por el canal, así que los ancianos creían que los vientos nacían en el este. Al sur, cuanto más lejos se navega más caluroso se pone, por lo que los antiguos sentían que el lugar de nacimiento del fuego era el sur. Al oeste de Inglaterra esta la vasta expansión de agua que es el Océano Atlántico, que hasta recientemente los humanos creían te llevaba hasta el límite del mundo, así que los ancianos sentían que el oeste era el hogar del agua. Cuando uno se mueve al norte adentrándose en el continente el paisaje se transforma en montañas con el presagio de que pocos se atreverían a cruzarlo, así que los ancianos sintieron que esta dirección era el origen de la tierra. Ahora, guardando lo mejor para el final, tenemos el espíritu, que nace y fluye desde el centro de nuestro ser. Por lo que, el centro del círculo es reservado para el espíritu

Los elementos son representados por los puntos del pentagrama, que es una estrella de cinco puntas. Leonardo da Vinci uso el pentagrama para representar la cabeza, los brazos y las piernas de su Hombre de Vitrubio, y los hijos de la tierra lo usan para representar los elementos – sin embargo, mientras que el espíritu es casi universalmente asociado con la punta superior, hay un pequeño desacuerdo entre varios grupos en cuanto a qué punto representa a los otros elementos.

Les digo una posibilidad que a mi especialmente me gusta, es que su orden refleja la creación del planeta.

El punto del espíritu es por supuesto el superior, porque todo comienza y termina con el espíritu. Ahora, cuando la tierra se formó habría sido primero una bola brillante agitándose en un infierno masivo de elementos fusionados; por lo tanto, si trazas el pentagrama desde el punto superior hacia abajo y a la derecha, el primer punto que encuentras es fuego. Como el invierno comenzó a enfriarse el planeta empezó a tomar forma, formando una congelada costra sobre un ardiente interior y dando los primeros indicios de lo que esta agitada esfera se iba a convertir, así que como el pentagrama desde el punto inferior derecho hacia la parte superior izquierda el próximo punto es la tierra. A medida que el planeta se enfrió, los gases fueron expulsados de los elementos en una acometida de nitrógeno, hidrógeno y oxígeno, los que, junto con otros gases, formaron la primera atmósfera. Por lo tanto, mientras trazamos el pentagrama desde el lado superior izquierdo al derecho llegamos al aire. Como el planeta continuo enfriándose a un punto menor que el de ebullición de la mayoría de los líquidos, el vapor que se había formado de la mezcla de hidrógeno y oxígeno en la



atmósfera comenzó a condensarse y la primera lluvia empezó a caer en una lluvia torrencial, llenando el primer océano y creando la sopa primordial de la que surgió la vida. Por eso, si el pentagrama se traza del lado superior derecho al inferior izquierdo, encontramos el punto del agua. Todas las cosas en la vida son circulares, o al menos un ciclo, así que terminamos el pentagrama donde lo empezamos. Mientras nuestra línea sube nos encontramos nuevamente con el espíritu, porque obviamente todo comienza y termina con el espíritu.

Además de ser asociado con un punto de la brújula, cada elemento tiene también un color que lo representa, y en un círculo una vela del color apropiado es usada para representar al elemento. Sin embargo, antes de que empiece a hablar sobre los elementos y el ritual creo que debería parar un momento para discutir que es un Círculo. Un Círculo, para los hijos de la tierra, es un servicio religioso, pero no uno como los que ustedes conocen. Los Círculos se llevan a cabo por las mismas razones, que todas las religiones tienen servicios y practican rituales. Se usan para celebrar momentos sagrados del año, honrar a una Deidad, marcar pasajes (nacimientos, bodas, funerales), pedir favores divinos (salud, dinero o amor), y cualquier otra razón por la que uno quisiera trabajar en conjunto con lo divino. En los Círculos las personas se paran unas frente a otras, y cada persona participa completamente en el ritual ya que todos bailan, cantan, entonan los cánticos, y experimenta un acercamiento a lo Divino ofrecido por el círculo. Los círculos pueden ser realizados por una variedad de razones, pero cada una comienza honrando a las fuerzas primarias de la creación – los elementos.

Para los vampiros, el círculo comienza en dirección a la luna creciente, aunque los wiccan dicen que comienza con la salida del sol, por lo que los wiccan como otros asocian el cuadrante este y el elemento del aire con el color amarillo de ese astro. El fuego se quema con una llama roja/anaranjada y brasas color carmesí, por lo que el cuadrante sur y el elemento fuego están asociados al color rojo. El agua es azul, y verde es el color de la tierra viva, el pasto y los arboles que cubren el planeta; por eso los colores de los cuadrantes oeste y norte son auto-explicativos.

Esto sólo deja al espíritu, y ¿cuál es el color del espíritu? Hay un debate sobre esto entre los diferentes grupos que componen a los hijos de la tierra. Los vampiros y muchos otros usan el púrpura como el color del elemento final, ya que es la frecuencia de luz más alta que las personas pueden distinguir con sus ojos sin ayuda y es el color de la más alta chakra, o centro de energía del cuerpo en el Hinduismo. Sin embargo, otros dicen que el espíritu es la pureza del blanco ausente de todos los colores, o negro, ya que todos los colores están presentes en él, o incluso una mezcla entre los dos representa el yin y el yang del alma. Posiblemente el espíritu debería ser el plateado y el dorado de la luna y el sol, a quienes muchos usan para representar a la Diosa y a Dios. O quizás el color del espíritu es el pálido verde de un rayo de luz, un poco de fuego del sol después de que viaja a través del aire y se refleja en un estanque cubierto de nenúfares. La experiencia del espíritu es diferente para cada individuo y el color usado para representarlo puede ser tan variado y único.

En un ritual, cuando se le pide a un elemento que se una al Círculo, los vampiros prefieren que la persona que lo pida tenga una afinidad con el elemento, pero dicha afinidad no es necesaria. Los wiccan, siendo humanos, tienen menos sensibilidad por las fuerzas de los elementos, pero con entrenamiento, incluso ellos son capaces de llamar a los elementos



enfocándose en los sentimientos e imágenes asociados a cada uno. Cuando todos miran al este hacia la luna creciente al llamar al elemento aire, como lo hace Damien, toma la vela amarilla, la enciende, y se enfoca en todo lo que ejemplifica aire. Luego el Aire – la fuerza típica que abarca no sólo al elemento sino a todo lo asociado con ese elemento – es invitado a unirse al Círculo.

Guardianes del este, espíritus del aire, les pedimos que traigan a nuestro círculo el aliento de armonía en todas las cosas. Espíritus del aire que nos dan el aliento de la vida les pedimos que vengan a oírnos usar ese aliento en la canción de esta noche.

Los antiguos griegos consideraban al aire el primer principio del mundo, y la palabra Latina *Spirare*, significa aliento, se convirtió en la raíz de nuestras palabras que aspiran, inspiración y hasta espíritu. El aire no es simplemente aquello que soplamos; es la inhalación que infunde a nuestros cuerpos con oxígeno hasta nuestras más minúsculas células. El aire es el aliento de la Musa que nos trae inspiración y actividad mental. El aire son los vientos de cambio, las palabras dichas, la voz levantada en canciones o plegarias a nuestra Diosa. El aire es la flecha que vuela, el movimiento preciso y planeado de un maestro de la espada o un artista marcial. Es el aliento de un amante en tu piel, son los labios entreabiertos, situándose solo un poco separados entre sí, mientras su aliento se mezcla y respiran la esencia uno de otro en anticipación de un beso. Los pájaros representan aire, como se puede ver en la elevada visión de un halcón y un búho, el cual representa la sabiduría de la Diosa Atenea, que aun hoy es adorada por los wiccan. En el Círculo wiccan el aire es representado por el "Athame" (cuchillo ceremonial), la espada, los puros tonos de la campana, y el humo de los inciensos o un palito humeante envolviendo a todos en sus tentáculos etéreos de limpieza. De hecho, un palo de mancha o una campana es cargada alrededor del Círculo durante el proceso. El aire está asociado a los signos zodiacales de Géminis, Libra y Acuario, que son conocidos por su naturaleza parlante y su claridad de pensamiento. Mira a aquellos que tienen afinidad por el aire y encontraras que como Damien tendrán una mente ágil y un rápido ingenio. Nunca entendí porque los humanos se refieren a los no inteligentes como "cabezas huecas", porque el dominio de la mente es del aire.

Guardianes del sur, espíritus del fuego, les pedimos que traigan la luz a nuestros pasos. Espíritus que encienden los fuegos de la oportunidad pedimos que nos den poder, exuberancia y baile.

El fuego calienta tu hogar y cocina tu comida, pero representa mucho más en tu vida. Muchos consideran al fuego la primera herramienta y el aprovechamiento del fuego como el punto de inflexión entre el hombre primitivo y el moderno. Los griegos creían que Prometeo robó el fuego a los Dioses y se lo dio a los hombres. Al ser robado algo tan poderoso de los cielos enfureció tanto a Zeus que encadenó a Prometeo a una roca e hizo que un buitre arrancara y comiera su hígado diariamente. Este crecía nuevamente en la noche por lo que el proceso continuaba.

Los griegos dividían al fuego en dos tipos de llamas— las útiles y las perjudiciales. Las útiles eran las de Hefesto, Dios de los herreros, y los de Hestia, Diosa del hogar y del fuego del hogar. El segundo tipo de fuego era el destructivo fuego asociado a Hades, dios del



inframundo. Los fuegos podían cambiar de uno al otro en un instante, y esta misma división corre para los fuegos de nuestras vidas, ya que ambos pueden calentar y consumir. La pasión puede volverse celos, la preocupación se puede volver obsesión, justa indignación puede transformarse en furia ciega. El calor del sol en nuestro cuerpo puede volverse dolorosas ampollas, y el calor del cuerpo puede tornarse en una fiebre que quema la mente. En un círculo wiccan el fuego puede estar representado por una vela, una varilla, un pentagrama (staff) o la llama en un palo tiznado que transforma las hierbas secas en humo de limpieza. A menudo una vela es cargada alrededor del círculo para representar al elemento de fuego durante el proceso. En el zodiaco los signos de Aries, Leo y Sagitario, con su energía y entusiasmo, son asociados con el fuego.

El fuego es la acción forzada que nos trae la victoria o la derrota, la adrenalina que nos empuja a nuestros límites y nos puede llevar a un precipicio. El fuego impulsó a Filipides a correr la Maratón a Atenas y deritió las alas de Icaro, causándole desplomarse en el mar. La diosa Hécate, que es adorada por muchos wiccan hoy en día, personifica al fuego en todas sus formas: ella es conocida como: **Pyrphoros (Tengo Fuego), Pyripnon (Respiro Fuego), Daidoukhos (Portadora de la Antorcha) y Phosphoros (Portadora de la Luz).**

El fuego en todas sus formas, ya sea para calentar el hogar, el fuego de los trabajadores de la forja o el fuego de la pasión que enciende el alma, puede ser una fuerza de creación o de destrucción. Esto puede verse en el Círculo de Zoey, en el que Shaunee tiene una afinidad por el fuego. Shaunee es pasional y protectora pero puede meterse en problemas cuando su pasión sobrepasa su razón.

El fuego es un elemento invaluable en nuestras vidas, pero debe ser respetado, porque si comienzas a creer que lo tienes domado, te morderá solo para recordarte su poder.

Guardianes del Oeste, espíritus del agua, les pedimos que permitan al amor fluir en nuestro Círculo. Agua, el vientre de toda la vida, pedimos que pases sobre nosotros y laves de nuestro espíritu la fatiga y la lucha.

El agua son las olas rompiendo en la orilla, la suave belleza de un arroyo y el estruendo de una catarata.

El agua es el rocío sobre el pasto, una suave lluvia de verano y un nevoso día de invierno. Es la sangre en tus venas, las lágrimas que derramas y el sudor en tu frente. El agua está asociado a tu naturaleza emocional, tus esperanzas y tus miedos. Del agua aprendemos a producir y fluir, paciencia y persistencia. No hay nada más productivo que el agua y nada más fuerte.

Los guerreros a menudo veneran el agua. Si se la golpea, no está ahí – fluye a través de obstáculos y aparece detrás de ti. Pero esta habilidad del agua de ceder oculta su verdadero poder, ya que ésta puede deshacer una montaña hasta convertirla en una llanura, tallar cañones gigantes y labrar una caverna de roca viva. El agua tiene la paciencia de desgastar a su oponente poco a poco; es llamado el solvente universal porque se comerá más cosas que cualquier ácido. El agua contribuye a erosionar la tierra, extinguir el fuego y disolver el aire



arrastrándolo a las profundidades de los océanos. Al final el agua siempre ganará. En los círculos wiccans, el agua es representado por un recipiente de agua (a veces con sal para purificar y combinado con tierra), cualquier cosa azul, conchas marinas, y un cáliz, y a menudo se dispersa agua alrededor del círculo mientras se le pide al elemento que se una al ritual. Los signos de Cáncer, Escorpio y Piscis, con su cuidadosa y emocional naturaleza, son asociados al agua.

La Diosa Afrodita nació del mar, de hecho toda la vida tuvo su origen allí. Los vampiros, wiccans y muchas otras religiones ven al agua como un agente purificador y ceremonialmente se sumergen, salpican o lavan a la gente para limpiar su cuerpo, su mente y su espíritu. Los rasgos asociados al agua son compasión, cuidado, sabiduría, creatividad, compromiso y perdón. Puedes ver esto en Erin, cuya afinidad es con el Agua. Erin es muy parecida a su "gemela" Shaunee, pero su personalidad no es tan ardiente. A menudo sólo fluye junto a su amiga, y está más dispuesta a comprometerse y perdonar.

Guardianes del norte, espíritus de la tierra, pedimos que traigan a nuestro círculo la paz y la seguridad de la tierra. Espíritus de la tierra, de la cual está formada nuestra propia carne, traigan tierra y estabilidad mientras nuestro rito se realiza.

Del polvo venimos y al polvo regresaremos. Este concepto suena un poco morboso, pero es en esencia correcto. Nosotros estamos formados de la tierra – bueno, mayormente estamos formados de carbón, hidrógeno y oxígeno con unos pocos rastros de calcio para endurecer los huesos e hierro que nos da un poco de color, pero cuando llegas bien al fondo es todo parte de la tierra. Pero qué fantástica pieza de tierra somos, incluso los humanos. (¡Sin ofender!) Nosotros caminamos, hablamos, vivimos, y amamos, todo porque el espíritu mueve la tierra. Esperen, me estoy adelantando un poco; volvamos a la tierra.

A menudo se refiere a la Tierra como nuestra madre, porque nos da alimento, nos protege y nos lleva con ella después de que morimos. Toda la comida que comemos, la ropa que usamos y las herramientas que usamos vienen últimamente de la Tierra. Los vampiros veneran la tierra, los wiccans y los Nativos Americanos, como la abuela de Zoey, ven a la Tierra como una entidad viva con conciencia y espíritu propio. Ellos creen que la tierra siempre nos cuidará- si nosotros la cuidamos. Debemos vivir en armonía con la naturaleza, tomando lo que necesitamos, pero no más de lo que necesitamos. Que seamos guardianes de la tierra significa que debemos reciclar, plantar árboles por los talados, reducir la polución y minimizar nuestro uso de combustibles fósiles siempre que sea posible. La creencia es que la tierra es una entidad *auto sanadora*, y si no mantenemos una adecuada relación simbiótica con ella, decidirá que somos demasiado dañinos y se liberará a sí misma de nosotros.

En un círculo wiccan la tierra puede estar representada por el color verde o marrón, hojas, rocas o minerales, y a menudo se esparce sal alrededor del círculo cuando se le pide a la tierra que se una. Los signos de Tauro, Virgo y Capricornio, con su naturaleza práctica y responsable, están asociados con la Tierra.

Los rasgos de la tierra son, bueno...la tierra. El estereotipo del vaquero que cabalga sobre la sierra, duerme bajo las estrellas y los rebaños de ganado son la imagen perfecta para la



tierra, ya que son vistos como pacientes, consistentes e inamovibles. Stevie Rae, desde su gorro vaquero hasta sus botas, y desde la educación de su pequeño pueblo hasta la forma natural con la que acepta y se preocupa por las personas, representa el elemento tierra.

La tierra es nuestra madre, y cuando te sientes preocupado o estresado, te sientes atraído hacia ella. Ves raíces creciendo de tus pies, pones alimentación y energía en tu cuerpo. Los wiccans se refieren a esto como “tomarse de la tierra”, te ayudara a encontrar tranquilidad y pacífica seguridad cuando más lo necesites. Al igual que las llamadas calis, y si la dejas la tierra te nutrirá y protegerá. Todo lo que tienes que hacer es buscarla, y la tierra, tu madre, estará ahí para confortarte y protegerte, llevándose la ansiedad y el dolor para que puedas sentirte tranquilo, seguro y a salvo en sus brazos.

Señor y Señora esencia del espíritu, pedimos que traigan a nuestro Círculo el espíritu del amor y la compasión. Espíritu que eres nuestra brújula para el bien y el mal guíanos a través de nuestra noche más oscura.

Los cuatro elementos son asombrosos cuando piensas en ellos. El aire flotando a nuestro alrededor infundiendo no solo los cielos sino también las profundidades de los océanos y las cavidades profundas con la mezcla adecuada de nitrógeno y oxígeno para sostener la vida. El fuego del sol calentando este planeta a la temperatura correcta; no tan caliente que nos flameamos ni muy fresca que nos quebreemos.

El agua cubriendo el setenta y cinco por ciento del planeta y escondiendo misterios tan profundo que ni los vampiros los han descubierto. La tierra, ambos el planeta y el suelo bajo nuestros pies, las montañas y desiertos, todos proporcionando casas a los hijos de este mundo.

Mira de nuevo a nuestros cuerpos, humanos y vampiros: el aire fluye a través de nuestros pulmones y llena las células de nuestro cuerpo. El fuego se manifiesta en el calor de nuestra piel. El agua es el 60 por ciento de nuestro peso y fluye constantemente dentro y fuera de nosotros, proporcionando el ambiente para todas nuestras funciones corporales. La Tierra constituye nuestra piel, cabello y huesos. Los cuatro elementos combinados forman una máquina asombrosamente compleja. Pero eso todo lo que seríamos, un golem blando, un autómatas articulado, sin una cosa – espíritu.

El elemento final, espíritu, es lo que nos hace individuos. El espíritu nos anima a ir más allá de una colección bien formada de elementos inanimados y nos posiciona en un lugar de poder y responsabilidad. El espíritu nos trae alegría y tristeza, nos da la habilidad de amar y odiar, nos permite quedar cautivados por la belleza y nos hace desesperar por la depravación. El espíritu es nuestra conciencia y nuestra compasión, pero es también nuestra ira y dolor. El espíritu es un pequeño fragmento de lo Divino, es la pieza que nos une al Creador. Como Shakespeare, a quien ustedes conocen como un vampiro, dijo, <<que pieza de arte es el hombre, que noble en razón, cuan infinito en facultades, en forma y movimiento como expresa y admirable, en acción como un ángel, en la aprehensión como un dios>>. Zoey, teniendo afinidad por todos los elementos, tiene que ser abrumador algunas veces. Imagino que a veces ella se siente como si estuviera contemplando una rosa



en medio de un huracán, toda la vida gira a su alrededor pero todavía se aferra a un poco de belleza que es lo Divino.

El espíritu nos da el poder de pensar y actuar, de ser cuidadosos y compasivos o mezquinos y crueles. ¿Sentimos la exaltación del espíritu en nosotros y nos maravillamos ante como cada persona puede tener su propia experiencia del espíritu, o intentamos forzar a cada uno a conformarse con nuestra propia visión del espíritu? Zoey elige usar su don para ayudar a aquellos que buscan comprensión y paz, mientras que otros lo usan para dominar a los demás. Todas las emociones vampíricas y humanas son un don del espíritu, pero como elegimos usarlas depende totalmente de nosotros.

Otros usan su don para buscar dominio sobre otros. La completa variedad de vampiros y emociones humanas es el regalo del espíritu, pero como decidamos usarlo depende completamente de cada uno.

El círculo se abre con una petición hacia los elementos de la naturaleza para que participen en el ritual y se concluye agradeciéndole a los elementos por su participación en el servicio. Comenzar y terminar con los elementos es simétrico, como lo es el círculo en sí mismo, y cortés, como muchos de nosotros deberíamos serlo. Me refiero en realidad, a que uno no invita a alguien a unirse a algo y luego no le agradece por haber estado ahí cuando es hora de partir.

Los vampiros sienten la canción de los elementos, pero muchos humanos, con algunas notables excepciones, parecen considerar inmensamente que el mayor milagro de los elementos es mundano y ordinario. Los humanos ven el regalo que renueva la vida del agua que libremente cae del cielo y se quejan como la lluvia es un inconveniente para ellos. Una flor brota de la tierra abriendo sus pétalos al sol, y una abeja baila alrededor agradeciendo a la Diosa, mientras un humano contempla el pavimento buscando un lugar para estacionarse. Humanos están tan atrapados en su propia inteligencia que, como Narciso mirando su reflejo, se han enamorado de sus propias creaciones. Creaciones modernas tecnológicas que tienen su uso y lugar en el mundo actual, pero ellas no tienen vida; no tienen espíritu y no tocan nuestras almas. En su lado del espejo los humanos han olvidado esto y han decidido que los autos son más maravillosos que los caballos, los edificios más majestuosos que las montañas, parques de diversiones más deseables que los bosques, y pantallas de computadoras más interesantes que las personas.

Hay algunas excepciones. Los Wiccanos, nativos americanos, y otras personas como chamanes aún ven la tierra como su madre. Los Wiccanos aún ven a la Diosa en todas las cosas y ven los elementos como los hijos de ella, quienes nos protegen y nos cuidan cuando vivimos en armonía con la naturaleza y nos castigan cuando apartamos a la naturaleza. Claro que los Wiccanos tienen la ventaja de creer que la tierra y la naturaleza son sagradas. Como los vampiros, ellos creen que la Diosa teje las lecciones que debemos aprender en la tela de la naturaleza. Ellos creen que hay lecciones sagradas que tenemos que aprender en el cambio de temporada, la caída de una gota de lluvia, la salida de la luna, y el brote de una rosa. Para los que creen que el mundo es nuestra guía, el verdadero significado de la vida es encontrado en nuestra relación con la naturaleza, no en nuestra separación de ésta. Si quieres entender el misterio de la naturaleza, mira una oruga arrastrarse en un tallo, una araña construir una tela-araña, un águila remontarse en una corriente ascendente, una



madre sostener a su hijo. Si quieres experimentar lo Divino mira una montaña, sumérgete en el océano, o mira la salida de la luna (aunque para los humanos la salida del sol probablemente es igual de inspirador). Si quieres entenderte a ti mismo, conoce a un ciervo. No estoy hablando acerca de conocer acerca de él o que come si no saber porque, porque un ciervo, o porque algo de eso importa. Entiende la existencia de algo y aprenderás algo acerca de ti mismo.

Ahora, nuestra siguiente discusión será aquí la próxima semana, cuando hablemos sobre el origen de la idea absurda de que los vampiros se convierten en murciélagos y pueden volar.

BRYAN LANKFORD es el autor del libro *Wicca Desmitificado: Una Guía para Practicantes, Familiares y Amigos*, la cual busca promover un mejor entendimiento de la religión Wicca explicando muchos de los conceptos erróneos acerca de las creencias al público. Bryan es un profesional Wiccano en la comunidad Pagana de Dallas donde enseña extensivamente acerca del Wicca en escuelas y universidades, y ha sido invitado a programas radiales religiosos y seculares para ayudar a la gente a entender la verdad acerca de Wicca.

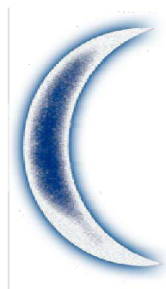
Bryan es miembro de la Alianza de la Diosa y el Comité de Acción de Gracias de la Plaza Interfe, el cual promueve el diálogo y cooperación entre personas de todas las fe.





{Malentendido}

MÚLTIPLES COMPAÑEROS EN NUESTRO MATRIARCAL Y PATRIARCAL PASADO



Kristin Cast

ZOEY REDBIRD recibe un montón de mierda por tener múltiples novios. Estoy segura, que si ella estuviera sentada a mi lado, estaría muy molesta de que la llamen puta, fulana, mujerzuela, y todos los otros nombres negativos que son lanzados hacia ella. Recibo toneladas de mensajes en Facebook de personas con comentarios hirientes, y sé que nuestra asistente de administración Camden Clark, quien mantiene nuestra cuenta de La Casa de La Noche en Facebook, MySpace, y correo electrónico, constantemente tiene que defender a Zoey (quiero recalcar que, en las primeras novelas, los chicos en la vida de Zoey definitivamente deberían haber sabido el uno sobre el otro. El no ser honesto nunca va bien). A menudo nos preguntan a mi mamá y a mí cuando la haremos escoger solamente a un chico para estar con él para siempre. Puedo decirles que eso no va a suceder pronto. Ella es una adolescente y no es saludable para los adolescentes enfocarse en un chico, exclusivamente en uno. Las chicas deben pasar meses, semanas, o incluso días obsesionados en chicos a los cuales no recordarán en cinco años. Pero cuando Zoey llegue a ser madura y experimentada y se conozca a sí misma, ella escogerá solamente a un chico...tal vez.

Digo eso no para molestarte, sino porque en la sociedad vampírica de La Casa de La Noche, Zoey no tiene que escoger una pareja para siempre si no lo quiere así. Como Alta Sacerdotisa, puede tener un consorte humano, un guerrero, un novio vampiro, o una combinación de ellas. En nuestra poderosa sociedad matriarcal vampírica, la práctica de tener múltiples parejas ha sucedido por cientos de años, así que es completamente normal.

Escandaloso, lo sé, pero estar en una relación múltiple y pensar tener una sociedad que piensa que eso es "normal" no es una loca idea nueva que creamos para la serie. Mucha gente está familiarizada con la palabra poligamia, cuando un hombre tiene varias esposas o una mujer tiene varios esposos – aunque constantemente es confundida con poliginia, que solo se refiere a un hombre que tiene más de una esposa. La Poliginia ha existido por cientos de años, apareciendo en muchas culturas por muchas razones.



Algunos factores que pudieron haber contribuido con el desarrollo de la poliginia incluyen existiese significativamente más mujeres que hombres en una sociedad en particular, razones prácticas domesticas (las mujeres son capaces de dividir las tareas en relaciones polígamas, y tener a padres extras beneficiaría a sus niños), y evidentemente por viejas razones ególatras.

Antes de la colonización cristiana, varias culturas Africanas aceptaron esta práctica al cien por ciento (y muchos países en África aún lo hacen en estos días, aunque la aceptación no es absoluta; el controversial Jacob Zuma, quien fue elegido presidente de Sudáfrica en 2009, ha recibido mucha crítica por tener tres esposas).

En lugares como el oeste de Kenia, un hombre que tiene muchas esposas e hijos es visto como un símbolo de estatus y riqueza, y él podía permitirse tanto como podría permitirse. Los hombres tienen pagar dotes por cada esposa, así que a mayor cantidad de esposas que tenga es más evidente su riqueza hacia la gente de la villa. Siguiendo viejas tradiciones, el actual rey de Suazilandia, Mswati III, tiene catorce esposas y veintitrés hijos. Y si piensas que eso es excesivo, cuando su padre el Rey Sobhuza II murió, había acumulado setenta esposas y más de cien hijos.

Los arreglos polígamos usualmente comienzan con lo que pensamos como un “normal” matrimonio heterosexual entre un hombre y una mujer. La primera esposa, también llamada la esposa mayor, ayudará a su esposo a buscar una segunda esposa si va envejeciendo/ o necesita ayuda con los quehaceres del hogar como trabajo agrícola, la crianza de los hijos, o simplemente atendiendo al esposo. Aunque el esposo puede hacer la decisión por sí mismo de encontrar otra esposa, el tendrá que consultar a su esposa de antemano en cosas como reputación familiar, belleza, valores, estabilidad mental, y fuerza física. Como la esposa mayor, su posición siempre será respetada, y siempre estaría involucrada con la adición de más esposas. Raramente basadas en amor, Los cimientos de estos matrimonios estaban basados en el respeto mutuo y apoyo. El rol y estatus de cada esposo tenía que ser claramente indicado y reconocido para mantener un balance armonioso, aunque obviamente, este no siempre era así ya que los celos y ascensos al poder comprensiblemente causaban tensión.

Este modo de vida cambió drásticamente para muchos africanos cuando el Cristianismo se asentó y misioneros comenzaron a arribar al continente, pero no dejes que sus nobles objetivos te engañen. Oficialmente ellos eran monógamos y mantuvieron la fuerte creencia de que Dios declaró que los hombres debían estar con solo una esposa porque “la segunda”, no la tercera, cuarta o quinta, “se convertirá en una sola carne”, pero eso definitivamente no era inocente.

Los colonos que vinieron a Liberia vinieron con algo llamado *Crismonopolio* (¡oh! ¡Suenan divertido! ¡Vamos a jugar!). Esta mezcla de palabras no es como tu juego favorito de dinero falso, pero si quieres jugar este juego histórico, adelante.



Las reglas:

Ser un colono Cristiano.

Participar en un matrimonio monógamo con una esposa cristiana.

(Esto es lo taimado) Mientras estás en tu matrimonio monógamo, entabla una relación con una nativa liberiana.

Recuerda que no estás involucrado en una relación polígama. ¡Es Crismonopolio!

Ummm. Si claro, si grazna como un pato...

En la Biblia hebrea, el Tora (también conocido como el Antiguo Testamento para los cristianos), indica que en la antigua sociedad israelita se practicaba la poligamia, incluso hace referencia a cuarenta polígamos, como Abraham, Jacob (¿recuerdan a Rachel y Lea?), y por supuesto a el rey Salomón. El Tora incluso incluye normas específicas sobre la práctica y establece que los esposos deben asegurarse de que los matrimonios múltiples “no desmerezcan el estado de la primer esposa.”

En China, desde 1911 la poligamia fue escrita en la ley, pero en realidad ya había sido practicado por miles de años debido a la importancia de su cultura para tener hijos. Los emperadores podrían tener cientos de concubinas y esposas, lo que les permitía tener niños de manera más sencilla que en la monogamia.

Los funcionarios ricos y los comerciantes también podían tener varias mujeres, lo que aumentaba el número de hijos. Se creía que si un hombre era éxito y era capaz de satisfacer no solo a sí mismo, sino a una familia que la integraban muchas mujeres e hijos, entonces también sería capaz de administrar y manejar a una nación. En la actualidad la poligamia todavía se practica en la China oriental a pesar de que fue prohibida en 1951 bajo la ley de Matrimonio.

En este momento seguro que te preguntas dónde está el derecho de las mujeres y si existe o no cualquier clase de “Poli” de uso exclusivo a aquellos con genitales internos (Mujeres). Bien, ¡estás de suerte! La poliandria es el término que se utiliza para describir a las mujeres que tienen varios maridos... y mucha paciencia.

La idea de una sociedad poliandra se formó antes de la sociedad patriarcal de la que tanto estamos acostumbrados hoy en día. De hecho aunque hay un gran debate sobre el tema, los académicos como Edward Hartland, Briauffault Robert, y Bachofen Johann creen que la mayoría de las sociedades fueron originalmente Matriarcales o Matrilineal, hasta se practicaba la poliandria (aunque este hecho fue solo uno de los pasos de nuestro desarrollo evolutivo hacia una sociedad superior patriarcal). El sociólogo V Klein sugiere que “en la sociedad de mujeres se ejercían las principales fuentes de riqueza, eran las dueñas de casa, las productoras de alimento, ellas proporcionaban refugio y la seguridad”, señala,



económicamente “el hombre dependía de la mujer”. (Se puede leer mucho más sobre las primeras sociedades matriarcales en Cuando Dios era una mujer, por Merlin Stone⁶).

Estas prácticas culturales no han durado en el mundo real, pero todavía se pueden ver en muchas mitologías. En la mitología hindú, la princesa Draupadi (en realidad había muchos otros nombres que incluían Panchali, Parsati, Yagnyasani y Krishnaa) se casó con cinco hermanos que eran conocidos como los cinco Pandavas.

Estos hermanos no solo eran sus maridos, sino que también actuaban como guardaespaldas (¡o Guardianes!), la protegían de cualquiera que quisiera hacerle daño. En una ocasión, Draupadi fue secuestrada, y cuando su marido se enteró, de inmediato fue a su rescate.

Draupadi es increíble. Se dice que ella había crecido desde el fuego de la venganza de su padre contra su enemigo, y era conocida por su belleza, su inteligencia y su afán de decir lo que pensaba en un mundo de hombres. Esta deidad del fuego, de la India ha sido considerada como la primera feminista en la mitología india. ¡Ve, muchacha!

Ahora estoy segura de que todos hemos oído hablar de Afrodita. Afrodita tenía doce amantes (aunque no todos al mismo tiempo), tanto mortales, como deidades. Esta curvilínea diosa de la belleza, la seducción, el amor, el placer y la procreación tenía un consorte divino, Ares, el dios de la guerra, así como un esposo divino, Hefesto.

Uno de los mitos más populares sobre Afrodita nos narra que fue capturada en una red invisible por Hefesto en una de sus citas con Ares. A pesar de la vergüenza, este evento no dañó la imagen de Afrodita a los ojos de sus compañeros dioses o en el de los fieles, y no creo que Afrodita recibiera mensajes de que la gente pensaba que era repugnante.

Mmmhmm. Piense en esto. Tampoco era la única. Muchas otras diosas griegas también tenían múltiples amantes y esposos, al igual que sus homólogos masculinos tenían múltiples amantes y esposas. Un estilo de vida en poligamia no es algo que solo los dioses y diosas, o incluso las personas hacían, y definitivamente no es algo que haya terminado hace mucho tiempo. Esta viva, amigos, y en el caso de que no tengan televisión o Internet, o vivan debajo de una roca, la poligamia, ha hecho su camino en la tele, y no de una manera femenina.

Desde BET a HBO a TCL, nuestras televisiones se inundan con imágenes de hombres con varias mujeres. En la música en videos de rap se predica y muestra que solo un hombre es más malo, mejor y más grande cuando tiene un coche con llantas grandes, pero también es imprescindible que tenga tantas mujeres como sea posible. ¿Cómo qué la mujer no quiere a un tipo con detalles agradables, sin enfermedades de transmisión sexual no diagnosticadas, y abundantes niños? (Tener un hijo con una mujer puede no terminar en matrimonio, pero es un compromiso a largo plazo). En *The Big Love* de HBO, se muestra a una familia mormona polígama a la que los productores pasaron años investigando como premisa de la serie para asegurarse de que representara el estilo de vida de la familia ficticia de manera justa y sin prejuicios.

⁶ When God Was a Woman, by Merlin Stone.



El nuevo programa de TLC, *Sister Wive (el que yo grabo religiosamente)* sigue las actividades en la vida real y el drama de una familia polígama y cómo manejan la adhesión de una cuarta esposa. De forma similar a como las noticias violentas nos Muy similar a como a nosotros las noticias de violencia nos han insensibilizado, nuestra televisión de cable nos ha desensibilizado de esta práctica patriarcal seriamente desequilibrada.

¿Dónde está nuestra poliandria moderna? En un episodio de *Sister Wives*, Kody el marido, y su primera esposa, María, fueron a cenar en su vigésimo aniversario. María comenzó una conversación sobre la cuarta esposa, quien pronto entraría a su gran familia y los problemas de celos con los que estaba tratando. Cuando ella le preguntó cómo se sentiría si estuviera prestando atención a otro hombre, esto a Kody claramente se sorprendió y le respondió: “obviamente, eso no es algo con lo que me siento cómodo imaginando. La vulgaridad de la idea de que tengas dos maridos u otro amante, me enferma. Le parece mal a Dios y a la naturaleza” (episodio 20º aniversario de la primer esposa, 1-5).

Mmm, interesante.

Hoy en día, el matrimonio plural, que es la frase fundamentalista mormona de la poligamia- se practica entre miles, en su mayoría en los Estados Unidos, México y Canadá. La Iglesia de los Santos de los Últimos días (En los Estados Unidos generalmente es la iglesia que la gente tiene en mente cuando se habla de poligamia) dice que se prohíbe el matrimonio plural y que en los últimos cien años la máxima pena que se aplica a algún miembro de la iglesia que practique el matrimonio plural, es la excomulgado, que es la pena máxima que la Iglesia puede imponer. No sólo son los que participan en directa violación de la ley civil, están violando las leyes de esta iglesia.” Pero la ley de la iglesia no es la única ley rota sobre las relaciones polígamas, ya que ellas son ilegales. Sí lo digo, ilegales, no es que esas treinta o cincuenta mil personas que presten atención, ya que tienen una muy pequeña posibilidad de ser perseguidos. Bueno a menos que haya evidencia de abuso, violación, maltratos, o evasión de impuestos.

Aunque los mormones prohíban el matrimonio plural, si reconocen la poligamia. Para los mormones, sin embargo, se trata de un principio divino que se aplica en el cielo, pero no se practica en la tierra. La poligamia fue introducida por primera vez en la fe en la década de 1830 por Joseph Smith, que era considerado siervo autorizado de Dios en la tierra, pidió “prescindir” del evangelio a la humanidad. Smith creía que los principios, como la poligamia, se deben incorporar a los nuevos principios, como la monogamia. No todos los mormones se subieron al tren de la poligamia, pero muchos ven el valor de la práctica. El matrimonio en plural es una manera de unirlos y darles una identidad propia, lo que les permite criar a sus hijos a convertirlos en “sirvientes justos”, ya que al ser criados con cierta creencia religiosa son más propensos a comprometerse con ella en la edad adulta. (No hay ninguna esperanza de escapar, sin duda se convertirán en padres). El matrimonio plural también asegura que esta “simiente justa” se convertirá en una numerosa descendencia. Y para cualquiera de ustedes que piensan que lo hacen todo por sexo, se equivocan. Algunos mormones polígamos se casan para toda la eternidad sólo significa que la mujer está con el hombre hasta que éste vaya al cielo. También significa que a la mujer no se le permite tener relaciones sexuales en la tierra. Nunca. Jamás.



Hay una práctica moderna, por lo menos, es más razonable cuando se trata de tener múltiples parejas, y que es el poliamor, que es cuando las personas están involucradas en más de una relación íntima a la vez, pero están totalmente abiertas al respecto. Este tipo de relación no se basa solo en el amor, sino también en la honestidad, en la comunicación y la confianza. Lo más importante es que todos los involucrados en una relación de poliamor, tanto si es entre un hombre y dos (o más) mujeres, una mujer y dos (o más) hombres, o cualquier combinación, están de acuerdo. Si es así ¿quiénes somos el resto de nosotros para juzgar?

En la serie de La Casa de la Noche han modernizado la antigua mitología y la historia de nuestra especie, que se remonta a nuestro pasado matriarcal y que sirve de herramienta para conferir a las mujeres de todas las edades. Yo no estoy diciendo que busquemos estas relaciones con varios hombres al mismo tiempo, o alentando a alguien más a hacerlo. Solo quiero que las mujeres dejen de juzgar a los demás y se unan. Si a los hombres pueden darse palmadas en la espalda, nosotras también podemos.

Kristin Cast es una escritora ganadora de bestsellers del New York Times y en USA.

Autora de gran éxito de ventas junto con su madre, escriben la serie de la Casa de la Noche. Ella cuenta con historias independientes en varias antologías, así como créditos editoriales. Actualmente Kristin asiste a la universidad de Oklahoma, donde se enfoca en realizar su sueño, el de abrir un refugio para perros en el centro de la ciudad de Tulsa.





{Ella es la Diosa}

Culto a la Diosa en LA SAGA LA CASA DE NOCHE



Yasmine Galdenorn

Ella es la diosa. Ella es la luna llena elevada y cambiante en el cielo. Ella es la tierra bajo nuestros pies, con la promesa de ser dura y justa, Ella es ligera de pies la cazadora en los bosques, la lavandera en el arroyo, limpia las heridas sangrientas, predice las muertes por venir. Ella tiene un triple rostro: Doncella, Madre, Anciana. Ella es gigantesca: la Venus de 24.000 años de Willendorf, y ella es ágil, Eos, la diosa del amanecer. Ella es Kali, Artemisa, Atenea y Morrigan. Como Gaia el planeta que proporciona el sustento que nos mantiene vivos. Como Hel que camina con nosotros del mundo terrenal a la muerte. La Diosa eterna y cíclica, la fuente primordial de la vida y la muerte.

A lo largo de la historia, la divinidad femenina ha sido venerada y amada, odiada y difamada, adorada y temida. Ha sido exaltada y profanada. Conforme las religiones patriarcales se multiplicaron, la Diosa paso de ser el alma del mundo en cual caminamos con el rostro de Eva, a ser quien cayó de la gracia y derribó a la humanidad. Comenzó como Lilitu, una antigua y poderosa Diosa y fue degradada y convertida en Lilit, una demonio devoradora de niños.

Ella es de todos los colores, de todos los tamaños, está en todas las eras. Ella es la vida y la muerte. También es inmensa y tan enorme que nunca ningún escrito podrá esperar para plasmar su historia.

El tema de la Diosa y su culto es tan extenso que, en este ensayo, voy a intentar reducir el tema para concentrarme en como P.C. y Kristin Cast han utilizado aspectos del culto de la Diosa -tanto pasados como actuales- para crear su propia visión del culto de la Diosa dentro de la Serie La Casa de La Noche. Echaremos un vistazo a diversos aspectos de la historia y el mito y entonces examinaremos cómo se aplican en la historia de Zoey Redbird.



ALGUNAS ACLARACIONES

En interés de la completa divulgación, reconozco que muestro este tema no desde el punto de vista académico, sino desde una Pagana Moderna, de una sacerdotisa y una bruja chamánica. Soy una autora exitosa –sí. También amo la tecnología y me empapo mucho de las enseñanzas científicas modernas– pero en mi fe, soy una bruja chamánica. No soy Wiccan y creo en varios dioses/diosas (la mayoría de la religiones paganas no ve a ningún dios como omnisciente u omnipresente).

Empecé como una bruja solitaria, hace más de treinta años. Soy autodidacta y eventualmente pase a liderar y trabajar con grupos de personas. Pero mi camino personal ha evolucionado con los años hacia un enfoque muy específico y, como al principio de mi vida, ahora prefiero un camino en solitario en la mayoría de mis trabajos y rituales, excepto en ciertos días sagrados.

Esta es la manera en que yo escojo trabajar, pero no es la forma de todos los practicantes paganos. Entre los Paganos modernos, los cultos y creencias son variables y flexibles como el número de adhesiones, pues la mayoría de las practicas paganas son de versiones reconstruidas a partir de antiguos escritos – nunca podremos saber realmente lo que sucedió en aquel entonces.

Mientras tanto se ha sugerido en algunos círculos académicos que puede haber existido un único, en todo el mundo, culto matriarcal de la Diosa. No hay suficientes evidencias sólidas para probar esto. Existieron miles de diosas y a pesar de que a menudo cambiaban debido a la asimilación cultural, cada una fue adorada y vista a su propia manera. Sin embargo gran parte del culto y ritual se ha perdido a través del tiempo y hay muchas academias que argumentan sobre la naturaleza de ciertas simbologías de la Diosa refiriéndose a que es un ejercicio inútil el esperar que podamos llegar a una imagen clara de cuantos templos/santuarios existieron, especialmente los que provienen de las tradiciones orales. Así que hacemos lo posible para crear nuevas versiones de los antiguos cultos para el mundo moderno.

Pregúntale a diez paganos distintos por una definición de la Diosa y obtendrás diez respuestas diferentes. Aun así, hay algunas cosas que la mayoría de los paganos creen y nosotras mencionaremos algunas de esas en las siguientes páginas.

En primer lugar un pequeño antecedente del culto de la Diosa en general.

CUANDO LOS DIOS NACIERON

A medida que la humanidad evolucionaba, nuestra supervivencia dependió de la habilidad de leer el clima, de seguir al rebaño y de aprender las diferencias entre plantas venenosas y las seguras para comer. Lluvia, nieve, rayos, fuego, tormentas de viento – todos los elementos se convirtieron en adversarios y aliados. Sin el conocimiento de cómo funcionaban a un nivel científico, nosotros los exploramos energéticamente. Nuestros ancestros adivinaban el lado mágico de los elementos – viento, agua, fuego y tierra – viendo



a estos elementos como si nos lo hubieran enviado los dioses – en algunos casos – como dioses.

Cuando la religión comenzó a evolucionar, nuestros ancestros llegaron a creer que nuestra habilidad para sobrevivir dependía de nuestra habilidad para calmar los caprichos de estas deidades y elementos. La historia cuenta que nuestros ancestros habían creado a los dioses para encajar en el mundo que los rodeaba, pero un número de otros paganos – como yo – tienen un punto de vista diferente: que nuestros ancestros observaban al mundo que los rodeaba y descubrieron la divinidad inherente dentro de ese orden natural y por lo tanto, la tierra se convirtió en la Madre, dando a luz a animales y plantas.

A través de sus alimentos las personas sobrevivieron. Cuando ella estaba enojada y nos rechazaba su pecho, la gente estuvo hambrienta. Se le hicieron sacrificios esperando su clemencia y se creyó que las celebraciones la alegraban y así agradecerle los tiempos de abundancia. Surgieron días festivos, correlacionados con los equinoccios, solsticios y eventualmente el día de la Triple Cruz Cósmica. Entre el Sol (masculino) y la Luna (femenino), la rueda circular del año evolucionó –el cual los Paganos modernos todavía celebran. La vida era vista como un círculo– desde el nacimiento a la muerte y al nacimiento nuevamente y cuando la rueda del año giraba, así lo hacía también la rueda de la vida, algunas veces ascendente en espiral.

EL CAMINO ESPIRAL DE LA CASA DE LA NOCHE

En la Serie de La Casa de La Noche, vemos la espiral en los uniformes de los del tercer año, esto representa seguir el camino de la Casa de la Noche para aprender las formas de la Diosa Nyx. El símbolo de la espiral puede verse en varias formas dentro del paganismo y del culto de la Diosa en el mundo real, además de la representación del culto de la Triple Diosa, esto puede representar el camino hacia el ser interior, la espiral de la vida, la hélice del ADN y el concepto de alcanzar desde el interior del corazón al Universo exterior y también está vinculado a los ritos de la fertilidad y la matriz.

El concepto de la tierra viva como una diosa es algo más que solo un concepto para aquellos de nosotros quienes seguimos activamente el paganismo como un camino espiritual. Esta creencia celebra la vida y reconoce el lugar de la muerte en el ciclo. Luz y oscuridad, están en balance – sin uno, el otro no puede sobrevivir. Estas creencias combinan lo carnal, lo cerebral y lo espiritual.

Por un tiempo, la Diosa fue forzada a ocultarse, aunque se mantuvo muy viva. Por siglos, los paganos se vieron obligados a sublimar sus creencias, ocultándolas con la apariencia de celebraciones monoteístas y como supersticiones. Para cualquier religión que es patriarcal en su naturaleza no tiene cabida para la deidad femenina, si le es dada una condición igual a la de Dios. Pero en la mayoría de los círculos Neo-Paganos actuales, el paganismo y el culto de la Diosa veneran a la divinidad femenina al mismo nivel con la divinidad masculina. En la mayoría de los casos, un género no subyuga al otro. Y así llegamos a la función del sacerdote y sacerdotisa.



LA SACERDOTISA COMO SIRVIENTE

El culto de la Diosa dentro de la Casa de La Noche es de la clase Matriarcal. Hay sacerdotisas pero no sacerdotes, aunque hay roles especiales para los vampiros masculinos, como los hijos de Erebus. En esto, así como en los rituales los vemos realizados por la alta sacerdotisa (y la alta sacerdotisa en formación) en la serie, incluyendo a Zoey y Neferet, la serie de las Cast's reflejan más ritos y modernos roles paganos que antiguos deberes sacerdotales.

Históricamente los sacerdotes eran importantes para sus dioses y diosas como lo eran las sacerdotisas y en la mayoría de los círculos paganos, son igualmente honradas actualmente, ¿Pero qué hacían estos antiguos sacerdotes y sacerdotisas en sus posiciones?, y ¿cómo evolucionó el rol de la sacerdotisa?

Primeramente y ante todo, la sacerdotisa sirvió a su Diosa. Nuevamente con muchos templos diferentes, dioses y creencias, no podría haber una única respuesta así como servidora sacerdotisa – ninguna elección correcta para esta prueba de múltiples opciones.

Entre sus deberes sagrados, una sacerdotisa puede: conducir rituales en adoración a su Diosa, ver los negocios del templo, actúa como sagrada meretriz, ir a la guerra, sanar a los enfermos, alimentar al hambriento, preparar a los muertos para su viaje al más allá. Uno de los rituales más famosos (que se extendió a través de varias culturas pero que se llegaron a representar fuertemente con las leyendas celtas y ciencia) fue de *gamos heiros*.

En numerosas religiones paganas – aunque es más conocido en ámbito celta- los *gamos heiros* (un término griego que significa sagrado matrimonio de un Dios y Diosa), fue reflejado en el matrimonio del Rey con la Tierra. La Diosa fue representada como una Diosa de la Soberanía – una diosa que sostiene el poder sobre una cierta área o personas. El Rey aspirante sufría una serie de procesos físicamente extenuantes para probar si él era apto para ser Rey, pero una vez declarado adecuado, el Rey aspirante entonces experimentaba el ritual sexual con la sacerdotisa que representaba a la Diosa Local de la Soberanía para finalizar su matrimonio con la Tierra. Esto fortalecería la lealtad del Rey con su pueblo y la tierra sobre la cual él gobernó y era un juramento obligatorio.

En el paganismo moderno, la sacerdotisa (y/o sacerdote) facilita los rituales durante las celebraciones y rituales. Ella mantiene la energía fluyendo suavemente, enfocando la magia energizada, cuida que nadie interrumpa el Círculo y básicamente conduce los rituales. Mucho de lo que vemos en la serie de la Casa de La Noche. En algunas tradiciones la sacerdotisa canalizara a la diosa como servidora y juntas con el sacerdote algunas veces recrearán el ritual de *gamos heiros*, usando una daga (representando el falo de Dios) y un cáliz (representando el vientre de la Diosa). Durante el ritual, la daga es introducida en el cáliz como una representación sexual.

No todas las sacerdotisas siguen actualmente a una única Diosa o inclusive a una Diosa con nombre. Un número – especialmente dentro de las tradiciones Wicca – siguen a lo que podría ser determinado como un genérico “Madre Tierra” o “Diosa de la Luna”. Y por lo



tanto, hay muchas sacerdotisas –como yo– quienes se comprometen a un Dios o Diosa en específico, o grupos de dioses. Pero la mayoría de los paganos modernos casi siempre trabajan con una conexión personal con sus dioses: lo que ellos quieren que se haga y lo que nosotros necesitamos hacer por ellos.

En la serie de La Casa de La Noche, exploramos el concepto del culto de la Diosa a través de los ojos de Zoey Redbird. Su camino la conduce al camino de una alta sacerdotisa tradicional moderna: ella es escogida por la Diosa, experimenta su primer ritual y comienza su formación hacia la meta de convertirse en Alta Sacerdotisa. Al igual que los sacerdotes y sacerdotisas en la antigüedad, ella es el agente de la Diosa en el mundo, actuando en su nombre y comunicando sus deseos. Pero ese no es el único rol de Zoey que se puede ver interpreta dentro de la serie de la Casa de La Noche. Y es aquí que entramos en un análisis de una de las muchas percepciones prevalecientes de la Diosa y Triple Diosa, y cómo las tres caras (rostros) de Diosa se reflejan en los personajes de la serie.

LA TRIPLE CARA (ROSTROS) DE LA DIOSA

Un tema común en la historia del culto de la Diosa muestra a la Diosa como teniendo tres caras (rostros) -Doncella, Madre y Anciana-. Ella gobierna todos los aspectos de la vida femenina, y muchas diosas alrededor del mundo fueron vistas teniendo tres caras (rostros) (por ejemplo Brighid en la mitología celta, Hecate en la mitología griega y Morrigan en la mitología irlandesa).

Probablemente el ejemplo más conocido de la Triple Diosa es el de Las Parcas –tres hermanas girando el destino de los humanos. Las Moiras – tres diosas griegas- de las que se decía alargaban el hilo de la vida de los mortales sobre un telar. Se decía que sus padres eran tanto la Diosa Nyx (la Diosa principal de la noche) o Zeus (el líder de los dioses griegos) y Temis (uno de los Titanes).

La Joven Diosa hace girar el hilo de la vida, la Diosa Madre los mide y la Anciana Diosa los corta: Clothos, Lachesis y Átropos, respectivamente, en la tradición griega. Así también vemos los poderes de la Triple Diosa reflejado por Las Parcas – juventud, la flor de la vida y la vejez.



LAS PARCAS EN LA CASA DE LA NOCHE

En una reverencia hacia la Triple Diosa, P.C. y Kristin incluyen una silueta plateada de las Parcas en los uniformes de los de la Sexta Clase. El símbolo también incluye las tijeras de Átropos, lo que significa el final del tiempo del estudiante en la Casa de la Noche – o el final de su vida, si ellos no completan el cambio.

Las tres caras de la diosa también corresponden con el ciclo sexual de vida femenino, que actúa como un espejo de lo divino femenino dentro de una mujer mortal (humana).

Las tres caras de la Diosa también corresponden con el ciclo de vida sexual de las mujeres, lo que actúa como un espejo de la divinidad femenina dentro de las mujeres mortales.

La Doncella

En su aspecto de Doncella (Soltera), la Diosa es la ninfa de los pies alados de los bosques; es la cazadora, sin el estorbo de los niños o lazos. Mientras explora la vida, descubre sus fortalezas y vocaciones. Una mujer en la fase de Doncella es todavía libre, aún no reclamada por el hombre. Aunque puede tener a un hombre de su elección, todavía no tendrá una pareja.

La Historia de la “Virgen”

La palabra “virgen” viene de la palabra greco-latina “virgo”, que significa virginal. Originalmente, la sexualidad no era un aspecto de la palabra. Virgen era, de hecho, un término de poder, aplicable a las mujeres que vivían “apartadas” de los hombres. La definición no incluía sólo a las mujeres que no tenían sexo. Se refería a las mujeres que no tenían un vínculo con un hermano, un padre o un esposo.

Sólo más tarde la palabra “virgen” adquirió significado sexual y como ha sucedido muchas veces en la historia, redujo el poder de la mujer a sus genitales. Durante la fase de Doncella, la mujer explora su vida y decide que camino desea recorrer. Es un tiempo invaluable, que permite la experimentación y la educación. Sin restricciones por los niños, la Doncella es libre de viajar, ir a la universidad, para comenzar a construir una carrera, para decidir si quiere ser madre o no.

En su máxima potencia, la sexualidad de la Doncella se está desarrollando, pero no está completamente realizada; tiene un cuerpo fuerte y está recién comenzando a entender su poder total. Está pintando su autorretrato, pero le faltan piezas porque aún tiene que experimentarlas.



La Madre

Cuando la Diosa se mueve a la fase de Madre, la fertilidad y la creatividad emergen. La Diosa De la Tierra era generalmente representada como la más fértil, con un vientre redondo, grandes pechos y muslos fuertes – La Venus de Willendorf es la estatua más famosa que se cree representa a la Madre Tierra.

Las mujeres que entran en el ciclo de Madre que tienen hijos. Esto era, para la mayoría, un regalo. Hasta la era moderna, la mayoría de los métodos de control de natalidad (exceptuando la abstinencia) eran arriesgados. Por eso, si eras una mujer y tenías sexo, era una apuesta segura que terminarías embarazada, tarde o temprano. Las mujeres fueron veneradas por su habilidad de dar vida: dar vida era un signo de divinidad. Las mujeres fueron tocadas por la Diosa.

Así que la Diosa Madre significaba creatividad, fertilidad y crianza. La madre era la diosa de la cosecha—la reina de la generosidad para mantener al pueblo en los largos inviernos. Se convertía en mamá oso, protegiendo a sus cachorros; Madre océano, trayendo los tesoros de peces y mariscos; era simbolizada por la Vaca—otro símbolo de la fertilidad—y por el conejo.

Las mujeres modernas que entran en fase de Madre tienen muchas más opciones que sólo producir hijos para explorar su fertilidad y sus energías creativas. Cultivar una carrera y/o una pareja (sea hombre o mujer) también entra dentro del aspecto materno. Las mujeres maduran completamente su sexualidad en esta fase—lo que comenzó como experimentación en la fase Doncella ahora florece en la mujer que sabe lo que quiere, en la cama o fuera de ella.

Las mujeres que aceptan totalmente su fase de Madre y dejan la etapa de Doncella sin arrepentimientos crecen en poder personal y confianza. Evolucionan en la Reina, sin miedo de su edad, sin miedo de la sociedad y sus caprichos. Se crían a sí mismas junto a sus familias y amigos. Ellas protegen. Defienden la casa y el hogar, así como sus posiciones.

La Anciana

Cuando nos giramos a la Anciana, en nuestra sociedad generalmente pensamos en una vieja y fea mujer que no tiene voz, ninguna sensualidad, y no tiene impacto en la sociedad, pero está lejos de la verdad en el Culto a la Diosa y el Paganismo moderno. La Anciana encarna la sabiduría y el poder. Ella entiende la compasión, pero sus métodos a veces involucran un amor severo—el amor que permite al aprendiz comprender las consecuencias de tomar las decisiones equivocadas, el amor que protegerá del daño pero no consentirá. La Anciana es objetiva y entiende la naturaleza del balance—que sin sombras, no podemos tener luz. Sin tristeza, no podemos comprender completamente la alegría.

Ella todavía es sexual, pero como la posibilidad de quedar embarazada ha desaparecido, ella puede disfrutar su pasión sin preocupaciones. Ella es más libre que la doncella o la Madre en su sexualidad. Si está fuera de una relación monógama, puede elegir los amantes que quiera.



La Anciana está firmemente establecida en su carrera y en su camino. Ella es una fuerza a tener en cuenta. Espiritualmente, la Anciana encarna la Madre Oscura. Ella está más cerca de la muerte que las otras dos, y domina sobre el Inframundo en muchas de sus formas. Como vimos antes, ella es el Destino que corta el hilo de la vida en cada mortal.

La Anciana está más cerca de su magia. Ha tenido más tiempo para practicar—aprendió cuáles son sus puntos fuertes y construyó alrededor de ellos. Trabaja bajo la Luna Oscura, y su magia es la de las estrellas y las profundidades del bosque y el velo que separa el mundo de los vivos del de los espíritus.

La Anciana limpia la Tierra, es el incendio que limpia la maleza, es la avalancha que desequilibra los bancos de nieve, ella desprende la costra para exponer la nueva, sana piel. Y ella también revela secretos ocultos y las feas verdades para que la limpieza espiritual pueda ocurrir.

Mientras se mueve a través del velo, la Anciana comienza a desprenderse de sus lazos con el mundo; recorre el camino hacia el Inframundo, sabiendo que es simplemente otra transformación. En el Paganismo este viaje se conoce como el Eterno Retorno—la muerte lleva a la vida que lleva a la muerte que lleva a la vida otra vez, y así sucesivamente.

EL ROSTRO DE LA TRIPLE DIOSA EN LA SERIE DE LA CASA DE LA NOCHE

Mientras que en los libros de la Casa De La Noche solo se hace referencia indirecta a la Triple Diosa, aún podemos encontrar claras expresiones de aspectos de la Doncella, La Madre y la Anciana en los libros.

Zoey Redbird es la Doncella—joven, aprendiendo cuál es su lugar en el mundo vampiro, descubriendo sus nuevas habilidades y potencial. Tiene citas, pero no está atada a ningún hombre todavía. Está en entrenamiento, esperando ser algún día la Alta Sacerdotisa, pero por ahora, tiene un largo camino por delante y tiene preguntas, dudas. Toma las decisiones equivocadas a veces y está comenzando a aprender de sus errores.

Al menos al principio, Neferet sirve como figura materna para Zoey y para el resto de la Casa de La Noche, ya que aparentemente está ahí para guiarlos y criar a los novatos mientras aprenden a vivir sus nuevas vidas.

En su rol como Alta Sacerdotisa, Neferet también sirve como consejera espiritual, como la voz de Nyx, y como la guardiana de las puertas de la muerte para los novatos que no logran pasar por el cambio.

Sylvia Redbird—la abuela de Zoey—puede ser vista como la Anciana. Ella es fuente de sabiduría, la anciana que ha visto mayores peligros en su vida. Es recurso y apoyo, pero aun así puede emplear amor duro cuando es necesario: aleja a su propia hija cuando ve que ha tomado el camino equivocado, y en cambio apoya a su nieta.



Pero los poderes de cada fase pueden corromper. Neferet deja que su deseo por poder sobrepase su deber de usar ese poder responsablemente y comete lo que se concibe como el “pecado” común a muchos sistemas de creencias: sobrepasando los límites de su posición y asumiendo que puede desafiar a la Diosa a la que estaba unida. En esencia, ella tuerce las palabras de la Diosa para fortalecer su propia posición. Ella retuerce el poder de Nyx y, por eso Nyx escoge a alguien más—en este caso Zoey—para ser su portavoz. Pero en este punto de la serie, Zoey, aún en su fase de Doncella, no ha ganado suficiente poder como para desafiar a Neferet.

Afrodita era la Doncella, pero ella también abuso de su poder como líder de las Hijas Oscuras y fue expulsada. Nyx no la aleja por completo, en cambio le presenta nuevas luchas mientras Afrodita busca re-aprender su lugar en el orden. Mientras descubre más de ser compasivo y crece en su rol de profeta de Nyx, Afrodita comienza a entrar en la fase de Madre—ahora humana, pero aun un reflejo de la Diosa. A medida que su personaje desarrolla una conciencia y comienza a conocer lo que es preocuparse por otros, entra en fase de crianza.

OTROS ROSTROS DE LA DIOSA EN LA CASA DE LA NOCHE

Mientras que la Triple Diosa es una de las más conocidas facetas de la Diosa, no son la única forma de concebirla, y podemos encontrar otros aspectos de ella en la serie. Primero, está la dualidad de Madre Brillante/Madre Oscura. Aquí, brillante y oscuro no representan necesariamente al bien y al mal (así como la luz y la oscuridad no lo hacen en la serie de La Casa de La Noche), pero esencialmente equivalen a la sombra interior y al yo exterior. La Madre Brillante es compasiva, alimenta y cuida de sus hijos. Uno puede recurrir a ella por un hombro para llorar, una compañera con la que celebrar. Ella es alegre y jovial, llena de esperanza y optimismo. La madre Oscura es la sombra—es la fuerza de la justicia. Puede tener compasión pero no tendrá misericordia; es la defensora y la protectora de las mujeres agraviadas y los niños en peligro. Acudimos a la Madre Oscura cuando necesitamos revelar secretos ocultos, fortalecer nuestra voluntad y llamar a nuestra guerrera interior.

Podemos ver esta dualidad de la Diosa en la lucha interna de Stevie Rae Johnson, cuyo viaje me recuerda al de Perséfone, Reina del Inframundo, que vivía medio año en el inframundo y el otro medio año en el mundo de arriba.

Stevie, como Perséfone, empieza como una inocente doncella, es marcada por el Cambio, pero en lugar de seguir el camino de la Triple Diosa, es arrastrada al Inframundo, donde esencialmente se convierte en la Reina de los novatos Rojos. (Neferet hace el papel de Hades, quien la roba.)

El poder de Stevie Rae crece cuando se transforma, y ya no puede seguir siendo considerada una doncella, pero aunque cuida de los novatos rojos, no es necesariamente la “madre brillante”. Ella ha sido lanzada a sus poderes anticipadamente, así que se convierte en la “madre oscura” y en la matriarca de los nuevos vampiros rojos.



Como los viajes de Perséfone hacia la luz por seis meses, Stevie Rae “regresa” a si misma lo suficiente para pasar parte de su tiempo con sus antiguos amigos—pero nunca será la misma. Ahora pertenece al Inframundo, y debe aprender a balancear sus luces y sombras—la Madre Brillante en conflicto con la Madre Oscura—y aceptar ambas.

LA DIOSA Y LA LUNA

Otro aspecto de la adoración de la Diosa que no podemos ignorar en la serie es el de la Diosa de la Luna. La Diosa ha sido tradicionalmente asociada a la luna, como también a la Tierra. Las correlaciones entre el ciclo menstrual y el ciclo de la luna se observaron ya en la antigua Assyria, y el sangrado mensual de la mujer fue primeramente visto como sagrado. El poder de sangrar sin una herida visible, sin ser dañado por ese sangrado, solo podía ser por el poder de una fuerza mágica. Eventualmente, cuando las religiones patriarcales elevaron su poder y trataron de sublimar al sexo femenino y su fuerza, este poder mágico se volvió miedo. Las mujeres eran secuestradas con frecuencia durante su ciclo y eran obligadas a someterse a rituales de purificación antes de regresar a la vida diaria.

El Sabbatu

En la antigua Asiria, los rituales se practicaban en la luna nueva y en el séptimo, el decimo cuarto y el día veintiuno del ciclo de la luna. Esto es directamente paralelo no solo al ciclo orbital de la luna alrededor de la Tierra, sino también al ciclo menstrual de veintiocho días de la mujer. La palabra Sabbat—usada en los ritos paganos para denotar vacaciones, y la palabra Sabbat—usada en la fe Judío-Cristiana—ambas tienen su origen en la palabra “*sabbatu*,” asociada a los rituales cíclicos de los Asirios. Como la noche está asociada a la luna, también lo están nuestros sueños, intuiciones, visiones, pasiones, y el lado salvaje y feroz de los bosques. Numerosas diosas están conectadas con la luna en una u otra de sus fases. La mayoría de las diosas de la Caza están conectadas con la luna (Diana, Artemis, Mielikki), así como poderosas diosas de la magia (Hecate, Cerridwen, Arianrhod, Aradia).

La magia realizada en relación con la luna está programada para que sea correlativa a las fases de la luna y a las diosas asociadas a esa fase en particular.

La fase menguante (mientras la luna se mueve hacia la luna nueva) y la luna nueva son los mejores tiempos para realizar magia vinculante y magia de adivinación (buscando mágicamente información usando cartas de tarot, bolas de cristal, la superficie del agua, o incluso la meditación”). Este es también un buen tiempo para desprenderse mágicamente de cosas que ya no se necesitan.

Durante la fase nueva (cuando la luna se rellena y se torna luna llena), practicamos magia para fortalecer nuevos comienzos y nuevos proyectos, fomentar el crecimiento personal, traer la culminación a proyectos ya iniciados, potenciar la creatividad y para estimular la salud, la prosperidad y la materialización. Mientras la luna crece, también lo hace nuestra magia.

Mientras que Nyx no es necesariamente una diosa de la luna—ya sea en la serie de la Casa de la noche o en la mitología actual—es una diosa de la noche, y refleja muchos



aspectos de la diosa de la luna. Podemos ver esta conexión en las visiones que le da a Afrodita—y en los sueños de Zoey. Sus rituales son realizados en la noche, bajo la luna, y los vampiros sobre los que ella gobierna viven y funcionan en la noche, en lugar del día.

Nyx podría fácilmente ser considerada diosa tanto de la luna oscura como la luna de luz (y no todas las diosas de la luna eran conectadas a ambas fases) —ya que ofrece secretos escondidos asociados a la luna oscura, y aun así sus rituales se llevan a cabo en la luna llena, y la sexualidad—conectada a la luna llena— es parte implícita de los mitos vampíricos y la serie de la Casa de la noche. Piensen en la reacción de Zoey a la sangre, o en la sensualidad del rito de la luna llena realizado por Neferet en “Marcada” (o en la menos refinada versión de Afrodita).

La asociación de Nyx con la luna es mostrada en la serie a través de los collares triples que usan los miembros de Las hijas e hijos Oscuros. Su descripción de la luna nueva, la luna llena y la luna menguante es frecuentemente usada como símbolo de la Diosa.

LA DIOSA DE LAS CAST

Aunque la particular combinación de rituales, prácticas y creencias que las Cast han creado es única en la serie de La Casa de la Noche, rinde homenaje a muchos aspectos de la adoración de la diosa en el Paganismo moderno. Las Cast han tomado una diosa de la mitología y la expandieron para su mundo de ficción, y han hecho lo mismo para sus seguidores. Han creado un universo alternativo en el que la Diosa se alza sobre la noche—donde las sacerdotisas caminan por el mundo en trajes de vampiros, honrando a la Diosa en rituales como en las antiguas leyendas, y las prácticas se traen a la era moderna.

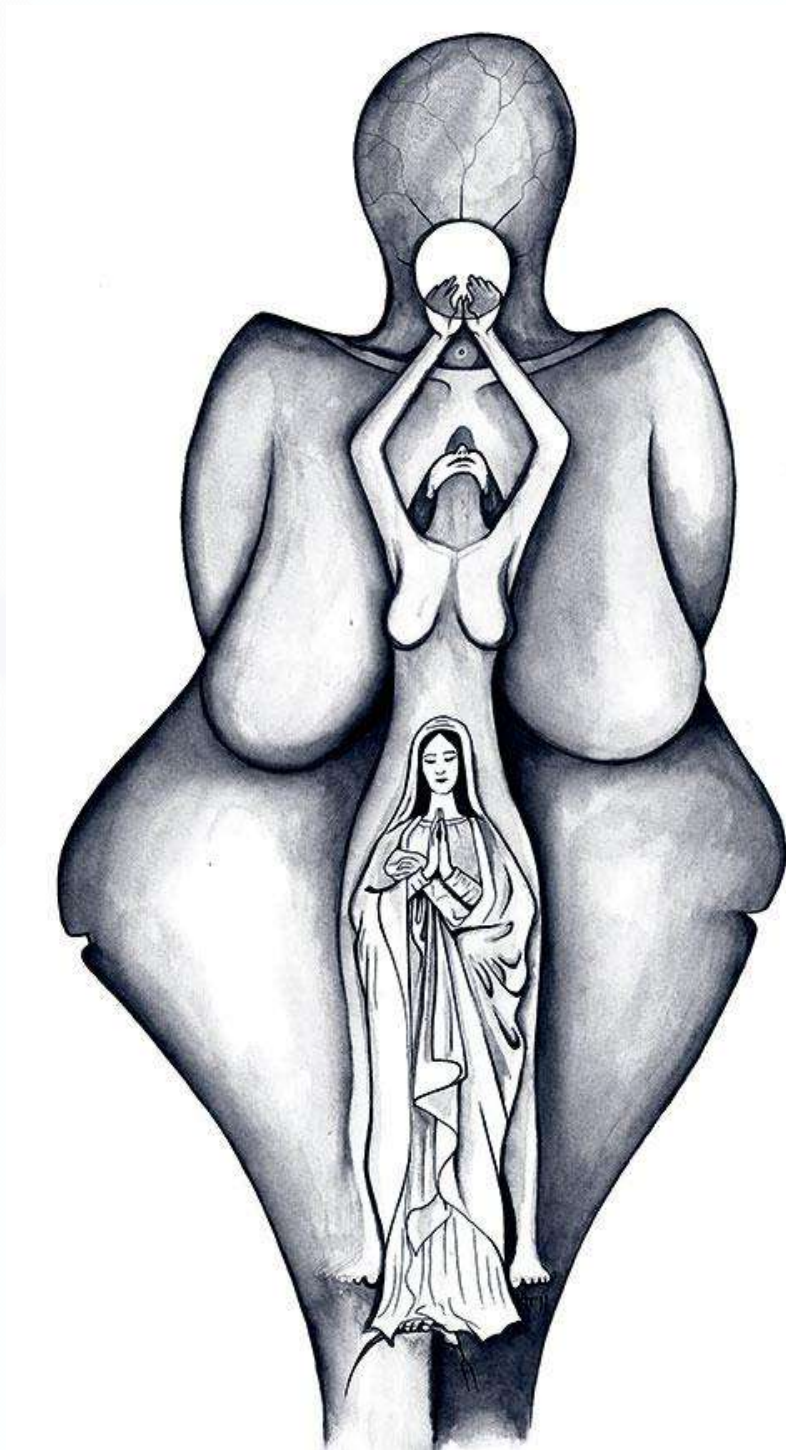
Como dije al principio, la Diosa está viva y bien; ella ha estado aquí desde el comienzo de los tiempos y estará aquí hasta el último aliento de la Tierra. A través del culto en el mundo real y en la ficción, ella ha sido honrada y venerada a lo largo del tiempo. Y el mundo y la serie de las Cast encajan perfectamente en su librería de leyenda y tradición.

YASMINE GALENORN autora de bestsellers según el *New York Times* y *USA Today* escribió dos de las más vendidas series de fantasía urbana: la serie *El Otro Mundo* (mejor conocida como la serie de las *Hermanas de la Luna*) y la serie de “*Indigo Court*”, publicada por Berkley Publishing y Berkley Jove Publishing.

En el pasado, escribió la serie “*Chintz ‘n’ China*”—una serie de misterio paranormal—publicada por Berkley Prime Crime; la serie de “*Bath and Body*”—una breve serie de misterio (bajo el nombre de *India Ink*)—otra vez por Berkley Prime Crime; y ocho libros de metafísica sobre los temas de brujería, tarot, magia sexual y la magia del tótem publicada por Llewellyn Publications and Crossing Press.

Pagana moderna y bruja chamánica, vive en Kirkland, Washington, con su esposo, Samwise, y sus gatos. Yasmine considera su vida una mezcla de tazas de té y tatuajes (la primera en su conejera china, la última en su piel), y puede ser encontrada en su página www.galenorn.com.





{Adorando a la Deidad Femenina}



Christine Zika

Antes de ser la editora de los romances de invocación de la Diosa de P.C. Cast, una vez trabajé con tres mujeres místicas en un libro de auto-ayuda para mujeres. Durante una de nuestras conversaciones, las autoras plantaron que muchos de los rituales de la iglesia—quemar incienso, el uso de flores y encender velas—tenían origen en las tradiciones Paganas y politeístas.

Ahora, yo soy griega ortodoxa, una rama del Cristianismo similar al Catolicismo que es más pesada en tradiciones, rituales y simbolismo. Así como estoy orgullosa de mi fe, también lo estoy de mis raíces étnicas, que se remontan hasta los Antiguos Griegos y sus creencias en los Dioses y Diosas del Olimpo. Cuando trabajé con P.C., me divertía cuando quería llamarme, escribirme y dirigirse a mí como la “Editora de la Diosa”. Cada uno de los libros en la serie de Invocaciones de la Diosa (Diosa del Mar, Diosa de la Rosa, Diosa del Amor, etcétera) gira en torno a una mujer común y corriente que es transformada cuando una de las diosas míticas entra en su vida y la ayuda a encontrar el amor, y yo asumí que el título que P.C. me daba era un rol en la serie. Pero como llegué a conocerla a través de los años y mientras leí cada uno de los libros de la Casa de La Noche, me di cuenta de que la idea de adoración de la deidad femenina para P.C. está profundamente arraigada, tocando su vida personal, profesional y emocional.

P.C. trae la luz y el misticismo de la deidad femenina que ella ama a la serie de La Casa de la noche. Vemos a la Diosa en su presentación de la omnipresente Nyx, y en todos los fuertes personajes femeninos—tanto malos como buenos—como Zoey, Stevie Rae y Neferet. Pero más importante, vemos la divinidad femenina en las figuras cristianas de la Hermana María Ángela y en las mojas Benedictinas.



LAS MUJERES DE LA CASA DE LA NOCHE

Nos introducimos por primera vez en el elemento benévolo Cristiano en Indomada, el cuarto libro de la serie. Aquí, Afrodita y Zoey visitan el refugio para Gatos Callejeros como voluntarias. Cuando llegan, se sorprenden al ver que el refugio es administrado por monjas y se asombran aún más cuando una de ellas, la Hermana María Ángela, comenta que piensa que los gatos son criaturas espirituales.

Hasta este punto, la experiencia de Zoey con el Cristianismo ha estado fuertemente influenciada por la afiliación de su padrastro con los incitadores de odio, de mente cerrada Gentes de Fe. Naturalmente, ella no se fía de confiar en nadie demasiado religioso, pero a medida que interactúa con las monjas trata de evitar caer en la misma trampa de intolerancia (Afrodita es más difícil de vender, culpando a los Cristianos por las matanzas de gatos por conexiones con las brujas). Cuanto más habla Zoey con la Hermana María Ángela, más se da cuenta de que las mujeres, por naturaleza e instinto, tienen una conexión espiritual una con otra. Con compasión y empatía como su guía, la sabia mujer puede ver más allá de lo que el propagado sistema de creencias machistas considera como el bien y el mal.

Mientras la conversación entre las chicas y las monjas continua, los prejuicios de Zoey y Afrodita son descartados. Las monjas siguen sin inmutarse cuando descubren que las chicas son vampiros novatos. La hermana María Ángela incluso va más lejos al ofrecer rezar por el alma de Loren Blake, el recién fallecido poeta laureado de la Casa de la noche. Aún así, Zoey es escéptica. ¿Las monjas no creen que ella y los otros novatos estén condenados al infierno porque adoran a una Diosa? La hermana María Ángela responde, “hija, yo creo que tu Nyx es otra encarnación de nuestra Madre Bendita, María.” y la convergencia de las religiones comienza aquí, en la simple creencia de que una deidad femenina cuida de todos sus hijos, Cristianos y Paganos.

La hermana María Ángela añade, “también creó devotamente en Mateo 7:1 que dice 'No juzgues, que no serás juzgado'", cristalizando uno de los principios más simples y más importantes del Cristianismo: *Ama a tu prójimo como a ti mismo*. Ámense unos a otros. Oren unos por otros. Sin importar la raza, la religión o la etnia, somos personas compartiendo la misma tierra y debemos ayudarnos unos a otros. Nuestras diferencias son menos importantes que todas las cosas que tenemos en común.

En la Casa de la noche, todos tienen acceso a la diosa, aunque puedan llamarla por diferentes nombres. Sin embargo, los rituales que utilizan para alcanzarla—como los rituales usados en nuestro mundo, ya seamos Cristianos, Paganos u otro—tienen tantas similitudes como diferencias.



LA DIOSA Y LA VIRGEN

En el centro de la tradición Pagana en la Casa de la Noche está Nyx, Diosa de los vampiros. Nacida del Caos, fue de los primeros dioses griegos y existía más allá de toda regla. Ni siquiera Zeus, padre del Olimpo, reinaba sobre ella.

La Virgen María es más joven que Nyx, pero está rodeada de tanta mística como la Diosa de la noche primordial. Elegida para gestar al hijo de Dios por el espíritu Santo, María es altamente venerada en la mayoría de las sectas Cristianas, en segundo lugar de la Sagrada Trinidad (Dios, Jesús y el espíritu Santo). Mientras que puede ser conocida como Santa María, es considerada un alto poder, especialmente en el Catolicismo y en fes Ortodoxas Occidentales.

Históricamente, practicantes del cristianismo y del Paganismo han estado a menudo en desacuerdo, un hecho que se evidencia en las sangrientas confrontaciones como las Cruzadas de 200 años y los Juicios de las Brujas de Salem. Pero a pesar de los siglos de enemistad entre estas religiones, sus principales deidades femeninas comparten algunas características.

En particular, Nyx y María están unidas a través de la maternidad.

LA MADRE DIVINA

Numerosos artefactos de fertilidad de las diosas encontrados alrededor del mundo llevan a especular que la adoración de la deidad femenina es más antigua que la de los dioses masculinos. No es de sorprender que cuando se piensa en lo más importante de la identidad de la deidad femenina: el poder de dar vida. Todo en esta tierra tiene un punto de partida, un comienzo, y son los miembros femeninos de la mayoría de las especies de la tierra las que han sido bendecidas con el poder de dar vida. Mientras que Nyx y María también comparten este don, lo hacen en maneras excepcionales

La virgen María era la única hija de una pareja mayor e infértil. Su nacimiento fue un milagro para sus padres, y debido a este milagro prometieron el servicio de María a la iglesia. Cuando todavía era una niña, fue tomada como esposa por el carpintero José, pero el ángel Gabriel la visitó y le dio la noticia de que ella tendría al hijo de Dios a través de la inmaculada Concepción. Devota a Dios y a la iglesia, María aceptó estas noticias complacientemente.

La subsiguiente concepción y nacimiento del Salvador de la humanidad hicieron de María una de las figuras más celebradas en el Cristianismo, particularmente en las tradiciones Griego ortodoxas. Nunca fui a una iglesia griego ortodoxa en los Estados Unidos o en el extranjero en donde una imagen de la virgen María cargando al bebé Jesús no estuviera dispuesta respetuosamente en un lugar destacado. El 15 de Agosto, día festivo de la Asunción que marca la muerte de la Virgen y su pasaje al cielo, es celebrado como una importante fiesta con un fanfarria equivalente a la Navidad (el comienzo de la vida de su hijo) y Pascuas (la celebración de la resurrección de su hijo).



Al igual que María, la Nyx de los mitos Griegos también fue conocida por un nacimiento autónomo y puede haber sido la primera mujer en preguntar, “¿Quién necesita un hombre?” Aunque ha sido vinculada a su consorte Erebus, con quien tuvo hijos, Nyx dio a luz a la mayoría de su progenie por sí sola. Hipnos (sueño), Oneira (personificación de los sueños), Caronte ((Tánatos) el barquero o portador de la muerte) las Parcas (las Moiras y las Keres), las hespérides, Némesis (venganza o castigo), Apate (engaño), Filotes (amistad), Geras (edad), y Eris (discordia) todos nacieron sin la intervención de un hombre. ¿Cómo fue que lo hicieron por si solas?

CULTO A LAS MUJERES

El asombroso poder de la fertilidad exhibido por Nyx y María es la base de la mayoría de los cultos de la divinidad femenina. Asociado con la fertilidad están los reinos de la naturaleza, el hogar y la casa. De hecho, muchas de las más conocidas deidades femeninas en antiguas y contemporáneas religiones monoteístas y politeísmos—Gaia, Isis, Kali—domina sobre elementos comunes de la tierra, el hogar, la fertilidad, amor y energía interna. Es a estas deidades femeninas a las que han recurrido los humanos cuando oran por sus familias, sus seres queridos, y el hogar.

En la serie de la Casa de la Noche, la adoración femenina y los rituales están marcados por la compasión, confianza en los instintos, y una conexión innata con los elementos: aire, fuego, agua, tierra y espíritu. Colorear todas estas cosas es quizás el elemento más fuerte universalmente: el amor que abarca y la protección que ofrece la deidad femenina.

Como la deidad femenina cuida de sus hijos, estos tienen la fe de que cuando llamen a su Diosa a través de plegarias y rituales, ella acudirá en su ayuda. Muchas veces, vimos a Zoey llamar por ayuda a Nyx, y Nyx a menudo le responde a través del elemento protector del Espíritu. Zoey no sólo cree que la Diosa la protegerá, ella cree que su control sobre los elementos, un regalo de Nyx, la verá a través del peligro, una creencia compartida por el resto del círculo de Zoey. También vemos, que aunque sus seguidores se pierdan en el lado de la oscuridad, Nyx siempre les da la oportunidad de retornar a la luz.

La fe y la confianza de Zoey en Nyx no es muy distinta de la fe que los Cristianos ponen en María, madre de todos los santos. La familiar imagen de la Virgen sosteniendo al niño Jesús cerca de su busto es símbolo no sólo de una madre protegiendo a su hijo, sino el arquetipo de la Gran Madre protegiendo a todos sus hijos. En la religión Griego Ortodoxa, uno puede llamar a cualquiera de los santos por protección o asistencia, pero la más llamada en tiempos de pánico es la Virgen María. En griego, la frase más usada es “Panaghia Mou”, o “Mi Santa de todos”. (Como la mujer que dio vida al Salvador, María se sitúa por encima de todos los santos). Y al igual que en las plegarias de Zoey a Nyx, importa menos lo que se hace en la oración a María que la intención de tu corazón cuando la llamas.



VELAS DE ORACIÓN Y CÍRCULOS DE RITUALES

Sin embargo, para alcanzar lo divino, parece muy simple sólo llamarlos. Nuestros instintos requieren rituales y formalidades, que incluyen plegarias y ofrendas que ilustran nuestras necesidades y nuestra devoción. Y en muchas tradiciones Cristianas, esas prácticas no son tan diferentes de las que vemos en los vampiros de La Casa de la Noche para alcanzar a Nyx, o de religiones en otras culturas.

Cuando voy a la iglesia, lo primero que hago es encender una vela. Pido un deseo para mí y para el bienestar de mis seres queridos, y frente a un icono, usualmente la Virgen María cargando al bebé Jesús, rindo mis respetos haciendo la cruz, diciendo una plegaria, y besando al icono. Además de encender una vela, mi madre siempre llama la atención sobre cortar una rosa o una albahaca fresca de su jardín y colocarla en la base del icono. En las iglesias Católicas Romanas, usualmente hay cerca un cuenco o fuente lleno de agua bendita en la que los fieles pueden sumergir sus dedos antes de hacer la señal de la cruz.

Los Wiccans siguen una tradición similar cuando lanzan un hechizo—o un deseo organizado, como me explicaron mis escritoras místicas. Preparas tu altar, enciendes una vela, le ofreces flores a la deidad y pides un deseo.

En el círculo de Nyx, vemos los mismos elementos representados y llamados en una forma diferente. Con velas de colores en sus manos, los novatos de La Casa de la Noche toman sus lugares hacia el norte, sur, este y oeste del círculo, lugares que también evocan el signo Cristiano de la cruz: el Padre (arriba, en la frente), el hijo (abajo, en el corazón), y el espíritu santo (izquierda y derecha, los hombros). Luego el encargado del círculo enciende la vela de cada novato, reconociendo al elemento correspondiente y dándole la bienvenida al círculo: aire amarillo (evocando el humo de la vela votiva Cristiana), rojo fuego (la llama de la vela), verde tierra (las flores y albahaca en la base del icono), agua azul (el agua bendita en la que los fieles hacen la cruz), y el espíritu purpura (el deseo/la plegaria que enviamos a la deidad).

En la serie de la Casa de la Noche, el uso de velas no está limitado al círculo, ya que; en la serie, también vemos pilares de cera sirviendo como protección. Cuando los Cuervos Mockers comienzan a manifestarse en el Campus de la Casa de la Noche en Indomada, la Abuela Redbird viene a quedarse con Zoey, trayendo herramientas sacadas de la tradición Cherokee para la protección física y espiritual de Zoey. Cuelgan un cazador de sueños en la ventana, pero también encienden un cirio para mantener a Kalona alejado.

Cada noche de sábado y domingo de mañana durante días sagrados religiosos, mi abuela y mi madre expondrían un pequeño vaso cubierto con una cúpula especial con una cruz en él y lo llenarían de aceite. Como el cirio de Zoey, encender la mecha de la vela de aceite era una forma de traer a Dios a nuestra casa y protegernos durante el día y la noche. Si viajas a Grecia, notarás pequeñas casetas—columnas de piedra con una caja de una sola piedra encima—al lado de las carreteras, especialmente en las áreas más rurales. En cada caseta hay una pequeña puerta con una cruz, y dentro hay un icono y un vaso relleno de aceite. Todas las noches, una mujer anciana de la villa llenaría el vaso con aceite y lo encendería.



Ahora, estas caseras parecen haber estado ahí por siempre. No estoy muy segura de porque fueron construidas o como o cuando la tendencia despegó, pero sospecho que antes de que los autos se convirtieran en una comodidad común, cuando la gente aún viajaba por regiones montañosas en mula o a pie (no hace mucho tiempo, creo que en 1940), querían ver una luz en el oscuro camino. Una sensación de que alguien los estaba cuidando. Un lugar donde pudieran detenerse y decir una plegaria:

Panaghia Mou, Mi Virgen, cuida de mí y de mi familia. Mantennos a salvo.

LIMPIEZA ESPIRITUAL

El ritual de limpieza en la serie de La Casa de la Noche, también es similar a rituales de limpieza en otras religiones Cristianas.

En la religión Cherokee, humear ha sido usado por siglos en rituales que involucran limpieza, purificación o protección. Quemar un manojo de hierbas (usualmente salvia) y flotar el humo alrededor del cuerpo era una forma de honrar al Gran Espíritu y de limpiar el espíritu individual. En *Indomada*, cuando Zoey llama a la Abuela Redbird por consejos debido a la visión de Afrodita que predice el retorno de Kalona, la abuela Redbird les aconseja hacer un ritual de limpieza a cada una antes de dejar que Zoey le explique la situación: “Zoey, voy a encender el pote de arcilla (incensario o cazuela de barro) antes de que hablemos de esas criaturas. Estoy usando salvia y lavanda. Estaré avivando el humo con la pluma de una paloma mientras hablamos. Zoey bird, te sugiero que hagas lo mismo.” Las hierbas en el pote de arcilla (incensario o cazuela de barro de la Abuela Redbird son las mismas que usa Zoey para corregir y ahuyentar los espíritus malvados que Afrodita accidentalmente llama durante su desastroso ritual Samhain en Marcada.

Los antiguos griegos y los romanos, así como los babilonios, hacían algo similar en sus limpiezas religiosas y ceremonias de purificación: quemaban incienso. El incienso juega un rol en la cultura china. De acuerdo al historiador Joseph Needham, durante eventos religiosos en la antigua China, “el incensario era el centro de cambios y transformaciones asociadas a la adoración, sacrificio, el ascendente perfume de dulce sabor, el fuego, la combustión, desintegración, transformación, visión, comunicación con seres espirituales, y garantías de inmortalidad.”

En las prácticas Católicas y Ortodoxas Occidentales, el incienso es quemado ritualmente durante plegarias regulares, especiales y en las Misas en algo llamado Incensario. Un incensario, que cuelga de una cadena, es un recipiente con forma de taza o plato. El incensario está rodeado por doce pequeñas campanas (para simbolizar los apóstoles de Cristo) y contiene pequeños discos de carbón que son incendiados, el incienso se coloca en los discos de carbón y el incensario es balanceado entre los iconos y los fieles con el fin de ayudar a las plegarias a llegar al cielo.

La quema de incienso también se usa en limpiezas espirituales del hogar. En mi hogar mientras crecía y aun hoy, mi familia tiene un pequeño recipiente (no un incensario, más como un soporte de metal) que usamos para quemar incienso. Caminamos regularmente



alrededor de la casa con él y hacemos la señal de la cruz frente a las puertas y ventanas. Este es un modo de limpieza que intenta desterrar energías negativas, como el palo humeante usado por los Wiccans y los Cherokee. La Abuela Redbird, creo, lo aprobaría.

DANDO GRACIAS

Hay un elemento más que quisiera tocar aquí, uno que es común en casi todas las religiones: gratitud. Por todo lo que recibimos de nuestras deidades, debemos agradecer.

Cuando pedimos y recibimos, debe haber una muestra de aprecio: un reconocimiento verbal y mental de un “gracias.”

Zoey entiende esto íntimamente. A través del amor de sus amigos y con la ayuda de Nyx, Zoey, casi asesinada y con la cicatriz irregular de un Cuervo Mocker, es sanada y está completa nuevamente. Después:

“Alcé la mano, dejando mis dedos recorrer la garganta. Nada. No había ni un rasguño allí. Yo cerré los ojos y envié unas silenciosas gracias por la oración de mis amigos a Nyx”.
(Indómita)

Dar gracias es una gran parte de la tradición religiosa vampira. Sólo tenemos que mirar al cierre del círculo en el ritual en el que Zoey agradece a cada elemento antes de liberarlo de nuevo en la naturaleza. Y los cristianos también creen en dar las gracias en reconocimiento de dones divinos. Incluso cosas tan simples como una comida son reconocidas en la mesa. Es por ello que damos las gracias.

Agradeciendo a nuestro dios o diosa, estamos llevando a cabo el mismo ritual, si lo hacemos con una oración, con flores, con sacrificio, con un juramento, o con una promesa de cambio. Pero, sobre todo, cada uno de nosotros da gracias a nuestros dioses reconociendo su existencia en nuestros corazones.

MANZANAS Y NARANJAS

En la escena final de *Mi Gran Boda Griega*- una película que trata de encontrar un terreno en común entre diferentes culturas- el padre de la novia, Gus, hace un gracioso pero perspicaz comentario durante el brindis de la boda. Él dice que el nombre de Miller, el nuevo apellido de su hija viene de la palabra griega para manzana, sorgo. Portokalos, el apellido Gus, significa naranja. Finalmente resignado al hecho de que su hija se casará con un no-griego, él concluye que, a pesar de sus diferencias culturales, "Al final, todos somos frutas".

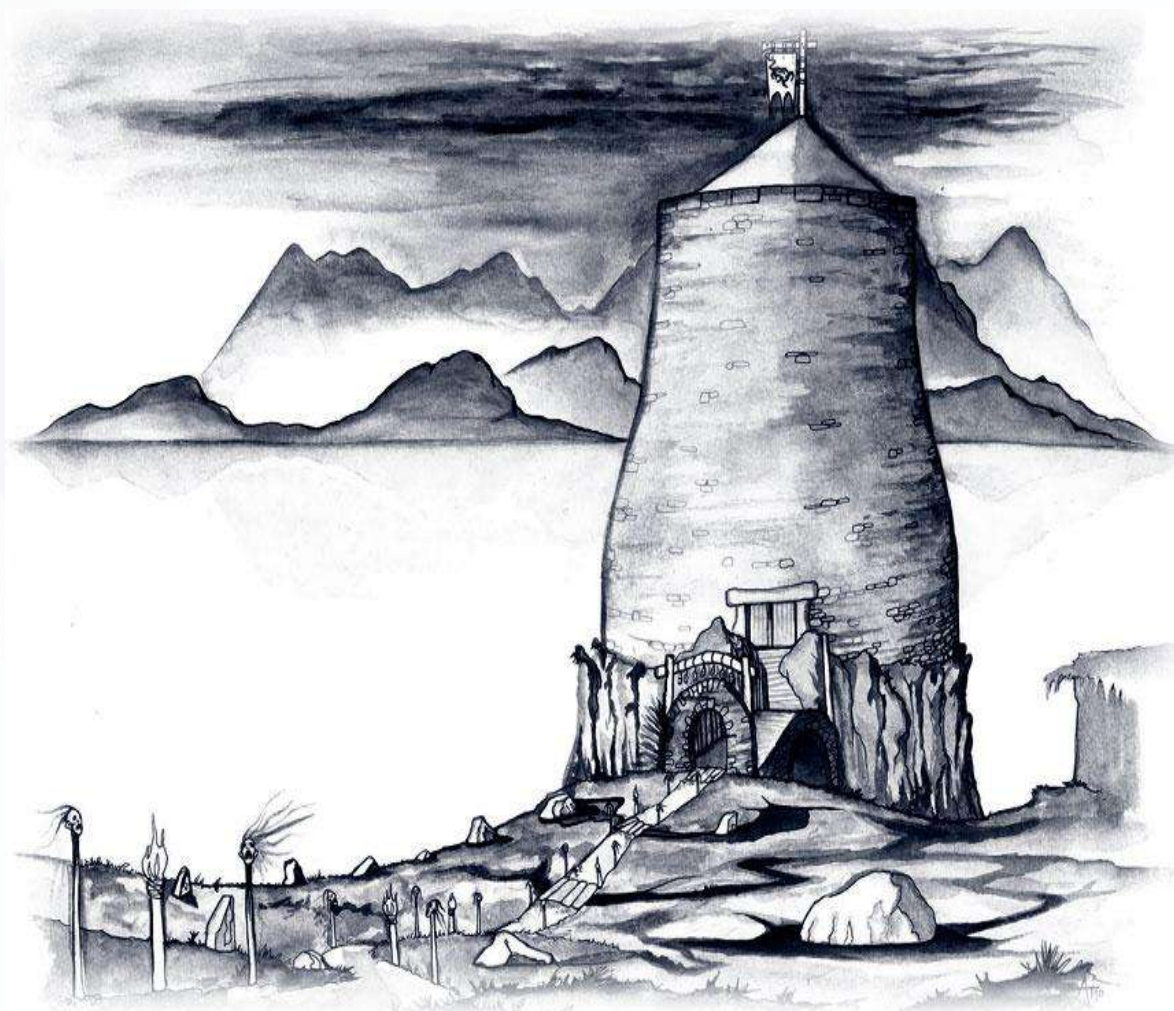
A pesar de adorar diferentes religiones, vemos que Zoey y sus amigos, la abuela Redbird, y las monjas benedictinas todos rezan por las mismas cosas: orientación, fuerza y ayuda. ¿Qué importa, al final, a que divina mujer –o incluso hombre divino- va la oración? Nuestros deseos nacen en nuestros corazones y viajan hacia el gran universo. En última instancia, nuestra esperanza es que el universo recibirá nuestro pedido y convierta nuestro deseo en realidad. Para ayudar a nuestros deseos a hacer su viaje de manera segura y darle mayor



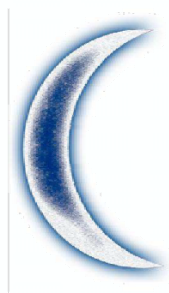
peso a nuestras intenciones, podemos encender una vela o apagar una. Quizás diremos una oración, o construyamos un altar. Los deseos en si mismos siguen siendo iguales.

Depende de cada uno de nosotros recordar eso y recordar que todos reflejamos una luz sagrada. Como la Diosa, tenemos una capacidad enorme para la compasión y la empatía. Somos conscientes de que podemos ser *Tentados*, o dirigir a otros por el mal camino. A veces herimos a otros, otras veces somos *Traicionados*. Pero al final del camino, con la guía espiritual correcta, se puede *Despertar*. En la adoración de nuestros dioses, nos adoramos a nosotros mismos. Y ahora me doy cuenta que cada vez que P.C. se dirige a mí como "Editora Diosa" era su manera de decir, como lo hacen en la tradición hindú, *Namaste*. Lo divino en mí saluda a lo divino en ti.

CHRISTINE ZIKA es actualmente Editor en Jefe en el Gremio Literario y Clubes de libro Rhapsody. Ella ha sido editor durante más de veinte años y ha trabajado con autores de ficción y no ficción en Avon Books, Dell Publishing, y la Publishing Berkley.



{Los Mitos Cruithne en La Casa de la Noche}



P.C. Cast

Primero, permítanme explicar por qué utilizo el término "Cruithne" y no "celta", cuando hablo de Clansfolk (Clanes populares) escoceses e irlandeses.

Puede sorprender a los lectores descubrir que la palabra más usada para describir la cultura y la gente del noroeste de Europa, Celtic o el celta, es una palabra moderna que no entró en uso popular en el último siglo. La palabra proviene de una descripción en latín de una tribu pequeña española que los escribas romanos e historiadores usaban para crear mitos acerca de una raza ficticia que ellos llamaban los Celtas. Estos mitos fueron tan exitosos que, ahora, se cree generalmente que los Celtas eran tan reales como los Romanos, cuando en verdad una "raza Celta" sólo existe en la ficción.

La cultura gaélica de los escoceses e irlandeses que asociamos con el término actual, sin embargo, es muy real. Sólo que no tiene relación con los mitos de origen romano. Después de la Segunda Guerra Mundial, con el movimiento de los pueblos en toda Europa, el arte y la música de los escoceses y los irlandeses hizo un llamado a las almas de muchas naciones, y ellos, más específicamente todos los europeos del noroeste, comenzaron a ser llamados Celtas.

Los Clanes populares de Escocia e Irlanda de hoy en día prefieren ser llamados por su nombre antiguo de Cruithne. Cruithne es una palabra gaélica usada por los propios Gaels que se refiere específicamente a los pueblos indígenas de Escocia, Irlanda, el Noroeste de Gales. Esta palabra gaélica, por definición, incorpora la música, historia, mitos, leyendas, dioses y diosas de los pueblos gaélicos (extrañamente reflejando lo que el título ficticio Celta había sido creado para hacer). Por qué decidí utilizar Cruithne en lugar del más fácilmente reconocido Celta es porque, mientras escuchaba sus historias, vi que, en su propio idioma, Cruithne es quien ellos eran, son y siempre serán.

CUANDO EL ALMA DE ZOEY ES DESTROZADA al final de Tentada yo comencé a investigar el lugar perfecto para usarlo como un conductor entre el mundo moderno y el Otro mundo de Nyx, Escocia inmediatamente vino a la mente. Durante mucho tiempo he sentido una conexión con Escocia. He estudiado la historia y la mitología Cruithne, y como Profesora de Ingles en la escuela secundaria llevé a varios grupos de estudiantes a Escocia.

Siempre recordaré la primera vez que crucé la frontera Inglesa / Escocesa en 1994. Nuestro autobús se detuvo en una de esas piedras enormes divididas que dicen "Inglaterra"



en un lado y "Escocia" en el otro. Estaba lloviendo (¡por supuesto!), Y mientras pasaba mis dedos sobre las letras húmedas, E S C O C I A, pensé, finalmente aquí. Yo había disfrutado de Inglaterra, y todavía lo hago, pero Escocia ha tenido mi corazón por mucho tiempo.

Así que se sintió bien para mí ver en Escocia la magia y el mito para resolver el dilema de Zoey en el otro mundo. Mientras consideraba el escenario, me sentí atraída por las Tierras Altas de Escocia, la Isla de Skye, en particular.

Algunas personas lo llaman suerte o un accidente, me gusta pensar que es escuchar y luego seguir mi intuición, que fue, tal vez, guiada por un pequeño empujón de la Diosa. Pero lo que fuera, me encontré a mi misma en Edimburgo conociendo a Seoras Wallace, Cacique del Clan Wallace, quien fue el asistente de investigación de mi fabuloso editor británico contratado para mí. Ese día, a principios de agosto de 2009 cambió mi vida, así como la mitología de la Casa de la Noche.

Seoras y yo compartimos una conexión instantánea, y en ese soleado día de agosto en las Tierras Altas (¡sí! ¡El sol a veces brilla en las montañas!), Entré en otro mundo con este Cacique reconocido y honrándome como lo que él llama un "shenachie", o un narrador de cuentos tradicionales para el Clan, por lo general una venerada posición hereditaria. Seoras me presentó a los miembros del clan quienes comenzaron respondiendo mis preguntas de la investigación compartiendo conmigo el regalo de su historia oral. Por el respeto con el que Seoras me miró, fui aceptada y me sentí completamente en casa con su clan- y no sólo a los hombres y mujeres en Escocia! Seoras sabía que necesitaba más del antiguo Cruithne, así que abrió la puerta a la mística Irlanda y uno de sus clanes hermanos irlandeses. Esto me permitió alcanzar una más rica imagen tridimensional de los mitos Cruithne. En mi investigación para Quemada hice cuatro largos viajes a Escocia, moviendo los hilos de la hermosa historia de Escocia e Irlanda descubrí allí unos nuevos tapices mitológicos para la Casa de la Noche.

Me gustaría compartir con ustedes un poco de la magia que he encontrado en Escocia e Irlanda, y mostrarles cómo lo absorbí en el mundo de Zoey Redbird.

Irlanda

LOS TOROS DE LUZ Y OSCURIDAD

Mi signo zodiacal es Tauro, soy un verdadero toro. Por lo tanto, no es de extrañar que más de tres décadas atrás, cuando descubriera por primera vez que los escoceses y los irlandeses tenían un mito que se centraban en torno a dos grandes toros encerrados eternamente en un combate, las historias se quedaron en mi mente.

He estado pensando en hacerme un tatuaje durante años. Quiero decir, obviamente, estoy interesada en ellos, como juegan un papel importante en la Casa de la Noche. Pero fue en medio de mi segundo viaje de investigación a las Tierras Altas para la Casa de la Noche, cuando llegué a mi primer tatuaje-literalmente.



Seoras había estado conduciéndome a través de las montañas, pero cuando se dio cuenta de lo interesada que estaba en las viejas historias de los toros, me dijo que yo realmente necesitaba hablar con uno de sus Clanes hermanos irlandeses. Confiando en la intuición de Seoras por completo, me fui con él desde Glasgow a un pequeño pueblo a una hora y media fuera de Dublín, Carraig Mhachaire Rois, donde conocí a Alan Mac au Halpine, un artista del tatuaje quien era más un Shaman que un tatuador moderno (aunque Alan no se describe a sí mismo de esa manera-Los auténticos chamanes rara vez lo hacen). Hablé con él largo y tendido sobre la conexión que sentí con mi signo de tierra, y comenzó a hablar de la mitología irlandesa de los toros. Mientras él me contaba las antiguas historias finalmente pude ver mi propio tatuaje: la figura de un toro, la forma de una diosa dentro de la bestia.

Le pregunté a Alan si él diseñaría el tatuaje para mí, y al mismo tiempo que él dibujaba, y luego durante las tres horas que me tatuó, la voz melodiosa de Alan relataba historias de toros y de tiempos pasados. Es a partir de las Historias de Alan que he encontrado un camino para crear un sistema de creencias en el mundo de la Casa de la Noche que precedió a Nyx-que era terrenal y salvaje y no civilizado-que representaba la Luz y la Oscuridad en sus más puras formas.

Tal vez fue el acto ritual, tribal del tatuaje en sí que ayudó a dar forma al aspecto primitivo de la religión que se expandió dentro del mundo de la Casa de la Noche. Alan me honró haciendo la primera marca de mi tatuaje en la antigua forma- con un palo puntiagudo que había tallado a mano, que él mojaba en tinta y tocaba mi carne. Tal vez fue la combinación del dolor del tatuaje mezclado con la belleza de las obras de arte de Alan, envueltos en las historias que contaba. O tal vez la sibh (que se pronuncia shee-hadas populares) fueron atraídos a mí, una moderna shenachie absorbiendo las antiguas historias de su tierra natal, y ellas se reúnen alrededor de la pequeña tienda de tatuajes en el corazón del pueblo irlandés para que algunos de sus cuentos puedan encontrar su camino en el mundo de hoy, y su magia pueda afectarnos a todos.

Vamos a ver lo que piensas después de compartir contigo una pequeña muestra de algunas de las historias que Alan me dijo ese día. Cierra los ojos, sólo por un momento. Respira profundamente. Exhala lentamente. Deja que tu imaginación te lleve a la verde Irlanda y escuchar la voz melodiosa de Alan. . .

Los toros eran la encarnación de dos poderosos druidas, cada uno era un guardián de los espíritus de cada mitad de Irlanda. Empezaron como amigos, pero se metieron en una discusión sobre cuales poderes eran más fuertes. Ellos lucharon como encarnaciones diferentes durante cientos y cientos de años, primero como grandes águilas, y luego como grandes monstruos marinos, dos grandes ciervos, luego, dos guerreros, después dos fantasmas, luego dos grandes dragones. Entonces exhaustos, se convirtieron en dos gusanos. Uno de los gusanos se metió en el agua de Cronn en Cuailinn, donde una vaca se lo bebió y dio a luz al Cuailinn Dun, que significa el toro de Brown Cuailinn.

Este Toro de Cuailinn era oscuro, terrible y arrogante con una salud joven. Era horrible, abrumador, feroz, lleno de arte, con furiosos y fieros flancos. Valiente, brutal, espeso pecho, cejas rizadas, con una verdadera frente de toro, resoplando, poderoso en el hocico y ojos.



Tenía una ira real, y una rabia de bestia- el arma blanca de un bandido, la furia de un león, y un fuelle (resoplar) que sólo el trueno podría igualar. Se necesitaban treinta jóvenes para ocupar su lugar desde la grupa hasta la nuca. Él era un héroe y amado, era el gran toro de Brown Cuailinn. El otro gusano se metió en el jardín el manantial de Connaught y fue bebido por otra vaca. Ella dio a luz a Finn Bennach, el toro blanco de la llanura de Ai. Este toro tenía la cabeza blanca y cascos blancos, y un cuerpo rojo del color de la sangre, como si estuviese bañado en sangre, o teñido de rojo en el pantano de su pecho, en su espalda y en su pesada melena. Con una cola pesada, y el pecho de un semental, los ojos de manzana de una vaca, con un hocico de salmón, y unas patas traseras, él retoza en celo. Nacido para dar victorias, bramando en su grandeza, su carga es una tempestad. Y estas dos poderosas, criaturas viriles, cada uno representando a los espíritus de su nación, siguen encarnando a los dos druidas. Algunos dicen que hasta que estos dos druidas dejen de luchar nunca tendremos paz. Entonces, ¿qué te parece? ¿Te toco el sibh también? ¿Puedes ver la relación entre los toros de la Luz y la Oscuridad de la Casa de la Noche, y el toro de Brown Cuailinn y el toro blanco del llano de Ai?

SEOL NE GIGH¹ -LA SEDE DE LA PIEDRA ESPÍRITUAL

La idea de crear una gran piedra de sacrificios con un intrincado trabajo tallado en todos los lados, por los que corre la sangre de Stark, vino de otra historia que Alan me dijo ese día. (¡Sí, tres horas, es un tiempo largo para tatuarse! ¡Un montón de charlas y beber cerveza continuamente!) Esto es lo que Alan me dijo que inspiró la creación de la roca gigante que se eleva desde el centro de mi casa ficticia del castillo de noche en la Isla de Skye:

La leyenda local sostuvo que el rey que llevó el arte de la fundición de oro a Irlanda comenzó a adorar al hambriento y sanguinario dios Crom Cruach. La mayor parte de este culto centrado en torno a los sacrificios tuvo lugar en lo que se llamaba ya sea la Llanura de la Adoración, o la Llanura de la Ejecución, que se encuentra hoy en el condado de Cavan, fuera de la ciudad de Ballyconnell. La piedra Crom Cruach no estaba simplemente tallada, sino que estaba cubierta de plata. Se dice que "los druidas dejaban correr la sangre sobre la piedra, y leían los augurios del flujo de sangre en los canales tallados". Debido a la violencia de los adoradores de la Crom, otras tribus evitaban la zona, y no se casaban con ellos. Hay varias versiones de lo que pasó con la piedra que estaba en el centro de estos rituales. Una versión, que Alan me dijo, es que la piedra ahora mora en las entrañas del Vaticano. Otros dicen que esta solía estar enterrada, pero cuando en la década de 1840 los locales comenzaron a salir ofreciendo flores, leche y huevos en el suelo por encima de la piedra, se cree que la iglesia cristiana extrajo la piedra y la despedazo. De acuerdo con esta segunda versión, los restos de la piedra todavía "se pueden ver en el Condado de Cavan en la actualidad."

Entonces Alan me dijo que un capítulo más personal en la historia, y fue debido a este relato que yo estaba segura de que debería ser esta piedra en particular, resucitada a través de mi ficcionalización, que debe servir como el conducto para el dolor de Stark, cerca de la búsqueda de la muerte en el otro mundo.



Algunos amigos y yo fuimos a encontrar el antiguo círculo de Crom en un miserable día de Noviembre, hace unos pocos años. Encontramos la ciudad. Era domingo, y no vimos una sola alma. Finalmente encontramos el círculo de piedras viejas y abandonadas, pero a unos pocos cientos de metros de distancia de este comencé a sentirme mareada y separada a mí misma del resto del grupo. Al llegar al círculo, comencé a sentirme mareada y me senté abajo en una de las piedras. El interior de mi cabeza empezó a sentirse aplastado, y me sentí superada por la necesidad de volar. Cuando traté de levantarme las piernas se tambalearon, así que me senté de nuevo. Entonces empecé a sentir gritos dentro de mi cabeza en vez de escucharlo, así que traté de centrar mis pensamientos en esa llamativa conversación con los demás. Pero los gritos se mezclaban ahora con imágenes a las que no podía dar sentido, por lo que camine lejos, y de repente empecé a vomitar en seco. Eso fue suficiente para mí, yo nunca volvería. Esta es la verdad como la conozco, y como me la dijeron, y como te la conté a ti. Por lo que sentí en el alma la descripción de Alan fue lo que me hizo crear una piedra que se convirtió en la Sede del Espíritu de Skye, el conducto perfecto a través del cual nuestro guerrero, Stark, se mantuvo en el borde de la muerte, ¡hizo lo que ningún otro guerrero vampiro viviente había logrado jamás, y entró en el otro mundo!

¿Crees en la sibh ahora?

Escocia

Seoras y yo sólo pasamos un par de días en Irlanda durante ese viaje, porque mi mente seguía dando vueltas de nuevo a las Tierras Altas y las historias que me estaban llamando a allí. Tengo que admitir que mi investigación en Escocia, en la Isla de Skye, en particular, fue el más satisfactorio, agradable y productivo viaje de investigación que he tenido nunca. No sólo tengo un fuerte, inteligente, y bien informado Cacique de Un Clan como mi guía personal y asistente de investigación, sino que a través de Seoras me encontré con otro historiador maravilloso y Miembro del clan, Alan Torrance², así como su esposa, Denise, quien, me “salvo” de toda la testosterona del Clan Wallace. Ella también me conto sus propias historias maravillosas de la fey, algunas de las cuales inspiraron las escenas en Despertada donde Zoey vislumbra la vieja magia en Skye, ya que se hace tangible en forma elemental de las hadas. (¡Sinceramente, a veces pienso que Denise es un poco fey en sí misma- ella es rubia y hermosa y su forma de cocinar es sin duda mágica!)

Por suerte, Alan y Denise se unieron a Seoras y a mí en Skye, y recorrimos toda la isla, deshaciéndonos a través de la fría e interminable lluvia durante varios días. ¿Y sabes qué? No era absolutamente tan miserable como suena. No sólo hicimos algunos descubrimientos fabulosos, como encontrar las ruinas del Castillo de Sgiach, descubriendo antiguos bosques que parecían formar parte de otro mundo que vino a la tierra, y pasando a la mejor tienda de chips Dang en el universo, sino que también consolidamos la amistad. Regresamos por la noche para sentarnos en un cálido B & B y contar historias sobre comidas fabulosas. Alan, también, compartió conmigo historias que encontraron su camino en la mitología de la Casa de la de la noche.



TRADICIONES FUNERARIAS

A veces los pequeños detalles que salen a la luz durante la investigación, pueden provocar algo que parece de alguna manera ajustarse perfectamente a tus necesidades. Eso es lo que pasó cuando Alan me contó la historia acerca de por qué estaban esas extrañas muescas acanaladas en una de las paredes en ruinas que habíamos encontrado mientras nosotros tropezábamos alrededor de la Isla de Skye.

Nosotros cuatro nos habíamos detenido a descansar en un viejo muro de piedra que terminaba no muy lejos del Castillo Sgiach. Me di cuenta de las muescas, porque yo estaba sentada en la pared y pasé la mano por encima de ellas, pensando en voz alta si este muro estaba definitivamente "roto". Alan sonrió y me hizo estudiar la ruptura de las piedras con más cuidado, y vi que eran intencionales. Entonces me dijo por qué estaban allí.

Hubo una ley introducida a principios del siglo XVII (bajo el rey Jacobo VI), que prohibía tradiciones funerarias y todo lo que estas implicaban, a menudo involucraba el transporte de los cuerpos a grandes distancias a través de Escocia, a través de una camilla llevada por los amigos más cercanos del difunto y la familia. Cada uno se turnaba para tomar una parte de la camilla hasta que él o ella tuviesen que descansar, y luego ellos se rotaban y otro miembro del Clan se acercaba y tomaba su lugar. Obviamente, el viaje habría sido difícil debido al tosco terreno, especialmente en las tierras altas, por lo que las tribus y clanes desarrollaron un sistema donde la gente tomaba el cuerpo a una cierta distancia, principalmente a través de sus países de origen tribal, a un lugar asignado al lado de una antigua muralla, o dique, donde podían detenerse y descansar. Para el momento en que yo descubrí esto yo estaba trabajando con James Stewart, un Dyker que había trabajado por toda Escocia en estos antiguos muros. Yo estuve compartiendo con él la información que había estado investigando de las fiestas funerarias que usaban para cruzar la tierra, y como ellos estaban de fiesta durante días, incluso semanas. Cómo a veces las viejas rivalidades surgían en el viaje, o mejor que eso, a veces parientes podrían conocerse y matrimonios podían ser creados, apaciguando las disputas del Clan. Nos reímos y lamentamos de que estas calles importantes en las que nos encontrábamos trabajando en la moderna Escocia tuviesen una historia tan rica y mayormente nunca contada. Fue entonces cuando Stewart me mostró a través de las bandas (Through Bands). Estos son grandes bloques de piedra contruidos a través de la pared para sostener los polos de la camilla del difunto al transferirlo o incluso los lugares de descanso en el viaje.

La celebración de esta tradición de las tribus de la antigua Escocia honra a los muertos de una manera que unía a los clanes, y esto fue lo que probablemente intimidó a los reyes hambrientos de poder de Escocia y Gran Bretaña y llevaron las leyes que prohibieran la práctica. Yo estaba intrigada por la tradición funeraria y sabía que iba a tener que utilizar parte de ella en el Casa de la Noche-¡y lo hice! Es un pequeño detalle, pero cuando Zoey es cargada al Castillo de Sgiach en una camilla, se confirma de esta manera antigua. Para mí, este relato añadió un toque de respeto y autenticidad a la escena que estableció todo el ritmo durante el resto del libro.



SGIACH, LA GRAN TOMADORA DE CABEZAS

La historia funeral era maravillosa y despertó mi creatividad, pero lo que más necesitaba era un escenario de una Casa de la Noche en Skye. Seoras me había dicho originalmente de una antigua reina guerrera que vivía en Skye y que entrenó a los hijos e hijas de los reyes. Alan recogió este relato, describiendo una mujer que vivió algún tiempo antes del siglo VI, y así es como conocí a Sgiach, La gran tomadora de Cabezas.

Fue justo después de que por primera vez Alan la mencionara que Seoras dio vuelta a una esquina de la pequeña carretera por la que estábamos viajando por la isla de Skye. Había un bosque encantador y pequeño a la izquierda. Mis ojos estaban atraídos a la derecha a algunas tierras altas con vacas pastoreando en un campo pantanoso muy cerca de una costa escarpada y rocosa. Algo llamó a mi visión y le pedí a Seoras que se detuviera. Ambos miramos y nos dimos cuenta casi al mismo tiempo que lo que se veía eran las ruinas de un imponente edificio situado en la cima de un acantilado con vistas al océano. Sabíamos que tenía que ser el Castillo de Sgiach. Más tarde esa noche de vuelta en el B & B nos dimos cuenta que habíamos estado en lo cierto, pero sólo después de que los cuatro hubiésemos pasado el día trepando por todas partes de la increíble ruina.

¡Vamos! ¡Imagínalo conmigo! Estaba lloviendo y frío, como ya he dicho, pero hay que añadir viento. Mucho viento, el cual estaba más loco e incluso más ventoso después de que habíamos vadeado el campo y subido al montículo de hierba y roca que era lo que quedaba del Gran Castillo de la Tomadora de Cabezas.

El arte de Alan en el comienzo de este ensayo ha misteriosamente reconstruido como este podía haber lucido. Ese puente, como la entrada que da vida en el esquema - bueno, hoy en día casi no tiene piso. Para llegar al resto del castillo en ruinas hay que cruzarlo escalando por el borde con las puntas de los pies, agarrándote de la pared quebradiza y tratando de no mirar hacia abajo a la caída de más de veinte pies que se abre detrás y debajo de ti.

Bueno, por supuesto, pude lograr cruzarla. ¡Era la investigación! Alan fue el primero. Seoras fue después, dándole la mano a Denise y luego a mí, luego dándole su mano fuerte a la de Alan antes de que él nos siguiera. Alan llevaba una falda escocesa, y había lo que parecía ser ráfagas huracanadas que atizaban desde el enorme agujero donde el piso debería haber estado. ¿Todavía tienes una imagen mental? Digamos que puedo decir con autoridad lo que los hombres escoceses llevan debajo de sus faldas. En Oklahoma lo llaman "un montón de nada," que es otra pequeña golosina (hecho o chisme) de investigación que agregué a *Quemada*.

Así que después de que Denise y yo dejamos de reír como pre-adolescentes, todos exploramos las ruinas del poderoso fuerte de Sgiach. El cielo era como la pizarra. El viento hizo que mis ojos lagrimearan. Era incluso difícil a veces ponerse de pie por la fuerza de esto, y estaba helado. Comencé a preguntarme por qué diablos alguien viviría aquí, y luego Seoras golpeó mi hombro y dijo: "Míralo, mujer". Era como si Sgiach buscará por siglos y abriera mis ojos. Desde las ruinas de su castillo podía literalmente ver lo vasto del Atlántico Norte. Nadie



podía engañar a esta reina. ¿Lanchas? ¿Invasiones vikingas? ¡Ja!. Ella debe tener a sus arqueros listos para patear traseros antes de que se acerquen lo suficiente para golpear contra las rocas. Y ahí es cuando el personaje de Sgiach empezó a formarse en mi imaginación. Al estar en sus zapatos entendí a la estrategia militar que debió ser, y la reina sabia, protectora comenzó a emerger.

Aunque el agua de la superficie fácilmente estaba a más de treinta metros por debajo de nosotros, te juro que podía sentir la sal en el aire, y mientras escuchaba la historia de Alan era como si la misma Sgiach estuviera susurrándome las palabras a través de Cruithne.

Supongo que el último obsequio que le ofrecieron a Sgiach fue nombrar la isla como ella. (O tal vez ella tomó su nombre de ahí). Como pueden ver, el paisaje de Skye es el más dentado de Escocia. Los picos que sobresalen a través de la niebla me recuerdan la calificación requerida para todos los estudiantes que quieren aprender de la escuela de artes marciales de Sgiach. Ellos deben caminar descalzos sobre las dos montañas Cuillin antes de permitírseles la admisión a DunSciachis, o el castillo de Sgiach para convertirse en guerreros. Entiendo que los prospectos de guerrero llegan de toda Europa. Incluso ahora en la Escocia moderna si vienes de Skye eres conocido como Skayiano. Estuve hablando con una mujer oriunda de Skye y me dijo que cuando a una persona joven se le decía Sgiach era en forma despectiva, una forma de desprecio, refiriéndose a un busca pleitos, una persona ruda. En una conversación reciente que tuve con un nativo de Skye que creció cerca de DunSciachis, me contó sobre sus recuerdos cuando escalaba y acampaba cerca del castillo de Sgiach. Él lo llamaba “un lugar intimidante” y decía “que malas cosas sucedían ahí”. Esto tal vez tiene algo que ver con el rumor de que la llamaban “La Tomadora de Cabezas”; les cortaba las cabezas a sus enemigos. Monjes irlandeses que llegaron a Escocia en el sexto y séptimo siglo documentaron detalles de cómo los nativos esperaban empezar el entrenamiento para ser guerreros a la edad de once años y continuaban hasta los dieciocho. Esto se aplicaba a ambos mujeres y hombres. Los monjes estaban obviamente muy intimidados por esta tradición, así que propusieron una ley que apartara a las mujeres formar parte en el proceso de convertirse en guerreras, pero incluso y a través de muchas de nuestras historias de batallas de aquellos tiempos, las mujeres jugaron un papel muy importante dentro y fuera del campo de batalla. Dentro del clan de mujeres guerreras de Escocia todavía son respetadas y amadas hoy en día. Las historias de Alan Torrence, la guía de Seoras, y el acto físico de tocar, oler, conocer el magnífico entorno que fue hogar de esta poderosa reina me permite traerla a la vida de nuevo mediante mi mundo ficticio. Espero, que en algún lugar, de alguna manera, la haga sonreír.

EL CLAN MACUALLIS Y LOS MITOS DE LOS GUARDIANES

Al concluir mi ensayo con la entrevista a Seoras Wallace, guarde lo mejor para el final. De buena manera admito que tomé prestado mucho de Seoras y de la historia de su Clan para crear la mitología de los Guardianes y mi ficticio Clan Macuallis (el cual es una vaga traducción Gaélica para Wallace). Seoras me contó historias fascinantes que fueron pasando en su familia durante siglos, y (con su permiso) absorbí la historia popular del Clan Macuallis para *La Casa de La Noche*.

Muy bien, eso suena fácil: tomo lo que cuenta un tipo y lo incluyo en mi propia historia de ficción. No es así. Especialmente no si el “tipo” y su Clan te consideran su shenachie⁷. Quiero que el Clan Wallace se sienta muy orgulloso, y nunca he estado tan nerviosa en mi vida profesional como el día en que Seoras leyó el manuscrito de *Quemada*, el libro en el cual la historia de los Wallace comenzó a tejerse en el mundo de *La Casa de La Noche*. Déjame aclararlo: he convertido en ficción la historia del Clan Wallace. He trabajado mi versión de eso en la mitología del mundo de *La Casa de La Noche*, así como trabajé la tradición Cherokee en ese mundo. Ninguna intenta ser representaciones precisas de la historia real. Espero que a través de mi creación en los mitos de La Casa de la Noche haya demostrado el respeto y amor que siento hacia ambas culturas – mi mayor deseo es que mi narrativa refleje eso.

Estuve intrigada sobre el respeto que el Clan Macuallis mostró y sigue mostrando hacia las mujeres, y le pedí a Seoras que ampliara el significado histórico de la idea que su Clan protegía el Ace⁸ de Escocia. Creo que los lectores fácilmente pueden reconocer como he incorporado sus palabras en el mundo de La Casa de La Noche a través de mi creación de los Guardianes Guerreros. Y si, el ficticio Seoras está definitivamente basado en el hombre real, a quien Kristen, como Afrodita, de manera afectiva lo llama Shawnus. También admito que hay varias similitudes entre mi ficticia Sgiach y yo, especialmente cuando describo el lazo entre ella y su Guardián. Tal vez sea indulgente, pero me gusta creer que añadiendo piezas de mi mundo real a mi mundo ficticio hace la historia más auténtica. Ciertamente la hace más divertida de escribir.

Ésta es la historia de Seoras:

Los Wallace, Wall-ace, eran parte de los habitantes de las costas del centro-oeste de Escocia en la costa del mar en Clyde (hoy conocido como Dumbarton). El Rey era conocido

⁷ A **seanchaí** en la tradicional irlandesa es un narrador/historiador. Usualmente se le encuentra en la escritura inglesa como **Shanachie**.

La palabra *seanchaí*, proviene de *seanchaidhe* (plural *seanchaidhthe*) antes de que la lengua irlandesa tuviera una reforma ortográfica en 1948, significa portador de la "sabiduría antigua" (*seanchas*). En la antigua cultura celta, la historia y las leyes no estaban escritas, sino que eran memorizados en largos poemas líricos que fueron recitados por los bardos (*Filí*), en una tradición compartida por la *seanchaithe*.

⁸ Ace= Reina en Escocia.



como el Ard Righ, o Rey Supremo: título completo Supremo Rey Arturo. Arturo (de Arturus) significa el Oso. Su Reina llevaba el título de Bann Righ, o el Ace. El Supremo Rey Arturo pidió a todos los Clanes sus mejores guerreros, hombres y mujeres, una reunión de la dedicada clase de la nación de los mejores guerreros. Ellos ponen sus vidas ante cualquiera amenaza a su Ace, Bann Righ, quien representa todo lo que significa hermoso para las personas de Strathclyde y guarda los icónicos símbolos y religiones de su raza contra Roma, los Sajones, o cualquier enemigo. Un Ace es representada en el cuerpo vivo de la Reina de una nación, quien además es una guerrera eficaz y tradicionalmente una entrenadora de los jóvenes, o futuros reyes o reinas. Pero la palabra Ace también se refiere a los icónicos símbolos de la raza. Los Guardianes guardaban estos símbolos totémicos para la guerra, y también la gente en sus corazones. Cuando no estaban en guerra, estas Aces eran ubicadas originalmente a los pies de la muralla de Antonio por los Guardianes, quienes derivan su nombre Wallace, de esta acción Wall/Ace.

Esto me lleva a los roles de las mujeres en el Clan, ambas antiguas y modernas. Es gracioso como los extranjeros ven solo la superficie; grande, fuerte, como hombres de mirada poco fiable quienes parecían invulnerables y nada más que matriarcales. La verdad está muy lejos de eso. Un verdadero guerrero de su Clan reverencia y respeta a su mujer, y a las mujeres del Clan, con su corazón, alma y cuerpo. Así es como Seoras lo describe:

El estatus de las mujeres en el Clan, ambas antiguas y modernas, tiene su base en la poderosa obligación que sentimos de proteger y servir que comienza desde niños y luego se desarrolla en el alma de un hombre. Una mujer es la estabilidad y procreación de la raza. Es reconocida en espíritu. Su intelecto es dado de forma equitativa y con buena posición en nuestra sociedad, como puede ser visto en la genealogía de los escoceses en particular. Son conocidos como una pequeña pero feroz raza de hombres pero en actual servicio de un sistema de creencia matriarcal. En pocas palabras, al de tu padre podrías cuestionarlo, pero siempre conocerás el de tu madre.

EL ÁRBOL COLGANTE

El tema romántico de los hombres del Clan respecto a sus mujeres es muy adorable de llevar en la investigación de mi parte favorita de la Isla de Skye: El Árbol Colgante.

En aquel día, frío y lluvioso, Seoras y yo manejábamos dentro de Skye por nuestra cuenta, y descubrimos una maravillosa arboleda, la cual recreé completamente para el Mundo de Nyx y lo usé como un refugio temporal para Zoey, Heath, y Stark en *Quemada*. Pero lo que llamó nuestra atención hacia la arboleda fue el árbol que permanecía quieto como un faro. Una vez más, en el mundo de *La Casa de La Noche*, la ficción refleja de cerca la vida real.

Cuando describo el Árbol Colgante en *La Casa de La Noche* estoy describiendo éste árbol en la Isla de Skye.

Seoras detuvo su vehículo y apuntó al árbol, el cual era espinoso y un serbal envueltas. Él dijo: –Hey, ese podría hacer un buen árbol colgante.



Muy bien, como americana le di una mirada horrorizada. ¿Un árbol colgante? ¿En frente de una serena y mística arboleda? ¡Qué terrible! Él era rápido para entender que habíamos tenido un error de comunicación cultural, así que me lo explicó:

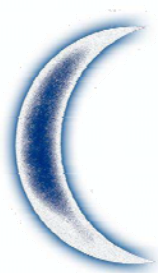
“Los Árboles colgantes son árboles con un significado especial para el folklore de los Clanes Escoceses. Un árbol colgante usualmente es espinoso, de olmo, o roble pero deben ser árboles de larga vida, donde la gente del Clan practicante de las antiguas religiones colgarían materiales u objetos, y algunas veces comidas para el sibh (hada del pueblo), y simplemente pedir un deseo sincero, con la esperanza de que se volviese realidad, también sabiendo que el deseo en menor medida bendecirá a alguien con buena salud o fortuna. Un deseo nunca es desperdiciado. Generalmente será para el bienestar de la familia u otros. Algunas veces el pueblo cuelga vendajes para fomentar la ayuda de un grupo de gente para curar una enfermedad o herida. Algunos cuelgan ropa de bebés, con la esperanza de lograr un embarazo. El más famoso árbol colgante en Escocia está en la Isla Negra cruzando por Culloden Moor cerca de Inverness. Muchos cuentan con cientos de años. Muchos se encuentran cerca de un manantial o corrientes de aguas para invocar los espíritus del agua. Algunos están cerca de cementerio donde la energía de vida de los enterrados es absorbida por el árbol como alimento. Por lo tanto el hábito de tocar la madera para la buena suerte: si tocas un árbol cerca del lugar de entierro de un amigo o ancestro, tocas la parte de esa persona que aún está en espíritu. Otro uso para el árbol colgante era para simbolizar la unión del “matrimonio” entre dos personas. Ambos podrían tomar una tira de su ropa y luego atar un nudo, atándose ambos para siempre, sabiendo que solo ellos pueden desatar el nudo”. El único Clan conocido de practicar esta tradición tan antigua hoy en día es el Clan Wallace. En los últimos veinte años hemos inaugurado árboles en Shehallion en el centro de Escocia para aquellos que están en las cuatro esquinas del territorio. Así, en Escocia, siempre estarás cerca de un árbol de los deseos o árbol colgante, si los buscas. Y les prometo, seguidores de *La Casa de La Noche*, si van a la Isla de Skye y siguen un carril en la carretera, a su izquierda, una arboleda se extiende hasta un paseo en pendiente como la espalda de un dragón dormido, verás en su cabeza un árbol, espinoso y unido a un serbal, que está decorado con retazos de telas cremas y doradas de un autor Americano atado con tela escocesa de tonos tierra de un Jefe de un Clan Escocés, uniéndolos para siempre. Si lo encuentran, amigos, por favor deténganse y agreguen sus propios deseos, sueños, y sus deseos más preciados al árbol. Les dará la bienvenida, así como yo les doy la bienvenida a la rica y variada historia en que se ha convertido Cruithne atado amorosamente a *La Casa de la Noche*.

Feliz encuentro, feliz despedida, y feliz encuentro de nuevo...

-
- (1) El Gaélico que use es principalmente del lenguaje Dalriadico y Gallovilano de las costas oeste de Escocia y la costa nordeste de Irlanda. Este dialecto es comúnmente referido como Gal-Gaélico o GalGael.
 - (2) Alan Tarrant no es solamente un miembro del Clan e historiador, él también es un artista excepcionalmente talentoso. ¡Sus trabajos ilustran este libro!



{Detrás de los nombres de la Casa de la Noche}



¿Qué hay en un nombre? Bueno, después de leer cómo PC Cast descubrió y tejió los mitos de Cruithne en sus cuentos, ahora sabemos que mucho tiempo e investigación ha ido en la creación de tramas intrincadas de las novelas de la Casa de la noche. Lo mismo es válido para los nombres de los personajes.

A continuación se presenta un apéndice de los nombres más interesantes de la saga... Usted no encontrará el de todo el mundo aquí, como algunos nombres, al igual que Heath Luck y Erik Night, lo que ves es lo que obtienes. Pero para otros, hemos desenredado la mitología, histórica, la cultura pop, las relaciones internacionales y accidentales de dar apodos a estos personajes con una magia extra.

ZOEY REDBIRD

Zoey (griego) vida, Redbird, Cardenal (pájaro rojo) de mito Cherokee, El Cardenal es la hija del Sol

En la Casa de la Noche. . . .

Durante su primera reunión en *Marcada*, Nyx llama a Zoey *us-ti Do-tsu-wa*, o "pequeño cardenal." Redbird es también el apellido de la abuela de Zoey, Sylvia, y cuando Zoey entra en la Casa de la Noche, ella toma este nombre como suyo.

En la mitología. . . .

Celoso de que la gente de la Tierra podría mirar a su hermano de la Luna, sin entrecerrar los ojos, el Sol envió una ola de calor vicioso para matarlos. Para detenerla, la gente envió dos serpientes para atacar al Sol durante su visita diaria a la casa de su hija en el centro del cielo. La serpiente cobriza fallo, pero la serpiente de cascabel, demasiado ansiosa por completar la tarea, golpeó accidentalmente a la hija del Sol y la mató. Afligido, el Sol dejó al mundo llorar, hundiéndolos a todos en la oscuridad. Siete hombres fueron enviados al mundo de los fantasmas para recuperar el espíritu de Redbird (pájaro rojo), la pusieron en una caja, y la llevaron a su casa sin abrirlo.

Pero cerca del final, agrietaron la tapa para asegurarse de que no se había ahogado, y un cardenal voló hacia fuera y lejos.



Es de destacar...

Resulta irónico que, teniendo en cuenta que Zoey es una vampira, este mito tiene la intención de explicar por qué las personas no pueden volver de entre los muertos. Esto es, por supuesto, no sólo aquí la ironía: a pesar de que Zoey es una hija de Nyx, la diosa de la Noche, que lleva el nombre de la hija del sol.

AFRODITA **(Griego) salida del mar**

En la mitología.

Afrodita es la diosa griega de la belleza, el amor y la sexualidad. Su nombre es tomado de la palabra griega *aphros* (espuma de mar) y se refiere a su nacimiento: se levantó del mar, donde fue arrojado el miembro castrado de Urano (el cielo y padre de los dioses)

En la Casa de la Noche...

De lejos, el espinoso círculo de Zoey, las acciones de Afrodita son rasgos comunes con su homónimo (o tocayo). Ambas son de extraordinaria belleza y sabe que presentan feroz orgullo, la soberbia y la envidia que sienten cuando su situación se ve amenazada por otra mujer.

Es de destacar.

La compañera de cuarto de Afrodita, la primera vez que llegó a la Casa de la Noche tomó el nombre de Venus, la versión romana de la diosa Afrodita.

DAMIEN **(Griego) de domar**

En la Casa de la Noche.

Damien es el estudioso en el círculo de Zoey. Que suele ser el más sensato y objetivo-¿nos atrevemos a decir el más dócil? -Del grupo.

En realidad.

Damien se basa en el ex estudiante de PC y asistente de investigación, John Maslin, quien encontró la cita de Hesiod (Hesíodo) acerca de Nyx y la Casa de la Noche, que comienza en *Marcada*, el primer libro de la serie. Como novatos que están marcados pueden elegir su propio nombre, PC ofrece a John la misma oportunidad. Así tenemos a Damien, un joven con una afinidad por el aire y la investigación.



ERIN

(Irlandés) derivados de Éirinn, es decir, "Irlanda"

En la Casa de la Noche. . . .

Erin es una de las gemelas, rubia infame y tiene una afinidad con el agua.

Es de destacar....

Dada la afinidad de Erin con el agua, Irlanda y los elementos Cruithne que aparecen en los libros posteriores de la serie, parece apropiado que comparta un nombre con una de las islas más grandes del mundo.

DEINO, ENIO, PEMPHREDO

(Griego) Deino (terror), Enio (horror), Pemphredo (alarma)

En la mitología. . . .

En la mitología griega, el Graiai o "Hermanas Grises", son el mar-daimones y hermanas de las Gorgonas (de los cuales Medusa es probablemente el más famoso). Dos o tres, dependiendo del mito, en el Graiai se dice que comparten un solo ojo y un diente entre ellas. Por el robo de sus ojos, el héroe Perseo fue capaz de encontrar los tres objetos necesarios para matar a Medusa.

En la Casa de la Noche. . . .

Deino, Enio, y Pemphredo son las tres novatas que forman el círculo íntimo de amigas de Afrodita en *Marcada*. Son sencillamente llamadas "las brujas del infierno" por Erin y Shauneen.

JAMES STARK

James Stark* es tomado del personaje de Jim Stark, el personaje de James Dean en *Rebelde sin causa

En la película. . . .

Rebelde sin causa se ha convertido en un clásico de culto para varias generaciones de "adolescentes incomprensidos" y James Dean es el rompevientos de color rojo (su auto deportivo rojo) que simboliza vivir rápido y morir joven.

En la Casa de la noche. . . .

No está claro si James Stark también tomó su nombre de James Dean, pero es cierto desde el momento en que se introduce en *Indómita* que es un poco rebelde... Por cierto, el arquero también "muere" muy joven. (Por suerte, él es resucitado y, finalmente, encuentra su camino de regreso a la Luz en *Cazada*.) El apellido original de Stark fue MacUallis, que lo marcó como uno de los Guardianes de la ACE (ver *Seoras*).



Es de destacar.

Rompevientos rojo, vampiro rojo. ¿Coincidencia? Dejaremos que esto dependa de ti.

JACK TWIST

Jack Twist fue tomado del personaje de Jack Twist en *Brokeback Mountain* (secretos de la montaña)

En la película.

El Secreto de la Montaña es la historia de dos vaqueros que se enamoran y deben mantenerlo en secreto, a través de infelices matrimonios. Jack Twist es de lejos el más animado y apasionado de la pareja. Esto pudo o no haber contribuido con su muerte, la cual sucedió cambiando una llanta que explotó o haber sido golpeado a muerte al descubrirse su sexualidad.

En la Casa de la Noche...

Jack Twist es el más burbujeante del círculo de Zoey, sensible e inocente hasta el punto de ser infantil, y como su homónimo, él es la mitad dramática de su relación de Damien.

SHAUNEE

Shaunee tomado de la tribu India Shawnee, también el pueblo de Shawnee, Oklahoma

En la historia...

Los indios Shawnee fue una de muchas tribus que se asentaron cerca de lo que ahora es conocido como Shawnee, Oklahoma, después de la Guerra Civil. Las tres tribus Shawnee reconocidas federalmente están asentadas en Oklahoma hoy en día: La tribu ausente Shawnee en Shawnee, la tribu Oriental Shawnee en el Oeste de Seneca, y la tribu Shawnee en Miami.

En La Casa de la Noche...

Shaunee es la morena de las Gemelas. Ella tiene afinidad por el fuego que combina a veces con su feroz temperamento. A pesar de las conexiones de su nombre con Oklahoma, ella proviene de Connecticut.



Los Vampiros

Profesores de La Casa de la Noche

ANASTASIA LANKFORD

Anastasia (Griego) Resurrección, Lankford véase Dragón Lankford

En Cristiano...

Anastasia de Sirmium fue una santa Cristiana y mártir. Ella es especialmente conmemorada en la segunda misa del día de Navidad. No se sabe mucho de su vida actual y hay conflictos de leyendas sobre si era Romana o no e incluso quien era exactamente. Sin embargo, es seguro que Anastasia dio su vida por su fe en Sirmium, y debido a esto su memoria es sagradamente conservada. Santa Anastasia es también reverenciada como una curadora. La Iglesia Ortodoxa Oriental se refiere a ella como “Entregadora de pociones” y es a menudo llamada para proteger a las personas de venenos y sustancias peligrosas.

En La Casa de la Noche...

Anastasia se casó con el Profesor Dragón Lankford. Ella enseña Rituales y Hechizos en la Casa de la Noche en Tulsa, y fue uno de los profesores que lucharon contra los cuervos Mockers en *Cazada*. Anastasia fue la única víctima de esa pelea. Asesinada por Rephaim, su sacrificio ayudó a Zoey y sus amigos a escapar del campus invadido.

En la realidad...

La real Anastasia Lankford está casada con Bryan Lankford, la inspiración para el personaje Dragón Lankford.

Dragón Lankford

Dragón (Griego) deriva de drakon, una larga serpiente, pitón, o dragón; Lankford tomado de Bryan Lankford, de quien el personaje está basado.

En mitología...

Dragones de los mitos orientales son benevolentes, a menudo llevando buena fortuna y simbolizando la excelencia y poder. Sin embargo, dragones de mitos europeos son a menudo malvados. Ellos son inteligentes, pero extremadamente avaros y egoístas.



En La Casa de la Noche...

Dragón Lankford es el instructor de esgrima de La Casa de la Noche. Los tatuajes en su cara tienen la forma de dos dragones lanzando fuego a la media luna en el medio de su frente.

En la realidad...

La contraparte en la vida real de Dragón Lankford, Bryan Lankford, quien escribió un ensayo para este libro, es también un educador: el escribe libros y da clases en Wicca. Después de ganar la oportunidad de convertirse en un personaje en la serie de La Casa de la Noche en un evento de caridad en una reunión pagana otoñal donde P.C. daba una charla, Bryan y su esposa, Anastasia, fueron incluidos al reparto de vampiros.

Tengan en cuenta...

El nombre de Dragón Lankford también evoca la historia del dragón rojo en la mitología galesa y leyendas arturianas. Se dice que el dragón rojo era una profecía de la llegada del Rey Arturo, famoso por sacar la espada de la piedra. El padre de Arturo se llamaba Uther Pendragon, "jefe dragón" o "cabeza de dragón". Y que curiosa esta coincidencia: el gato de Anastasia comparte el nombre de Ginebra, la reina del Rey Arturo. (Aunque P.C. tiene ascendencia galesa, tal vez es mucho más que una coincidencia...).

LENOBIA

Lenobia proviene de Zenobia, reina del imperio Palmira.

En la historia...

Después de que su esposo y el sucesor al trono fueran asesinados, Zenobia se convirtió en regente de su hijo de un año en el año 267 D.C., gobernando la colonia Romana de Palmira, hoy en día Siria. En su nueva posición, Zenobia rápidamente conquistó Egipto en 269 y declaró Palmira independiente de Roma. La Reina Guerrera, como la llamaban, pudo haber conquistado más de Asia Menor antes de su derrota y captura por el emperador Aureliano. Hay muchas historias sobre su muerte, pero la más común es que Aurelio, impresionado por su coraje y audacia, liberó a Zenobia y le concedió clemencia. Se decía que estaba casada con un senador romano y vivió lo que le quedó de vida pacíficamente en una villa en Tibur, ahora Trivoli, Italia.

En La Casa de la Noche...

Los tatuajes de Lenobia consisten en intrincados nudos con la forma de dos caballos encabritados, acorde con la profesora de equitación.

Tengan en cuenta...

Entre sus muchos atributos, La Reina Zenobia era especialmente admirada por su habilidad en montar a caballo, un raro logro para una mujer en el tercer siglo en Siria.



LOREN BLAKE

Loren (Latín) es la forma corta de Lawrence, significa “de Laurentum” una antigua ciudad Romana; Blake fue tomado del poeta inglés William Blake.

En la historia

La ciudad de Laurentum toma su nombre de “*laurus*”, la palabra latina para laurel. En tiempos antiguos, poetas, héroes, y ganadores de concursos atléticos (premios) eran coronados con laureles como una marca de honor.

En la segunda historia...

William Blake era un pintor y grabador, pero es conocido probablemente como un prominente poeta del período Romántico (desafortunadamente él no fue apreciado hasta después de su muerte en 1827). Desde los cuatro años de edad, Blake, fue un inconformista con un gran respeto hacia la imaginación creativa, afirmó tener visiones celestiales. Cuando su hermano Robert murió de tuberculosis, Blake afirmó haber visto el espíritu de Robert volar fuera de su cuerpo, aplaudiendo de alegría. El espíritu visitaba cada cierto tiempo a William e incluso le contó sobre un método especial para hacer grabados. El trabajo artístico de William fue altamente reverenciado y fue asignado a realizar los dibujos para una versión de *La Divina Comedia* de Dante.

En la Casa de la Noche...

Antes de su muerte en Traicionada, Loren Blake era el vampiro poeta laureado. Aunque nunca lo vimos recitar ningunos de sus poemas, vemos que Loren se inspira de Shakespeare (un vampiro poeta en la serie) y los haiku japoneses.

NEFERET

(Egipto) Mujer hermosa

En la historia...

Neferet de la Casa de la Noche pudo haber tomado prestado su nombre, y su ego, de la Reina Nefertiti. Mientras su esposo se mantiene oscuro (cuál era su nombre...claro, Akenatón), Nefertiti es probablemente la más famosa de las antiguas Reinas egipcias después de Cleopatra. No solamente era hermosa, la historia sugiere que ella maneja un poco del poder. Ella ayudó a Akenatón comenzar una radical revolución religiosa, monoteísmo, en la cual sólo Atón, el dios el sol, era adorado.

En La Casa de la Noche...

Neferet es tan hermosa así como peligrosa e inteligente, y usa su belleza y poder para cautivar a los que la rodean y así ocultar su oscuridad. Si la belleza es un arma, la Reina Tsi Sgili es una asesina que prueba una y otra vez en la serie que nadie la puede controlar, mucho menos su distraído Akenatón.



Tengan en cuenta...

Como la poderosa pareja real y “dioses sobre la tierra”, esperaban que los egipcios adoraran al dios Atón al adorar a Nefertiti y Akenatón. Nefertiti incluso cambió su nombre a Neferneferuatón-Nefertiti, que significa “Atón está radiante (porque) la bella ha llegado” ¿Ven alguna similitud con Neferet/Nyx, Kalona/Erebus intercambiándolos?

PENTHESILEA

(Griego) llorado por el pueblo, saludo triste

En la mitología...

La Reina Amazona Penthesilea lideró sus tropas en la batalla contra los griegos en la guerra de Troya. Ella fue asesinada por el guerrero Aquiles.

En La Casa de la Noche...

La profesora Penthesilea, o profesora P como le gusta que la llamen, enseña literatura. Zoey menciona que parece salida de una película de ciencia ficción, con el largo cabello castaño rojizo y con delgadas marcas de nudos Céltico que hacen parecer dramática su cara. La vampira reina amazona Penthesilea es la primera figura histórica de la que Zoey aprende en La Casa de la Noche en su clase de Sociología Vampírica con Neferet.

Tengan en cuenta...

La historia de otra gran Reina Amazona, la de Hipólita y su impronta con el héroe griego Heracles, puede ser encontrada en el *Manual de Novatos 101*.

SAFO

(Griego) tomado de la poeta del siglo VII Safo de la Isla de Lesbos

En la historia...

Safo es conocida por sus escritos sobre la vida oculta de las mujeres. También escribió sobre el amor entre mujeres, y es de su nombre donde el término “Sáfico” se originó.

En La Casa de la Noche...

La bibliotecaria de la Casa de la Noche se llama Safo. La histórica Safo es representada como una vampira poeta.



VENTO (Italiano) viento

En una palabra...

El apellido Vento puede derivar de aventura, una persona audaz o aventurera. Es también el diminutivo del nombre Buenaventura o “buena fortuna”.

En la Casa de la Noche...

La profesora Vento estuvo al lado de Neferet y Kalona durante la toma de la escuela de La Casa de la Noche. (Es posible que su lealtad cambié como sopla el viento).

En realidad...

La profesora Vento está basada en una persona real, Steve Vento, un profesor, y director de una banda en la Escuela Intermedia del Sur en Tulsa (la base de la antigua escuela de Zoey)

...



LOS HIJOS DE EREBUS

DARIUS

(Persa/griego) 1. Poseedor, rico, real. 2. Defensor de los buenos

En la historia...

Darius era un nombre popular entre los antiguos reyes Persas, pero el más conocido fue Darius el Grande, quien conquistó partes de Grecia para expandir el Imperio Persa. Organizó un nuevo sistema monetario y declaró el arameo como el idioma oficial. Además de numerosos proyectos de construcción, dejó su autobiografía, la Inscripción Behistún, tallado en la cara de un acantilado.



En La Casa de la Noche...

Darius es el guerrero jurado y consorte de Afrodita. Él fue dotado de súper velocidad por Nyx, y a pesar de un vampiro joven, demuestra un vasto conocimiento y habilidades que mantienen a Zoey y su círculo vivos en cada libro. Claramente, es un guerrero que defiende a los buenos.

ARISTOS

(Griego) Excelencia

En una palabra...

La raíz de la palabra aristo puede ser encontrada en la palabra aristocracia, un órgano de gobierno compuesto por los individuos más calificados o de la nobleza en una sociedad.

En La Casa de la Noche...

Aristos es un guerrero de los Hijos de Erebus, cuyos vampiros dotados son conocidos por su excelencia en la batalla y la feroz protección hacia su Sacerdotisa.

ATE

(Griego) tomado de la diosa griega Ate

En la mitología...

La hija de Eris (Lucha /Discordia) Ate era la personificación de la ruina, la erupción tonta de los impulsos ciegos, y la desilusión.

En la literatura...

PC, quien enseñó Julio César de William Shakespeare por más de una década, tomó el nombre Ate de una de sus partes favoritas de la obra, el soliloquio de Marco Antonio sobre el cuerpo de César: "Y el espíritu de César, furioso por venganza, con Ate a su lado viene caliente desde el infierno, en tales límites con el grito de un monarca "¡Estragos!" y deja que los perros de la guerra, que este hecho olerá sobre la tierra con los hombres de carroña, gimiendo por el entierro.

En La Casa de la Noche...

Ate era el líder de los Hijos de Erebus. Fue asesinado cuando iba en defensa de Shekinah en *Indomable*. Aunque sus acciones durante el ascenso de Kalona no reflejaban el nombre de su diosa homónima, las acciones de los vampiros de La Casa de la Noche luego de su muerte, especialmente la aceptación de Kalona como Erebus y Neferet como Nyx, realmente siguieron el espíritu de la diosa de desilusión e impulsos ciegos. Y, así como sucedió con Bruto y los otros conspiradores romanos luego del asesinato del César, ésta aceptación rápidamente lleva a la Casa de la Noche a la ruina y tragedia en *Cazada*.

...





EL ALTO CONSEJO VAMPÍRICO

AETHER

(Griego) aire puro, cielo claro

En mitología...

Aether, el hijo de Nyx y Erebus, es el primero de los dioses elementales en la mitología griega. Él es la personificación de los cielos y las regiones superiores del espacio.

En la Casa de la Noche

A pesar de que su homónimo es varón, Aether es mujer, y miembro del Alto Consejo Vampírico.

SHEKINAH

(Hebreo) la gloriosa presencia, o manifestación de la morada de Dios entre los hombres

En mitología...

En el Judaísmo, el Shekinah a veces se refiere a los aspectos femeninos de Dios. Como mucho, algunos estudiosos del Kabbalah vinculan a Shekinah a la Divinidad Femenina. En la literatura Rabánica, el Shekinah es la actual presencia de Dios en la Tierra; se dice que la presencia de Dios se ha manifestado en la tierra en momentos de necesidad personal, oración pública, y el juicio justo. El Shekinah ha tomado muchas formas, incluyendo un rayo de luz, la zarza ardiente a través de la cual Dios (o Yaveh) habló con Moisés, y una nube guiando a Israel fuera de Egipto. El equivalente Cristiano del Shekinah en el Nuevo Testamento es el Espíritu Santo, que se representa a menudo en las escrituras como una paloma, luz, fuego, nube y agua. Como parte de la Sagrada Trinidad, el Espíritu Santo es uno de los seres que constituyen a Dios, pero es una entidad separada enviada a la tierra para enseñar la presencia física de Dios y llevar a cabo la voluntad del Señor. De acuerdo con el Nuevo Testamento, Jesús fue concebido a través del Espíritu Santo, quien hizo su presencia en su bautizo, y luego de su muerte el Espíritu vino a los discípulos de Jesús en lenguas de Fíame que los agració con el poder de hablar en todas los idiomas del mundo.



En la Casa de la Noche...

Shekinah es la Alta Sacerdotisa de todos los vampiros. Es una aliada cercana de Nyx, y Zoey detecta automáticamente la presencia de la Diosa en ella la primera vez que se conocen. Como lo implican las raíces hebreas de su nombre, Shekinah es reconocida por otros vampiros como la manifestación en la Tierra de Nyx.

THANATOS

(Griego) Muerte.

En la mitología...

Tánatos es el hijo de Nyx y de la muerte no violenta.

En la Casa de la Noche...

Tánatos es la única vampiro con afinidad con la muerte. Ella puede hablar y ayudar a las almas mientras cruzan al Otro Mundo, alineándola conceptualmente con figuras mitológicas como Erebus (ver Erebus) y Caronte (barquero del Río Estigia, quien algunos mitos dicen era uno de los hijos de Nyx).

...



THE CRUITHNE

SGIACH

Sgathaich (Gaélico) sombreado; el sombrío.

En la Historia....

Sgathaich, “La Gran Tomadora de Cabezas,” fue una reina guerrera escocesa que dirigió una escuela militar en el extremo sur de la Isla de Skye (la tierra de las sombras). Su fortaleza era Dun Sgathaich, o el Castillo de Dunscaith. Se decía que los héroes de las leyendas escocesas habían ido a “la Fortaleza de las Sombras” a aprender el arte de la guerra...

En la Casa de la Noche...

Al igual que su homónima histórica, la reina guerrera vampira Sgiach dirige una escuela de la Casa de la Noche en la Isla de Skye (también conocida en los libros como Isla de las Mujeres). Ella también es llamada, “La gran tomadora de Cabezas”, y tiene una afinidad con la isla. Como tal, ella puede aparecer y desaparecer en cualquier parte a su voluntad, al igual que las sombras a las que la isla real de Skye está asociada.

SEORAS MACUALLIS

Seoras (gaélico) granjero; la forma escocesa de george macuallis (escocés) una libre traducción de la versión escocesa del apellido wallace.

En la Realidad...

P.C. Basó este personaje en el escoses Seoras Wallace, el líder del Clan Wallace y el guía contratado por su publicista del Reino Unido cuando viajó a Escocia a investigar para Quemada. Él es descendiente del héroe de la resistencia escocesas William Wallace y también un maestro espadachín y director de lucha.

En la Casa de la Noche...

Seoras MacUallis es el guerrero y defensor de Sgiach. También es el ancestro de James Stark y el líder del Clan MacUallis, Guardianes de Ace.





DIOSES Y HUMANOS

NYX

(Griego) noche

En la mitología...

Nacida del caos, Nyx es la Diosa primordial de la Noche. Éter (el aire/atmósfera) y Hémera (día) son los hijos que tuvo con Erebus, su consorte y hermano. Independientemente, Nyx dio a luz a numerosas deidades, entre ellas, Las Parcas, Eris, y las Hespérides, las guardianas del árbol de las manzanas doradas...

En La Casa de la Noche...

Aunque ella es la personificación de la noche, Nyx es una aliada cercana del Toro Negro de la luz. Es la diosa central en la religión de los vampiros y engloba los personajes de diosas de varias culturas. En Marcada, Nyx le dice a Zoey que ha sido llamada.

La mujer del cambio: la diosa central de la religión Navajo. Ella envejece con las estaciones, representando el ciclo de la vida y fertilidad. Es una personificación cercana a la tierra y también representa el orden natural del universo.

Gaea/gaia: la diosa primordial Griega que es literalmente la Tierra. Era parte del primer grupo de dioses que existieron independientemente.

A'akuluujjusi: la gran madre creadora en la religión Inuit.

Kuan Yin: la diosa de la misericordia y compasión en el budismo occidental. Es muy venerada por su humanidad en Asia, especialmente en China, y se cree que cuando un Budista muere, Kuan Yin pondrá su alma en una flor de loto y la enviara al paraíso.

La Abuela Araña: una diosa creadora en muchas religiones Nativo americanas. Ella creó el mundo, y en un mito Cherokee, robó el sol y lo trajo al pueblo Cherokee en una gran olla de barro dándoles también los dones del fuego y la cerámica.

Amanecer: *Aurora* (latín) o *Eos* (griego) era la diosa del amanecer. En la mitología romana, voló a través de los cielos para anunciar la llegada del sol. En la mitología griega, abrió las puertas del cielo para que Apolo pudiera conducir su carroza del sol a través del cielo.



A-YA **(Cherokee) yo**

En La Casa de la Noche...

A-ya es un mito original creado por las Cast para la serie de la Casa de la Noche. Esculpida de barro, A-ya fue creada únicamente con el propósito de atrapar a Kalona. Las Ghigua la llamaron A-ya, o yo, porque tenía un pedazo o rasgo que cada una de las sabias mujeres colocada en su interior. Zoey es una reencarnación de A-ya. En Quemada aprendemos que A-ya es también el nombre de la parte de la compasión en el alma de Zoey.

Destacado...

P.C. Eligió el nombre de A-ya en parte porque éste podía englobar que existe algo mágico en cada mujer.

BRIGHID **(Céltico) la exaltada**

En la Mitología...

Brighid es la diosa de las Islas Británicas y la patrona de los poetas, los curanderos, los artesanos, la inspiración y la fertilidad. También es la diosa del fuego y la tierra. Santa Brígida de Kildare, una de las santas patronas de Irlanda, está asociada a la diosa Pagana. La Cruz del Santa Brígida se asemeja a una rueda del sol pagana, y se cuelga frecuentemente en las cocinas para proteger los hogares del fuego y el mal.

En la Casa de la Noche...

En Quemada, Brighid se le aparece a Zoey en el Otro Mundo como una mujer-diosa alta con el pelo brillante, de color rojo furioso. Es la fuerza en el alma de Zoey.

EREBUS **(Griego) profunda oscuridad o sombras**

En la mitología...

Erebus es la encarnación de la oscuridad primordial. Es descripto como la región (en el Inframundo) a la que pasan los muertos inmediatamente después de morir. Desde Erebus, los espíritus son transportados a través del río Estigia por Caronte para entrar a la tierra de los muertos.



En la Casa de la Noche...

EREBUS ES EL HOMÓNIMO DE LOS HIJOS DE EREBUS, LOS VAMPIROS GUERREROS QUE PROTEGEN SU SOCIEDAD (Y A LA SACERDOTISA DE NYX) FIERAMENTE (VÉASE DARIUS).

KALONA

(Cherokee) tomado de Kalona Ayeliski, o “Cuervos Mockers,” también referidos a ellos como ángeles de la muerte.

En la mitología. . .

La peor de las brujas Cherokee, los cuervos Mockers de los mitos Cherokee roban los corazones de los ancianos y enfermos para expandir su propia vida, y estos robos contribuyen a su vieja y marchita apariencia. Los Cuervos Mockers pueden ser femeninos o masculinos. Mientras los Cuervos Mockers bajan en picada a recolectar a los enfermos y moribundos graznan como un cuervo, explicando así el nombre de la criatura y alertando a todos de que la muerte está llegando.

En la Casa de la Noche. . .

Después de ser expulsado del Otro Mundo por Nyx a causa de amarla demasiado, Kalona cae en la Tierra. Se convierte en un Dios entre los Cherokee y estaba bien hasta que sucumbe ante su peligrosa lujuria por las mujeres de la tribu. Kalona, que tenía alas del color de la noche, podía tomar la forma de un animal que lucía como un cuervo enorme; así, las mujeres que violó dieron a luz a los Cuervos Mockers. Después de estar atrapado en la tierra por siglos por A-ya, Kalona es resucitado por Neferet y la sangre de Stevie Rae, cuya afinidad por la tierra lo libera de su prisión subterránea. Ya no obsesionado con asaltar a doncellas Cherokee, pone su mirada en una en particular, Zoey, la reencarnación de A-ya y el ser en la tierra más cercano a su antigua Diosa, Nyx.

Destacado...

Kalona fue creado por las Cast para explicar el origen de los Cuervos Mocker en la Casa de la noche; el no existe en los mitos reales de los Cherokee. Sylvia Redbird lo compara con los Nephilim (una raza bíblica de de medio ángeles que sobrevivieron al diluvio de Noé) y con los dioses Griegos y Romanos del Olimpo. Tanto Kalona como su hijo Rephaim fueron inspirados por el mito cristiano de Lucifer, el “portador de luz” o “Estrella de la mañana.” Al igual que Kalona, el ex arcángel fue expulsado de los cielos después de intentar elevar su poder sobre el de Dios. De acuerdo a los relatos bíblicos, después de su caída Lucifer, también llamado Satanás, reorientó su atención a la humanidad, guiando a los seguidores de Dios por el mal camino y construyendo un ejército para el momento en que el intentaría derrocar a su maestro y tomar su lugar en los cielos.



REPHAIM

(Hebreo) 1. Sombra o espíritu (del infierno) 2. Sanar.

En la mitología...

El término Rephaim se refiere a dos cosas separadas en la mitología hebrea. La primera es una raza bíblica de gigantes relacionados cercanamente a los Nephilim (se decía que Goliath era un Rephaim). Rephaim también se refiere a las sombras o espíritus del infierno. Etimológicamente, la palabra Rephaim deriva del verbo hebreo que significa, “sanar”.

En la Casa de la noche...

Rephaim es el primogénito y favorito de los hijos Mockers de Kalona.

El significado hebreo sombra/espíritu de su nombre está vinculado al Cherokee Kalona Ayeliski, como Rephaim encarna todos sus mitos e implicaciones. Al igual que el Rephaim bíblico, es una mezcla de divino y humano. Como un Kalona Ayeliski, él es una criatura de la oscuridad y una sombra usurpadora de vida (él asesinó a Anastasia Lankford en Cazada). Pero más notablemente en la serie de la Casa de la Noche, es una fuente de fuerza y sanación para Stevie Rae. La salva de la muerte en dos ocasiones y la cura rápidamente con su sangre.

SYLVIA REDBIRD

Sylvia (Latín) del bosque; Redbird (Ver Zoey Redbird)

En la mitología...

En la mitología romana, Rhea Silvia es la madre de Rómulo y Remo, los míticos gemelos que fueron criados por una loba y fundaron la Ciudad de Roma.

En la Casa de la Noche...

Es la abuela de Zoey y una sabia Ghigua Cherokee, Sylvia es el vínculo de Zoey con su herencia Cherokee. Como la relación de Zoey con su madre es débil, es Sylvia quien la acompaña durante su renacimiento y pruebas en la Casa de la Noche. Le enseña a Zoey acerca de las hierbas y plantas que Zoey incorpora en muchos de los rituales vampiros de la serie.





LOS FAMILIARES

BEELZEBUB

(Hebreo) señor de las moscas

En la Mitología...

Beelzebub es probablemente una corrupción de Ba'al Zdbül, que se refiere al antiguo Dios Ba'al y significa "Señor del lugar Alto". En "El paraíso Perdido" de John Milton, Beelzebub el teniente de Satanás.

En la Casa de la Noche...

El Beelzebub de La Casa de la noche es un gato—específicamente el de Shaunee y Erin. Aunque no es malvado, definitivamente tiene actitud (como sus dueñas)

CAMERON

(Escocés) nariz torcida.

En Historia...

Cameron es el nombre de un clan escoses (Clan Cameron).

En La Casa de la Noche...

Cameron es el gato de Damien.

En la realidad...

Cameron es la versión gatuna del perro beige escoses de P.C., Cameron.

DUQUESA

Duquesa es un título nobiliario dentro de la monarquía.

En la historia...

Tradicionalmente, el título de Duque era el más alto título nobiliario después de la monarquía. Una duquesa podía ser la esposa de un Duque, o podía tener el título por derecho propio. La actual Reina Elizabeth II es también la Duquesa de Normandía.



En la Casa de la Noche...

La única canina familiar de la serie. Duquesa es inicialmente la perra de James Stark, pero luego es compartida con Jack Twist.

Destacado...

El nombre de Duquesa es la seña de las Cast para John Wayne, quien de niño tuvo un perro llamado Duque. (Este es en realidad el origen del apodo del actor "El duque").

GUINEVERE

(Galés) justa y blanca, lisa.

En la mitología....

La Reina Ginebra era la esposa del Rey Arturo y la amante de Sir Lancelot. Se dice que su romance con el caballero derrocó a Camelot y a los Caballeros de la mesa Redonda. Su nombre es probablemente galés, y su significado básico es "Gwenhwy la Grande".

En la Casa de la Noche...

Guinevere es la gata de Anastasia Lankford. Afortunadamente, en la serie ella no trae miseria para Dragón Lankford (esa culpa pertenece a Rephaim).

MALEFICENT

Maleficent tomado del personaje de la bruja malvada en La bella durmiente.

En la película...

El prefijo mal significa incorrecto, enfermo o deshonesto, y no podría haber mejor prefijo para "Señora de todos los males." Enfadada cuando no fue invitada a la fiesta de bautismo de la Princesa Aurora con las otras hadas, Maleficent maldice a la infanta para que pinche su dedo con una aguja y muera en su cumpleaños número dieciséis. En la Fiesta de la Victoria de los villanos en Octubre del 2010 en Disney, Maleficent fue votada como la villana de Disney más malvada de todas.

En La Casa de la Noche...

Como su dueña Afrodita y su homónima de Disney, la gata Maleficent es propensa a ataques de violencia e histeria. Es blanca de pura raza Persa, y solo tiene amor para su dueña.

NALA

(Swahili) don; tomado del personaje de Nala en el Rey León.

En la película...

Nala es la inteligente, enérgica leona que Simba encuentra después de huir de su manada luego de la muerte de su padre. Ella lleva a Simba a regresar, liberándose junto al resto de la manada del malvado Scar.

En la Casa de la Noche...

Nala se le aparece a Zoey primero en un sueño. Aunque nunca dice una palabra, su mensaje general es “¡Apúrate y encuéntrame, mujer!” Eventualmente, se cansa de esperar y encuentra ella misma a Zoey. Como todos los gatos de la Casa de la noche (y la perra Duquesa de Stark y Jack), Nala es un regalo que también tiene dueño de su novata. Sus escenas consisten mayormente en advertir o proteger a Zoey—habla de inteligente y luchadora—o estornudar (¡mee-uf-ow!).

Destacado...

Nala está basado en una gata que Kristin tuvo por años. (¡Era igual que la de ficción, mal humorada, estornudadora y todo!)

NEFERTITI

(Egipcio) la hermosa ha arribado (ver también Neferet)

EN la Historia...

Nefertiti es una de las más conocidas reinas del Antiguo Egipto (ver Neferet).

En La Casa de la Noche...

Nefertiti es la gata de Darius. Y como el guerrero es muy cortés, no hay duda de que trata a su gata como una reina.

Destacado...

Los gatos eran altamente estimados en muchas partes del antiguo Egipto e incluso fueron momificados luego de muertos (aunque a veces como ofrenda a Bast). El Panteón Egipcio contiene muchas diosas Gato. Así que parece apropiado que Darius nombre a su gata como una hermosa reina de esta nación amante de los gatos.

PERSEPHONE

(Griego) hija de Deméter (diosa de la cosecha) y Zeus (Rey de los dioses)

En la mitología...

Perséfone estaba un día preocupándose de sus cosas, pintando flores en el jardín de su madre, cuando Hades, dios del Inframundo, se alzó de la tierra en una carroza y la secuestro. Hades fue forzado a devolverla luego de que la pena de Deméter causara que la tierra y los cultivos se marchitaran y murieran, pero no antes de engañarla para que comiese unas semillas de granada. Aquellos que comen de la tierra de los muertos deben regresar, así que Perséfone pasaba parte del año con su madre y otra parte del año con su esposo. Durante el tiempo que ella está con Hades, la tierra muere en invierno. Pero cuando regresa, renace en primavera.

En la Casa de la Noche...

Perséfone es una apacible yegua cuidada por Lenobia y los novatos en los establos de la Casa de la Noche.

Destacado...

Los caballos aparecen muchas veces en los mitos griegos tirando las carrozas de los Dioses. Nyx es representada con frecuencia en una carroza tirada por caballos, y vemos en Marcada que Zoey tiene una afinidad natural por ellos.

SKYLAR

(Alemán) del nombre Schuyler, que significa "scholar"

En la realidad...

Skylar era un gato de P.C. Que ha estado jugueteando con la Diosa. Sky era etiquetado por su veterinario como "conocido mordedor".

En la Casa de la noche...

Skylar es el gato de Neferet. Un poco menos energético que su homónimo, él le dice a Neferet que Nala está camino a Zoey.

SHADOWFAX

(inglés antiguo) cabello gris.

En los libros...

Shadowfax es el caballo de Gandalf el Gris en el Señor de los Anillos de J.R.R. Tolkien. El semental gris plateado puede entender el lenguaje humano y puede correr más rápido que cualquier caballo de la Tierra Media. Él no usa brida o silla de montar, y solo permite que Gandalf lo monte.



En la Casa de la Noche...

Shadowfax es el gato de Dragón Lankford. Debido al vínculo con su dueño, Shadowfax y los otros gatos de La Casa de la noche pueden y se comunican con sus novatos/vampiros a un misterioso nivel. Y como el Shadowfax de la Tierra Media, los gatos eligen a sus compañeros de dos piernas cuidadosamente.

Destacado....

Shadowfax también está basado en un gato real propiedad del amigo de P.C., Christopher Matthews. Shadowfax se ha unido a Skylar y está jugueteando con la Diosa.



{Agradecimientos}

DE P.C.

Gracias a Alan Torrance por crear tan hermoso arte. Gracias especialmente a Leah Wilson y la familia BenBella. ¡Siempre es un placer trabajar con ustedes!





DE LA CASA EDITORIAL

Gracias a Olubunmi Mia Olufemi por su invaluable trabajo en “Detrás de los nombres de La Casa de la Noche”.





Agradecimientos

➤ BLOG "DARK PATIENCE"

□ <http://darkpatience.blogspot.com/>

➤ TRADUCTORES:

- ©Carlos
- ©Mekaret
- ©Jlou
- ©Ruty
- ©Carmen
- © PR
- © Maripooh
- © Fanny A
- © Naochan
- © Cory

➤ CORRECCIÓN GENERAL:

© Loredana

➤ REVISION GENERAL Y LECTURA FINAL:

- ©Carmen
- © Giovi

➤ FORMATO Y EDICIÓN DEL DOCUMENTO:

© Carlos

➤ AGRADECIMIENTOS ESPECIALES:

○ A Rutu, Jlou, Naochan y Cory por estar siempre disponibles y ayudar cuando hay algún problema.

○ A todos los que participaron en este proyecto