

punto y línea

Año 11 | Número 2 | Abril-Junio 2022

MITOLOGIAS





"El saber de mis hijos
hará mi grandeza"

Directorio de la Universidad

Dra. María Rita Plancarte Martínez
RECTORA

Dra. Luz María Durán Moreno
VICERRECTORA DE LA UNIDAD REGIONAL CENTRO

Dr. Ramón Enrique Robles Zepeda
SECRETARIA GENERAL ACADÉMICA

Dr. Luis Enrique Riojas Duarte
SECRETARIA GENERAL ADMINISTRATIVA

Dra. María Guadalupe Alpuche Cruz
DIRECTORA DE LA DIVISIÓN DE HUMANIDADES Y BELLAS ARTES

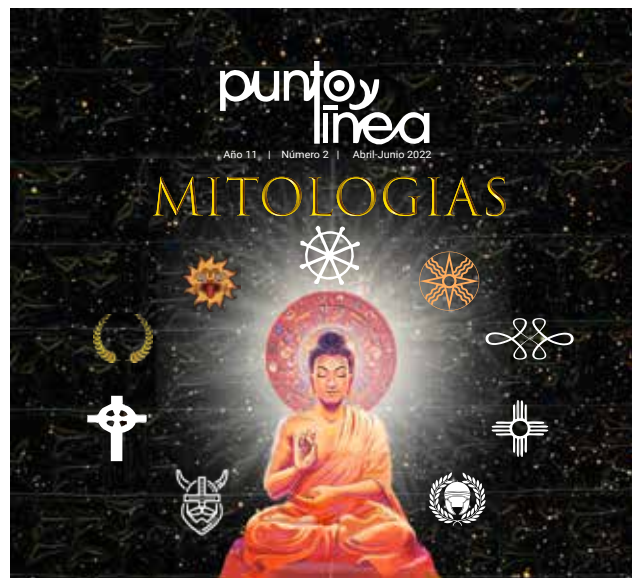
Dra. Glenda Bethina Yanes Ordiales
JEFA DEL DEPARTAMENTO DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

M.E. Andrés Abraham Elizalde García
COORDINADOR DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO GRÁFICO

Año 11, No. 2, Abril-Junio de 2022

Publicación trimestral editada por la Universidad de Sonora, a través del Departamento de Arquitectura y Diseño Gráfico. Blvd. Luis Encinas y Rosales s/n. Col. Centro. C.P. 83000, Hermosillo, Sonora. Tel. 259-21-78 y 80.

Impreso en los talleres del Departamento de Arquitectura y Diseño de la Universidad de Sonora. Este número se terminó de editar el 31 de abril del 2022. Tiraje: 150 ejemplares. Comentarios y colaboraciones al celular 662 149 87 55 con Andrés Elizalde o al correo andres.elizalde@unison.mx



Directorio de la Revista

RESPONSABLE DE PROYECTO
M.E Andrés Abraham Elizalde García

MITOLOGÍA AZTECA
Itzel Zazueta Gil

MITOLOGÍA GRIEGA
Ivonne Arcelia García López
Juan Daniel Duarte Gómez

MITOLOGÍA CELTA
Nicole Cockburn Rocha

BUDISMO
Rogelio Andrade Cano
Josue Guadalupe Castro Núñez

MESOPOTAMIA
Scheccid Adriana Samaniego Herrera

MITOLOGÍA EGIPCIA
Michelle Venezia Barrón Magallanes

MITOLOGÍA NAVAJO
Bivian Graciela Encinas Rosas
Salvador Ortega Botello

MITOLOGÍA ROMANA
Renata Yael Vasconcelos Junquera

MITOLOGÍA NÓRDICA
Jesús Santiago Orduño Bennett

MITOLOGÍAS

Alguna vez nos hemos preguntado de dónde somos y de dónde venimos. Estas preguntas al parecer las hemos tenido constantemente a lo largo de la humanidad. Y esto ha dado lugar a que diferentes sociedades hayan planteado diversas formas de verse dentro del universo. Es así como surgen las creencias y mitologías, que van dando respuesta a estas interrogantes existenciales.

Mucho es lo que han aportado históricamente las mitologías a la humanidad en materia de cultura, ciencia, tecnología, ideología, pero lo que más nos ha aportado en cuestiones de materia de estudio para el diseño es su simbología.

En este número analizaremos nueve de las mitologías más importantes a lo largo de la historia, principalmente sus deidades, religiones y organización social para tratar de entender sus diversas formas de comunicación.

Editorial Punto y Línea.—

Índice

Mitología Azteca	
Piedra del Sol	5
Dioses	6
Mitología Griega	
Dioses	9
Narración de los mitos	10
Visión general	11
Mitología Celta	
¿Quiénes eran?	12
Religión	12
Organización social	13
¿Dónde vivieron los celtas?	13
Lenguas Celtas	13
¿Cómo se llama el Dios de los Celtas?	14
Símbolos y mitos de la mitología Celta	15
¿Sabías que?	15
Budismo	
¿Qué es el Budismo?	16
Ciencias y enseñanzas	17
Dioses del Budismo	18
Mesopotamia	
Cultura Sumeria	21
Cultura Babilónica	21
Cultura Acadia	21
Cultura Asiria	21
Mitología Egipcia	
Divinidades temibles	22
Morada de los Dioses	23
El servicio en el templo	23
Mitología Navajo	
La mitología Navajo	28
Varios mundos	29
El quinto mundo de la mitología Navajo	29
Dioses Navajos	30
La montaña de fuego	31
Mitología Romana	
El propósito de los mitos	32
El origen griego	33
La eneida y eneas	33
Dioses y Diosas Romanos	34
Mitología Nórdica	
¿Qué es la mitología nórdica?	35
¿Quiénes fueron los Vikingos?	37
Principales deidades	38

REVISTA
punto y línea

Misión

Fomentar la cultura del diseño gráfico en nuestra sociedad mediante la investigación y el trabajo en equipo, con artículos que promuevan la creatividad y la retroalimentación, de forma que permita a los alumnos aplicar sus conocimientos en la práctica profesional.

Visión

Ser reconocida como la mejor revista de diseño gráfico a nivel universitario, en diseño, impresión y contenido, y que sea la plataforma para el desarrollo de talento de los estudiantes de la División de Humanidades y Bellas Artes de la Universidad de Sonora.

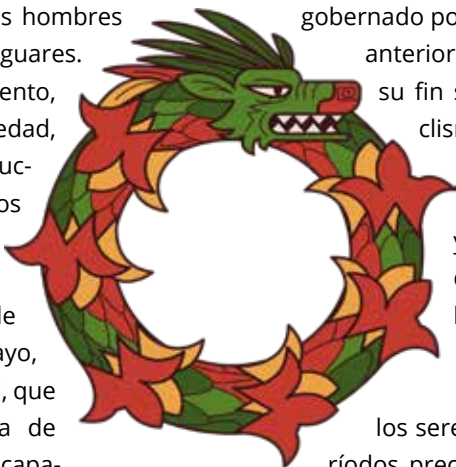


Mitología Azteca

Para los aztecas, el mundo pasó por cuatro "Edades" o "Soles". Cada edad tenía su propio dios reinante, y cada una finalizaba con un acontecimiento dramático. Así, la primera edad, fue creada por Tezcatlipoca, dios de la tierra.

Pero su creación no fue perfecta ya que los seres humanos eran gigantes y además sólo creó medio sol. Esta era finalizó con los hombres devorados por los jaguares.

Quetzalcóatl, dios del viento, reinó en la segunda edad, que expiró con la destrucción del mundo por los huracanes y los hombres transformados en monos. Tláloc, dios de la lluvia y señor del rayo, dio luz a la tercera edad, que finalizó con una lluvia de fuego, únicamente escaparon de la destrucción aquellos hombres que lograron convertirse en pájaros. Con Chalchiuhtlicue, diosa del agua, dio comienzo la cuarta era, cuyo final estuvo

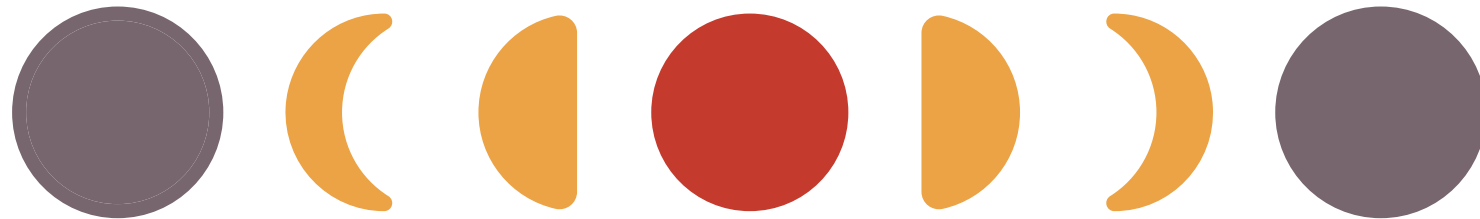


presidido por una inundación que transformó a los hombres en peces. Para los aztecas su era presente era el Quinto Sol, gobernado por Tonatiuh, y como las anteriores eras, ésta llegaría a su fin sacudida por un cataclismo. La creación de los seres humanos de la quinta era se atribuye al dios Quetzalcóatl, quien, según cuenta la leyenda, descendió al inframundo para recoger los huesos de los seres humanos de los períodos precedentes y sobre ellos esparció su propia sangre para transformarlos en seres vivientes. Para los aztecas vivimos en la quinta creación, o en la quinta era.



Según señala el mito fundacional de la cultura mexicana, los aztecas provinieron del norte de México, desde donde emigraron en busca de una señal que les indicara dónde fundar su propio reino.

Bajo la Tierra se hallaban los nueve niveles que constituían el inframundo, conocido con el nombre de Mictlán, el lugar de los muertos. En el nivel inferior vivía Mictlantéutli, el dios de la muerte. La travesía de estos inframundos era muy dolorosa hasta llegar al noveno nivel, donde los difuntos encontraban el descanso eterno junto a Mictlantéutli. Sin embargo, también existía para los aztecas la posibilidad de ir al cielo para las madres que fallecían en el parto o para los guerreros que perdían la vida en la batalla. En ambos casos se podía acceder a Tlalocán, el primer Cielo regido por Tláloc.



Piedra del Sol

Detalle de los dos primeros círculos del monolito de la Piedra del Sol. En el centro del monolito se encuentra el rostro del dios solar Tonatiuh, en cada mano, sus garras apresan un corazón humano, y su lengua está representada como un cuchillo de pedernal. Los cuatro cuadrados que rodean la deidad central representan los cuatro soles que antecedieron al actual Quinto Sol.

Mito fundacional del pueblo azteca

Luego de un peregrinaje de años, finalmente divisaron la señal esperada y en ese sitio levantaron el primer emplazamiento de Tenochtitlán. Con el tiempo, aquel enclave, acunado por un lago, llegó a convertirse en una ciudad de más de 250.000 habitantes. Según la leyenda, las siete tribus aztecas partieron de Chicomoztoc ("Lugar de las siete cuevas" en Nahuatl), sitio asociado con Aztlan, sobre el que se debate su ubicación exacta y su existencia real. En Aztlán los futuros mexicas eran esclavos de los aztecas y llevaban este nombre. Cuando Huitzilopochtli le ordenó a su pueblo que mar-



charan hacia nuevas tierras, también les ordenó que dejaran de llamarse aztecas porque a partir de ese momento serían todos mexicas. Según la leyenda Aztlán estaría ubicado en una isla donde había seis calpulli y un gran templo, creíblemente consagrado a Mixcóatl. La salida definitiva del territorio de Aztlan es relacionada con el 4 de enero de 1065. Huitzilopochtli les ordenó que sólo fundaran su reino donde estuviera "un águila posada sobre un nopal devorando una serpiente". Siguiendo este designio, los mexicas deambularon por varios lugares, siempre en busca de un hecho que indicara cuál era la tierra prometida por su dios. Sin embargo en el camino un grupo de mexicas de Cuitláhuac se separó del resto de los calpulli.



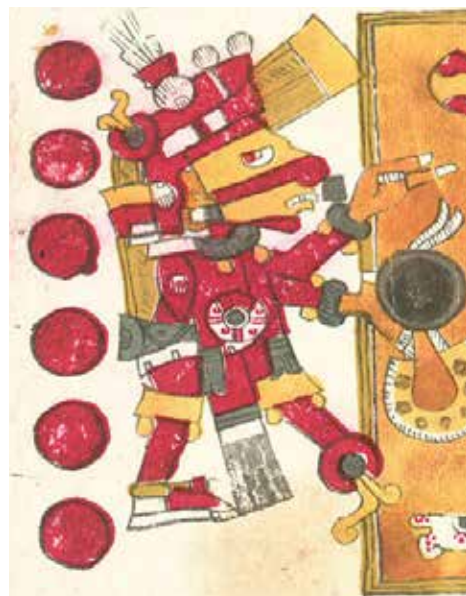
La mitología azteca es tributaria de los pueblos que le precedieron, cuyas divinidades asimilaron y adaptaron junto a las propias. Según su cosmovisión, el dios absoluto y omnipresente era Ometecuhtli, quien creó a Tonacatecuhtli y Tonacacihuatl, señor y señora de la subsistencia respectivamente. La pareja engendró a su vez a cuatro hijos, quienes constituyeron el más importante panteón divino de los aztecas.



Dioses

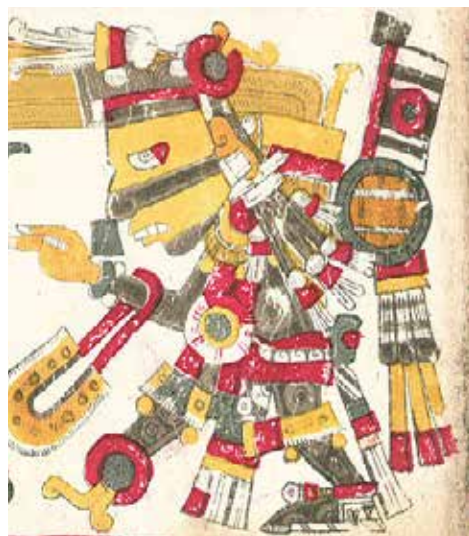
La mitología azteca es tributaria de los pueblos que le precedieron, cuyas divinidades asimilaron y adaptaron junto a las propias. Según su cosmovisión, el dios absoluto y omnipresente era Ometecuhtli, quien creó a Tonacatecuhtli y Tonacacihuatl, señor y señora de la subsistencia respectivamente. La pareja engendró a su vez a cuatro hijos, quienes constituyeron el más importante panteón divino de los aztecas.

Tezcatlipoca rojo



El mayor, nombrado así porque nació colorado. Los Uexotzinco y Tlaxcala, lo tenían por su dios principal y le llamaron Camaxtli.

Tezcatlipoca negro



El segundo, Tezcatlipoca negro, omnipresente, conocía todos los pensamientos y los corazones; así es que lo llamaron Moyocoya, cuyo significado es el de todopoderoso



Quetzalcóatl



El tercero, conocido también como Noche y Viento.



Tláloc

Tláloc es el dios azteca de las lluvias y tormentas. Los expertos en culturas mesoamericanas consideran que probablemente se trate de una de las deidades aztecas más antiguas de la región.

Se le asociaba con la buena producción agrícola y la fertilidad. También era conocido como “néctar de la tierra” y “el que hacía brotar las cosas”, pero también se le atribuían fenómenos como los rayos y los terremotos



Huitzilopochtli

Si te preguntabas cuál es el dios de México más poderoso, Huitzilopochtli es dios azteca considerado el Padre de los aztecas, de tal forma que era su patrón principal.

Huitzilopochtli, quien es el dios más poderoso de la mitología azteca, es también hijo del dios Tonatiuh y la diosa Coatlicue. Cuando nació, no fue apoyado por su familia, pero sacó su valía utilizando una serpiente de fuego como arma. Terminó convirtiéndose en regidor del Sol.



Tezcatlipoca

Dentro de la mitología azteca, se le consideraba como la contraposición de Quetzalcoatl. A este dios mexicano se le nombraba como el Tezcatlipoca negro y a Quetzalcoatl el Tezcatlipoca blanco. Era la divinidad del cielo y la tierra, el origen de la felicidad y el poder, amo de batallas y representaba lo oscuro, lo desconocido y la providencia.

MITOLOGIA GRIEGA

Cuando hablamos de la mitología griega, nos referimos al conjunto de relatos, mitos y leyendas pertenecientes a la Antigua Grecia (c. 1200 a.C.-146 a.C.), considerada como la cuna cultural de la civilización de Occidente.

Está recogida en un conjunto diverso de textos sobrevivientes a la historia, en los que se da cuenta de cómo los antiguos griegos se explicaban el mundo, practicaban su religión y representaban su cultura, así como en esculturas, ilustraciones, cerámicas y otras formas de arte que responden al mismo imaginario.

Los relatos que componen la mitología griega fueron inicialmente de naturaleza oral, ya que en muchos casos son previos a la invención de la escritura.

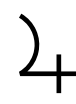
Estos relatos eran recitados por bardos o aedas, y posteriormente plasmados o versionados por escrito. Algunos de ellos son también la fundación de la literatura griega, en particular los poemas épicos de Homero: la *Iliada* y la *Odisea*, cuyos sucesos ocurren alrededor de la Guerra de Troya (1250 a.C. según Herodoto), o también los poemas de Hesíodo sobre la génesis del mundo y de los reinos griegos: la *Teogonía* y los *Trabajos y días*.

Otra fuente importante de estos mitos lo constituye la obra teatral de los grandes dramaturgos de la Grecia Antigua: Sófocles, Eurípides y Esquilo.

En estas piezas se relataban episodios referentes a la tradición mítica y heroica, particularmente bajo forma de tragedias: relatos sobre la caída en desgracia de los héroes ante los dioses.



Atenea (Minerva)
Diosa guerrera, de la sabiduría, la artesanía, la defensa y la estrategia de guerra, representada a menudo con un búho.



Zeus (Júpiter)
Rey de los dioses del Olimpo y padre de muchos de ellos, era el dios del cielo y del trueno, hermano de Hades y de Poseidón.



Hermes (Mercurio)
El mensajero de los dioses, patrono del comercio, la retórica, la mentira y los ladrones, representado siempre con un casco y unas botas aladas.



Artemisa (Diana)
Diosa virgen, de la cacería, la naturaleza, el parto y de todos los animales. Se la representa acompañada de un cervatillo.



Hera (Juno)
Esposa de Zeus y diosa madre, del matrimonio y la unidad familiar.



Deméter (Ceres)
Diosa de la fertilidad, las estaciones climáticas, de la agricultura y la naturaleza.



Ares (Marte)
Dios de la guerra, la violencia y el derramamiento de sangre, despreciado por todos los otros dioses.



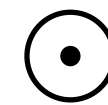
Hades (Plutón)
Dios del reino de los muertos, el inframundo. También de la minería y las riquezas terrestres.



Poseidón (Neptuno)
Dios del agua y los océanos, de los terremotos y los caballos. Se le representaba con un tridente en mano.



Afrodita (Venus)
Diosa del amor carnal, la belleza y el deseo.



Apolo (Febo)
Dios solar, de la luz, del conocimiento y la medicina, del tiro con arco, la música y la profecía.



Hefesto (Vulcano)
Dios de la fragua, maestro herrero y artesano, del fuego y del metal.



NARRACIÓN DE LOS MITOS

El uso moderno del término "mito" tal vez tiene connotaciones negativas que sugieren falta de autenticidad y fiabilidad. Sin embargo, no se debe asumir que los griegos creían de todo corazón en los mitos pero tampoco que fueran totalmente escépticos con respecto a ellos. Probablemente, los mitos griegos, como cualquier otra fuente religiosa o no escrita, eran creídos por algunos y descartados por otros. Los mitos eran ciertamente usados con propósitos religiosos y educativos pero también pueden haber tenido una simple función estética de entretenimiento. Lo que es seguro es que los mitos eran conocidos y populares para un amplio sector de la sociedad griega, a través

de su representación común en el arte, ya fuera en las esculturas de los edificios públicos o en escenas pintadas en la cerámica.

Sin una alfabetización extendida, la transmisión de los mitos se hizo primero oralmente, probablemente por bardos minoicos y micénicos desde el siglo XVIII a.C. en adelante. Esto, por supuesto, permitió la posibilidad de que con cada nueva narración de un mito en particular, se embelleciera y se mejorara para aumentar el interés de la audiencia, incorporando también eventos y preconceptos locales. Sin embargo, esta también es una interpretación moderna, por lo que es igualmente posible que la narración de los mitos siguiera ciertas reglas de presentación y que una audiencia conocedora podría no haber aceptado

de buena manera adaptaciones ad hoc de una historia que le fuera familiar. Aunque a lo largo de los siglos, y con el creciente contacto entre las ciudades-estado, es difícil imaginar que las historias locales no se mezclaran con otras para crear un mito con varios orígenes diversos.



VISIÓN GENERAL

En términos generales, los imaginativos griegos crearon mitos para explicar cada uno de los elementos de la condición humana. La creación del mundo es explicada a través de dos historias en las que un hijo usurpa el lugar de su padre - Crono el de Urano y Zeus el de Crono - tal vez refiriéndose a la eterna lucha que existe entre diferentes generaciones y miembros de la familia. Los dioses olímpicos liderados por Zeus vencieron dos veces a las fuentes del caos representadas por los titanes y los gigantes. Estos dioses entonces, gobernaban el destino del hombre y a veces intervenían directamente - favorablemente o en contra. Ciertamente, la visión de que los eventos no son decididos por los humanos se evidencia aún más en dioses específicos como el Hado y el Destino. Una explicación mitológica más detallada de la aparentemente naturaleza aleatoria de la vida es el dios ciego Plutón, que distribuye la riqueza al azar.



Los héroes - los más fabulosos son Hércules, Aquiles, Jasón, Perseo y Teseo pero se incluyen a muchos más - tienen todos progenitores divinos y por lo tanto sirven de puente entre la brecha entre mortales y dioses. Ellos van tras aventuras fantásticas y personifican cualidades ideales como la perseverancia, por ejemplo, los doce trabajos de Hércules o Penélope esperando fielmente el regreso de Odiseo.



MITOLOGÍA CELTA

¿Quiénes eran?

Se denomina cultura celta o civilización celta al conjunto de pueblos que vivieron en la Edad de Hierro, distribuidos en diferentes partes de Europa. No se trata de un imperio ni una comunidad política definida, sino de un conjunto de pueblos autónomos con algunas características culturales en común. Otra característica que compartían los diferentes pueblos celtas es que todos eran pueblos guerreros. Por lo tanto, a pesar de compartir rasgos culturales, muchas veces los pueblos celtas se enfrentaban entre sí.

Ello fue, además, el principal motivo por el cual la civilización celta de hecho nunca se haya formado como una unidad política centralizada. Por el contrario, cada pueblo celta tenía su líder y su forma de organización interna.

Religión

El politeísmo celta, comúnmente conocido como paganismo celta, comprende las creencias y prácticas religiosas a las que se adhirió la gente de la Edad de Hierro de Europa occidental, conocida ahora como los celtas, aproximadamente entre 500 a.C. y 500 d.C. Abarcó la época de La Tène y el Imperio romano, y en el caso de los celtas insulares, la Edad de Hierro británica e irlandesa.

El politeísmo celta era uno de los grupos más grandes de religiones politeístas de la familia indoeuropea durante la Edad de Hierro. Comprendió un alto grado de variación tanto geográfica como cronológicamente, aunque «detrás de esta variedad, se pueden detectar similitudes estructurales amplias», lo que permite que haya «una homogeneidad religiosa básica» entre los pueblos celtas.



Organización Social

La sociedad celta estaba organizada en tribus y muy desarrollada para la época, con una organización social, religiosa, política y económica. Había varias etnias celtas, entre las que destacan los británicos, los galos, los belgas, los escoceses, los bátavos, los eburones, los gálatas, los trinovantes y los caledonios.

Se basó en una sociedad jerárquica. Se dividieron en: Noble, Hombres libres, Servicio, Artesanos y esclavos.

Además de ellos, los llamados «druidas» eran los sacerdotes que tenían un gran prestigio en la sociedad celta.

¿Dónde vivieron los celtas?

La distribución geográfica de los pueblos celtas está muy relacionada con las principales lenguas de las que hablamos anteriormente. Los principales pueblos celtas fueron los Celtíberos, los Galos, los Helvecios y los Britanos, posteriormente llamados Bretones.

Lenguas Celtas

Las seis principales lenguas celtas de las que quedan influencias lingüísticas en la actualidad son: el bretón, el corno, el gaélico escocés, el galés, el irlandés y el manés. De igual modo, se estima que pueden haber existido muchas otras lenguas celtas que ahora se encuentran completamente extintas.

¿Cómo se llama el Dios de los celtas?

Dentro del Panteón Irlandés el dios más grande y supremo por encima de todo era Dagda.

Estas costumbres pasadas de generación en generación han conseguido dar relevancia a la mitología celta, confirmando la existencia de seres súper naturales que ayudarían a guiarlos.

A partir del concepto anterior, se han motivado a dar nombres a cada deidad como referencia a cada acción que espera que desarrolle. Por ejemplo:

- » Dagda: Es el nombre que le dieron al Dios Supremo de esta Mitología. Lo consideran el señor de los elementos y del conocimiento
- » Sucellus: El Dios de la primavera y la fertilidad. Rey de los dioses
- » Taranis: Señor de los truenos
- » Dea Dama: Una diosa que, según, favorece a las mujeres
- » Lugh: Dios sol y la luz
- » Morrigan: Un Dios que, se cree, se transforma de humano a animal
- » Epona: Diosa tierra y la fertilidad
- » Belenus, una trilogía: Dios del fuego, del sol y la luz
- » Cernunnos: Un Dios con la mezcla de animal cornudo, fertilidad y virilidad



Ilustración del Dios Dagda.

Símbolos y mitos de la mitología celta

En su mayoría, todas las culturas fueron adquiridas por el imperio romano cuando forzaban a las personas a abandonar sus creencias y adoptaran el cristianismo.

Para mantener a atraída a la gente, se tuvo que relacionar estas costumbres con simbologías representativas de las creencias célticas. Por ello, los símbolos celtas se relacionan con su cultura y su mitología.

¿Sabías qué?

Sobreviven muchas leyendas con elementos celtas, como «El Rey Arturo y los Caballeros de la Mesa Redonda» y «Tristán e Isolda».

Algunos cuentos de hadas que conocemos actualmente están inspirados en la mitología celta, como «Caperucita Roja». En la historia original, ella era el sol y el lobo era la noche.

La fiesta de Halloween se origina en un festival celta, el Samhain.



Cruz celta

Representa el equilibrio a través de la unión entre los cuatro elementos de la naturaleza y lo femenino con lo masculino.



El trisquel

Representa los elementos de la naturaleza y se utilizó para evocar a los dioses.



Los nudos celtas

Representa la eternidad de la vida, por lo que este nudo no tiene principio ni fin.

¿Qué es el budismo?

El budismo es una religión no teísta (sin creencia en un dios creador), también considerada una filosofía y una disciplina moral, que se originó en la India en los siglos VI y V a.C. Fue fundada por el sabio Siddhartha Gautama (el Buda, ca. 563 – ca. 483 a.C.) quien, según la leyenda, había sido un príncipe hindú.

Antes de abandonar su posición y sus riquezas para convertirse en un asceta espiritual, Siddhartha vivía confortablemente como un noble, con su mujer y su familia, pero cuando fue consciente del sufrimiento humano sintió la necesidad de encontrar algún modo de aliviar el dolor de la gente. A través de disciplinas espirituales estrictas se convirtió en un ser iluminado que enseñó a los demás la forma de escapar del samsara, el ciclo de sufrimiento, reencarnación y muerte.



El Buda desarrolló un sistema de creencias en un momento en que la India estaba inmersa en reformas filosóficas y religiosas significativas. Al inicio, el budismo era una más entre las muchas escuelas de pensamiento que se desarrollaron como respuesta a lo que se percibía como una incapacidad del hinduismo ortodoxo para atender a las necesidades de la gente. Permaneció como una escuela relativamente poco importante hasta el reinado de Ashoka el Grande (268-232 a.C.), del imperio Maurya (322-185 a.C.), que adoptó y difundió la creencia, no sólo en la India sino también por Asia central y el Sudeste asiático.



¿Sabías que existen cuatro frases principales en el Dhammapada?

1. "Nuestra mente da forma a nuestra vida; somos lo que pensamos. El sufrimiento sigue al mal pensamiento igual que las ruedas de un carro siguen al buey que tira de él."



2. "Nuestra mente da forma a nuestra vida; somos lo que pensamos. La alegría sigue al pensamiento puro igual que una sombra que nunca lo abandona. (I. 1-2)"



Creencias y Enseñanzas

Como se ha indicado, lo que provocó en Siddhartha su búsqueda fue la constatación de que iba a perder todo lo que amaba, y eso le provocaría sufrimiento. A partir de ahí, comprendió que la vida era sufrimiento: se sufría al nacer (igual que la madre) y se sufría a lo largo de la vida, deseando lo que no se tiene, temiendo la pérdida de lo que se tiene, lamentando la pérdida de lo que se tuvo y finalmente muriendo y perdiendo todo, sólo para ser reencarnado y repetir el proceso.



El cisma acabaría produciendo la creación de tres escuelas de pensamiento diferentes:

- Budismo Theravada (La Escuela de los Ancianos)
- Budismo Mahayana (El Gran Vehículo)
- Budismo Vajrayana (El Camino del Diamante)

El budismo Theravada (denominado Hinayana "pequeño vehículo" por los budistas Mahayana, considerado por los Theravada como un término peyorativo) propone la práctica de la creencia según las enseñanzas originales de Buda. Sus miembros siguen las enseñanzas en lengua Pali y se concentran en llegar a ser un arhat ("santo"). Esta escuela se caracteriza por su enfoque en la iluminación individual.

3. "La aflicción proviene del deseo, el miedo proviene del deseo; quien es libre del deseo no conoce ni la aflicción ni el miedo." Última creencia del Dhammapada



Para que la vida sea algo diferente del sufrimiento, hay que encontrar una manera de vivir sin el deseo de poseer y mantenerlo de forma fija; hay que dejar ir las cosas de la vida mientras aún se es capaz de apreciarlas por su valor. Tras alcanzar la iluminación, formuló su creencia sobre la naturaleza de la vida en sus Cuatro Nobles Verdades:

1. La vida es sufrimiento
2. La causa del sufrimiento es el deseo
3. El fin del sufrimiento llega con el fin del deseo
4. Hay un camino que nos aleja del deseo y el sufrimiento



Las cuatro verdades se denominan "nobles", por el original arya, que significa lo mismo pero también "dignas de respeto" y "dignas de atención". El camino a que hace referencia la cuarta verdad es el Camino Óctuple, que sirve como guía para una vida sin el tipo de apego que garantiza el sufrimiento:

- Visión correcta
- Intención correcta
- Discurso correcto
- Acción correcta
- Forma de vida correcta
- Esfuerzo correcto
- Atención consciente correcta
- Concentración correcta

Dioses del Budismo

1.- Buda Shakyamuni

Buda Shakyamuni es el Buda histórico, que vivió alrededor del año 600 a.C. y es considerado el fundador de la religión budista. Las representaciones de Buda Shakyamuni suelen estar escasamente decoradas y le muestran escasamente vestido.

El cabello es típicamente azul y la cabeza está rodeada por un aura de iluminación. Está representado en una postura de meditación (Dhyanasana) y con un cuenco para mendigar en su mano izquierda.

La mano derecha toca el suelo (un mudra llamado Bhumisparsa o «llamando a la tierra a dar testimonio» = Buda ha llamado a la tierra como testigo de su inexorable camino a la iluminación). Sus dos estudiantes favoritos lo flanquean en su lado derecho e izquierdo.



2.- Buda Maitreya

Es el buda del futuro. En el budismo hay 5 Budas «terrenales», cada uno asociado con una de las 5 edades (Kala) del mundo. Buda Shakyamuni es el Buda terrenal de la cuarta y presente era. Buda Maitreya es el último Buda terrenal, que se espera que aparezca durante la 5ª Kala. En su función como gran maestro de la humanidad, supuestamente conducirá a la humanidad de vuelta al budismo.

3.- Avalokiteshvara

Avalokiteshvara (Tibetano: Chenrezig) es el budista de la Compasión y santo patrón del Tibet. Los Bodhisattvas son seres iluminados que por compasión no van al Nirvana, sino que se quedan atrás y ayudan a otros a encontrar la salvación. El Dalai Lama es considerado como una manifestación de Avalokiteshvara.

Hay 108 (este es un número sagrado en el budismo tibetano) diferentes manifestaciones de Avalokiteshvara. Sin embargo, el modo más común de representación es el que se muestra arriba, con 11 cabezas y 1000 brazos. En las palmas de cada una de las 1000 manos se puede ver el ojo de la compasión.

Su principal rasgo distintivo es Amitabha Buddha, representado en su corona o como la última cara en la parte superior de la más alta de sus 11 cabezas.



4.- Manjushri

Manjushri es el buda de la sabiduría y la literatura. Como era de esperar, tiene un gran significado para los estudiosos y estudiantes, que le llaman y rezan pidiéndole dones de conocimiento y memoria. Es muy fácil de reconocer gracias a su espada. La espada es un símbolo de sabiduría; con ella se cortan los lazos de la ignorancia. Otro símbolo importante es el libro a su lado, que descansa sobre una flor de loto.

4. "El apego a los objetos del deseo trae aflicción, el apego a los objetos del deseo trae miedo; quien es libre del apego no conoce ni la aflicción ni el miedo (XVI. 212-213)"



5.- Palden Lhamo

Palden Lhamo es una antigua deidad guardiana tibetana. Ella es la única deidad femenina de los 8 Dharmapalas. Es venerada en particular por los monjes de sombrero amarillo de la escuela Gelugpa del budismo tibetano, y es considerada la santa patrona de Lhasa y del Dalai Lama. Ella es la manifestación iracunda de Tara.

Es representado montando en una mula a través de un mar de sangre. Es negra y azul, con pechos caídos, cejas en llamas y bigote (J no muy femenino). En su mano lleva una copa hecha del cráneo de su hijo, que fue el producto de un acto incestuoso. También está rodeada por los lazos de una cuerda hecha con 15 cabezas cortadas. En su ombligo podemos ver un brillante disco solar.

5.- Mahakala

Mahakala está entre los «Defensores de la doctrina». En realidad son fantasmas, demonios y deidades pertenecientes a la antigua tradición tibetana que han sido convertidos o adaptados de Padmasambhava (ver abajo) al budismo. Puedes reconocerlos por sus iracundas representaciones. Mahakala equivale a la deidad hindú Shiva.

Reconocerlo no siempre es fácil, ya que hay 75 manifestaciones diferentes de Mahakala. Sin embargo, suele estar de pie. En la mano izquierda delantera sostiene una taza de cráneo y en la derecha la cuchilla Vajra, con la que recorta todas las actitudes negativas y materialistas.

En las dos manos traseras lleva un tricornio y un sapo. Lleva una piel de tigre y un cinturón hecho de cabezas, y se para en dos versiones más pequeñas de sí mismo. Mahakala tiene tres ojos y lleva una corona de cinco cráneos que representa la transformación de los venenos mentales de odio, codicia, orgullo, envidia e ignorancia.





MESOPOTAMIA

Su nombre proviene del griego Μεσοποταμία que significa “tierra entre dos ríos”.

La Mesopotamia es una región del Asia Occidental ubicada entre los ríos Tigris y Eufrates, así como en sus terrenos circundantes. En esta región surgió durante la Edad Antigua la llamada civilización mesopotámica. Gracias a esa cultura, allí se inició la Revolución Neolítica, es decir, el desarrollo de la agricultura y la ganadería hace alrededor de 12.000 años.

La región mesopotámica se dividía antiguamente en las naciones de Asiria (al norte) y Babilonia o Caldea (al sur). Esta última, además, comprendía los pueblos de Acadia (parte alta) y Sumeria (parte baja).



CULTURA SUMERIA

Fue la primera nación mesopotámica, que fundó las ciudades míticas de Uruk, Lagas, Kis, Ur y Eridu, con una economía basada en la agricultura de regadío. Fueron los inventores de la escritura cuneiforme y se gobernaron mediante reyes absolutos que eran vicarios de los dioses en la Tierra.

CULTURA BABILÓNICA

La ciudad de Babilonia engendró su propia cultura, en dos grandes períodos históricos: la primera es el Imperio Paleobabilónico, célebre por resistir a los ataques de los pueblos nómadas y prosperar en sus obras civiles, culturales y militares. La segunda etapa es el renacimiento babilónico y es posterior a la dominación asiria, cuando una nueva tribu semita refundó el poderío babilónico: los caldeos.

Su concepción del mundo era limitada a los alrededores de la región: el mundo estaba limitado por las montañas y una inmensidad de agua, y a cada Dios le correspondían ciertos reinos o dominios.

CULTURA ACADIA

Los acadios fueron el resultado de las invasiones de los pueblos semitas de la Península arábiga, que perseguían la prosperidad de los sumerios. Entre ellos llegaron árabes, hebreos y sirios, que se establecieron hacia el norte de Sumeria y eventualmente prosperaron lo suficiente para invadirla y fundar el Imperio Acadio.

CULTURA ASIRIA

Cultura asiria. Los asirios se establecieron hacia el norte de Babilonia luego de caído el imperio de Hammurabi, y pronto fueron lo suficientemente fuertes como para establecer su propia monarquía, con ciudades importantes como Assur y Nínive, que cayeron bajo el ataque de la alianza entre babilónicos y medos en 612 a. C.

Los Dioses eran inmortales y eternos. Algunos de los principales dioses mesopotámicos eran An (dios del cielo), Enlil (dios del viento), Enki (dios del agua) y Ninhursag (diosa de la tierra) y Shamash, el dios del sol, era también el dios de la justicia.



Los dioses mesopotámicos tenían la apariencia, las cualidades y los defectos de los hombres, pues habían sido concebidos a semejanza humana. Eran en gran medida un reflejo de la sociedad que los había creado. Los dioses se alimentaban, se peleaban, se amaban, se casaban y tenían familia como cualquier hombre. Pero había una notable diferencia: la muerte les era desconocida. La inmortalidad, así como la posesión de un poder ilimitado y sobrenatural, eran características inherentes a los dioses que les diferenciaba de los humanos.



Los hombres no amaban a los dioses, sino que los temían. Todo lo que ocurría en la tierra tenía un origen divino. Y de esta sumisión a los dictámenes divinos no estaba libre nadie, Cada decisión del

monarca tenía que ser ratificada por los dioses tenían que ser sancionados por los dioses a través de la adivinación o de oráculos.

MORADA DE LOS DIOS

Cada ciudad de Mesopotamia tenía un dios patrón que la protegía y de esa protección dependía su prosperidad. La ciudad era concebida y fundada para ser la morada de una determinada divinidad. Esa morada estaba representada por el templo principal. El éxito y el futuro de cada ciudad y cada reino dependían de la armónica relación entre dioses y reyes. Los templos tenían forma de torre escalonada, llamada zigurat, en cuya cúspide se hallaba un templo dedicado a la divinidad.



El templo y el palacio constituyen los dos polos de poder en Mesopotamia. El templo era, la casa del dios, el lugar donde vivía y donde se le atendía a diario. Había tres elementos que siempre se consideraron indispensables en todo edificio consagrado al culto:

el emplazamiento del trono del dios, donde se hallaba la estatua de culto; el lugar de presentación de las ofrendas, y, por último, la zona donde se preparaban los alimentos o se realizaba el sacrificio de animales.

DIVINIDADES TEMIBLES

Estaban organizados en categorías bien diferenciadas y su panteón era una reproducción de la organización social. Había un soberano, una familia real, así como funcionarios, técnicos y ayudantes, que constituían el grupo de las divinidades principales o mayores. Por debajo se encontraba toda una corte de deidades menores y marginales. A la cabeza de este sistema se hallaba Anum, fundador de la dinastía divina y el padre

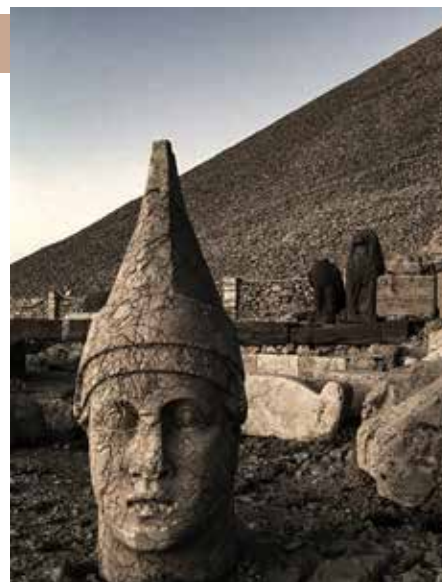
de los dioses. Junto a él, Enlil, el dios del viento, y Enki (llamado Ea, en acadio), el dios de las aguas dulces subterráneas, constituían la gran tríada de los dioses supremos. El grupo de los siete grandes dioses de Mesopotamia se completaba con Shamash, el dios sol; Sin, el dios luna; Ishtar, la diosa del amor y de la guerra, y Ninhursag, la diosa madre.



EL SERVICIO EN EL TEMPLO

En torno a la estatua divina se organizaban una serie de ceremonias en honor del dios titular. Cada día, los dioses recibían dos comidas mayores y otras dos menores. Esta tarea recaía sobre cocineros adscritos al templo. Los dioses recibían todo tipo de cuidados, pues se les hacía el aseo personal y se les vestía y adornaba con joyas en un alarde de indescriptible ostentación.

De todos estos cuidados se ocupaba un amplio séquito constituido por el personal de culto y la clase sacerdotal, formada tanto por hombres como por mujeres reclutados entre las familias de las clases altas. La importancia de estos cultos viene demostrada por el desconsuelo que provocaba. No había mejor manera de humillar al vencido que «robarle sus dioses».





Mitología Egipcia



La civilización del Antiguo Egipto se considera una de las más importantes de la humanidad.

Las creencias de la civilización egipcia se basaban en la existencia de la vida después de la muerte, además de ser politeístas, ellos tenían muchos dioses, incluso a algunos animales que criaban los consideraban dioses sagrados.



Leyenda del Dios Ra



En un principio no había luz, solo existía la oscuridad y una gran extensión de agua con el nombre de Nun, este desde el interior de la penumbra hizo brotar un huevo grande y brillante, y del interior de ese huevo surgió Ra.

Ra tenía el poder de hacer lo que quisiera, incluso cambiar de forma, en lo que más tomaba forma era en un pájaro.

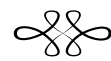
Lo que él nombraba adquiría la forma y se volvía real. Era tan importante el poder del nombre, que guardaba bien su nombre y su propio secreto para que nadie pudiera usarlo.

Ra se dispuso a crear el sol diciendo: "Al amanecer me llamo Khepri, al mediodía Ra y al atardecer Atum". Y entonces, el sol apareció por primera vez iluminando la oscuridad, se elevó sobre el horizonte y al atardecer descendió para volver a ocultarse.

Luego nombró a Shu, los vientos se congregaron por primera vez y comenzaron a soplar.

Más tarde nombró a Geb y con solo nombrarlo se formó la tierra.

Ra, comenzó a nombrar una por una todas las cosas que existen sobre la tierra y estas se hicieron visibles y crecieron. Finalmente les dio nombre



a los hombres y a las mujeres, y desde entonces la humanidad pobló la tierra.

Ra tomó la forma de un hombre y se convirtió en el primer faraón de Egipto.

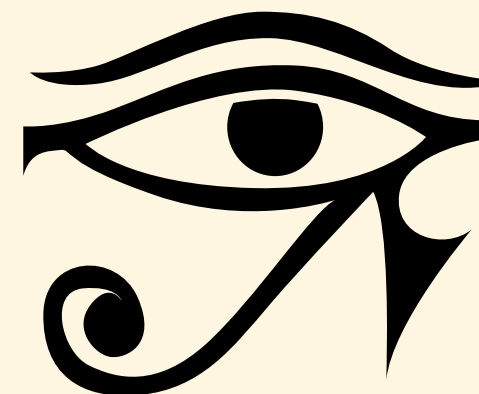
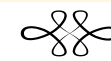
Gobernó Egipto durante miles de años llevando bienestar y prosperidad a sus habitantes gracias a las fabulosas cosechas y a sus magníficas leyes. Los egipcios solo tenían palabras de agradecimiento y no dejaban de ensalzar su nombre.

Pero Ra, había tomado forma humana y por lo tanto envejecía día a día. Los egipcios, dejaron de respetarlo, comenzaron a burlarse de su aspecto senil y a desobedecer sus órdenes.

Ra no pudo evitar oír las burlas y comentarios y cuando vio que los hombres no obedecían las leyes, se enojó de tal manera que decidió convocar a los dioses que había creado en un lugar secreto para pedir consejo.

Allí estaban Shu, Tefnut, Geb, Nut y Nun.

Los dioses, al ver el mal comportamiento de los hombres, le aconsejaron destruir a



los hombres por intermedio de la diosa Sekhmet.

Ra, con su ojo, que despedía una mirada aterradora, creó a la diosa Sekhmet. Feroz y sanguinaria cual leona que persigue a su presa y se deleita en la matanza y en la sangre. Siguiendo las órdenes de Ra, desencadenó su furia sobre todos los que ridiculizaron a su padre, sembrando el terror y la desesperación en todo Egipto.

Los hombres huían a esconderse, pero la diosa Sekhmet, los perseguía y los asesinaba relamiéndose con la sangre.

Todo Egipto estaba teñido del color de la sangre y era imposible detener la furia de la cruel y sanguinaria Sekhmet.

Pero Ra se apiadó de los hombres y decidió hacer algo para frenar la matanza. Envío entonces a mensajeros rápidos y silenciosos en busca de grandes cantidades de ámbar. Luego ordenó preparar muchos litros de cerveza hasta llenar siete mil jarras. Más tarde, mandó mezclar el ámbar con la cerveza. A la luz de la luna, la cerveza adquiría el color rojo de la sangre. Hizo llenar nuevamente las jarras y envió a sus mensajeros a volcarlas en el lugar donde se encontraba Sekhmet. Al salir el sol, Sekhmet estaba preparada

para su próxima cacería, cuando vio la tierra inundada de color rojo y creyó que sería sangre real porque no había cerca ningún hombre. Se acercó y bebió alborozada mientras reía y disfrutaba pensando que era sangre. Bebió tanto ese día, que presa de la ebriedad, no pudo matar a ningún hombre.

Cuando Sekhmet volvió ante la presencia de Ra, el dios la recibió con alegría pues no había matado a ninguna persona y decidió cambiar su nombre por el de Bastet.

A partir de ese momento se convirtió en la diosa Bastet, fue la diosa de la dulzura, el amor y la pasión.

La humanidad fue redimida y Ra continuó reinando, aunque sabía que había llegado el momento de delegar el gobierno de Egipto en los dioses jóvenes. No olvidemos que el poder de Ra estaba en su nombre secreto. Si alguien lo descubría, Ra dejaría de reinar. Ra sabía esto y lo mantenía oculto en su corazón. Solo utilizando grandes poderes mágicos se podría conocer.

El dios Geb se unió con Nut y tuvieron varios hijos: Isis, Osiris, Neftis y Seth. Isis era la más sabia de todos ellos. Isis conocía todos los secretos del cielo y de la tierra, pero lo que no conocía era el nombre secreto de Ra y se propuso descubrirlo.

Isis comenzó a seguir a Ra a escondidas y cuando una gota de la baba de Ra cayó sobre la tierra formando barro, ella lo recogió y modeló una serpiente. Colocó la serpiente cerca del camino y cuando Ra paseaba, la serpiente lo mordió y luego huyó a ocultarse.

El veneno corrió rápidamente por el cuerpo de Ra, provocándole un dolor hasta ahora desconocido. Ra gritó con

todas sus fuerzas y los dioses corrieron a su encuentro.

Ra estaba desconcertado. Sentía que un fuego lo quemaba por dentro y no encontraba explicación a lo sucedido.

Los dioses convocados, lloraban y se lamentaban por lo sucedido. Entre estos dioses, se encontraba la astuta Isis que se acercó preguntando: ¿Qué sucede padre todopoderoso? ¿Acaso te ha mordido una de las serpientes que has creado?

Ra respondió: Me ha mordido una serpiente que yo no he creado. No puedo dejar de temblar. Siento que un fuego abrasador me quema por dentro y me devora.

Isis se acercó con dulzura y le dijo al oído: Si me dices tu nombre secreto, podré hacer uso de mis poderes mágicos y podré sanarte.

Ra respondió: Yo soy el que hizo el cielo y la tierra. El que creó las aguas, los vientos, la luz, la oscuridad. Soy el creador del gran río Nilo. Yo soy Khepri por la mañana, Ra al mediodía y Atum al atardecer.

Isis respondió: Tú sabes bien, padre todopoderoso, que esos nombres son conocidos por todos. Lo que yo necesito para curarte es tu nombre secreto.

Ra la tomó de la mano y le susurró al oído: Antes que mi nombre pase de mi corazón al tuyo, júrame que no se lo dirás a nadie

salvo al hijo que tendrás al que llamarás Horus. Y Horus deberá jurar que el nombre permanecerá en él por siempre. No se lo debe comunicar ni a otros dioses ni a otros hombres.

Isis realizó su juramento y el conocimiento del nombre secreto pasó del corazón de Ra al corazón de Isis.

Entonces, Isis haciendo uso de todos su poderes mágicos dijo: Por el nombre que conozco, ordenó que el veneno abandone el cuerpo de Ra para siempre.

El veneno desapareció y Ra se sintió bien, pero dejó de reinar sobre Egipto. Encontró un lugar en el cielo donde pasear siguiendo la trayectoria del sol.

Criaturas mitológicas

Los más conocidos son:

Ammyt

Era la devoradora de los muertos, ya que era la encargada de pesar el alma, si esta era culpable o no era "justa de voz" se comía su corazón y si lo hallaba inocente le daba la vida por la eternidad.

Apofis

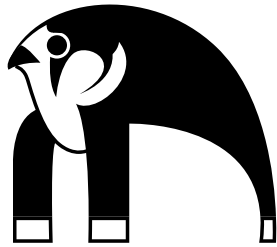
Se encargaba de romper el orden cósmico. Era de origen maligno, su función era impedir a toda costa que la barca dirigida por Ra lograra su recorrido nocturno para iniciar el nuevo día.

Esfinge

Se trataba de una criatura con la cara y el busto de una mujer, pero con el cuerpo de perro, las patas de león y la cola de un dragón. Se destacaba por su velocidad e inteligencia, era una gran protectora. Representaban la vida después de la muerte.



Dioses de la Mitología Egipcia



Dios Ra

Es la principal divinidad egipcia, representa el sol, es conocido como "El Padre de todos los Dioses", es el creador de vida y responsable del ciclo de la muerte y resurrección. Su papel principal era proteger a los faraones.



Diosa Sekhmet

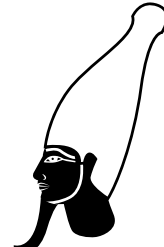
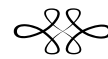
Era considerada la diosa de la guerra y de la venganza. Se decía que su aliento creó el desierto. Era la protectora de los faraones y los guiaba en la guerra. Su ira era temible pero



Diosa Bastet

Representa la protección, el amor y la armonía. Protectora de los hogares y templos.

Horus: Era el dios de la realeza en el cielo, de la guerra y de la caza, sus padres eran Isis y Osiris.

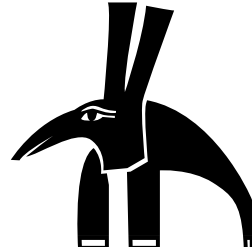


Dios Osiris

Fue el inventor de la agricultura y la religión,

Murió ahogado en el Nilo pero fue resucitado por su esposa Isis, lo que lo llevó a ser el dios de la resurrección.

Se le relaciona con el inframundo y los muertos.



Dios Seth

Dios de las tinieblas, el mal y el caos, era el dios del desierto seco de Egipto.

Asesinó a Osiris para remplazarlo, pero el hijo de Osiris, Horus, le dio muerte para recuperar el trono de su padre.



Diosa Isis

Era la diosa más importante de todo Egipto, fue la hermana y esposa del dios Osiris. Representaba la maternidad, sanación y protegía a los reyes ya que se encargaba de devolverles la vida.



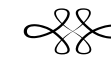
La vida después de la muerte

Tenían diferentes ritos funerarios para así "asegurar la inmortalidad" del individuo tras su muerte.

Los servicios funerarios eran accesibles para cualquiera que pudiera pagarlos, aunque sólo los miembros de la sociedad más adinerados podían permitirse servicios más elaborados.

A algunas momias se les enterraban con

hechizos e instrucciones para ir a la otra vida, a los ciudadanos con mayor poder adquisitivo se les enterraba con distintos artículos de lujo como: joyería, muebles, etc. Aunque normalmente a todos los egipcios se les enterraba con un ajuar con objetos cotidianos y comida.



MITOLOGÍA NAVAJO

LA MITOLOGÍA NAVAJO

La mitología del pueblo nativo norteamericano navajo comprende relatos transmitidos oralmente de generación en generación. Cada uno de ellos encuentra un lugar dentro de las varias edades de la historia sagrada y forman la base de la vida y el pensamiento navajo.

Al igual que otras culturas, los Navajos asocian los fenómenos naturales como la intervención de diversas divinidades y seres sobrenaturales. Todos tienen su lugar y función significativa en la contingencia universal, incluido aquellos malignos, pues estos pueden ser controlados y utilizados para la restauración del orden normal de las cosas. Su universo contiene innumerables poderes personificados, capaces de asumir la forma humana a voluntad. montañas , los puntos cardinales, y otros fenómenos naturales tienen formas antropomórficas interiores.



VARIOS MUNDOS

La mitología navajo habla de la existencia de varios mundos. Por tanto, antes del descubrimiento de otros planetas, los indios Navajo aceptaron la idea de la existencia de otros mundos animados por la vida y otras civilizaciones.

Se puede observar el hecho de que la mitología navajo se refiere a una multitud de mundos y momentos de transición. Estos incluyen el momento en que un mundo puede volverse inhabitable, la necesidad de dejar un mundo para la supervivencia de la civilización, portales, guerras entre habitantes de varios mundos, dimensiones alternativas y otras cosas que, en la actualidad, representan temas de estudio para Ciencias.

EL QUINTO MUNDO DE LA MITOLOGÍA NAVAJO

A medida que crecían las aguas de la inundación, los seres vivos tuvieron que subir por un sistema de escaleras hacia el cielo. Los humanos tenían que encontrar una abertura en el arco sólido del cielo, un punto de cruce hacia el quinto mundo.

Finalmente, se creó un portal y los seres pudieron cruzar al nuevo mundo. De esta forma, las aguas del lago se escurrían por los agujeros hechos por las piedras hasta que emergió un camino fangoso que unía la isla con la tierra. Entonces, los dioses llevaron a cabo una especie de proceso de terraformación (literalmente, un proceso de “configuración de la Tierra”) para hacer que el quinto mundo fuera habitable para los humanos.





DIOSES NAVAJOS

Su universo contiene innumerables poderes personalizados, capaces de asumir la forma humana a voluntad. montañas, los puntos cardinales, y otros fenómenos naturales tienen formas antropomórficas interiores. Existe una cantidad considerable de divinidades dentro de su mitología. Sin embargo, los más destacados son:

Zahadolzhá: Es una deidad de carácter benéfico. Su nombre significa Franjas en la boca. Su morada es el agua. Se le atribuye los rescate de los que estuvieron a punto de ahogarse.

Hastséyalti: Conocido como el abuelo de los dioses, es compasivo y servicial al hombre, una deidad que defiende constantemente a la humanidad. Muy enunciado en los cantos de la noche. Se suele representar con forma de pájaro azul.

Begochidi: El gran dios creador, rubio y de ojos azules. Es el principal dios del panteón Navajo, el creador de las 4 montañas sagradas, también de las leyes tanto terrenales como espirituales.

Asheén-assún: Significa mujer de sal. Diversos caminos ceremoniales del sureste de EEUU estaban vinculados a los depósitos de sal, ya que era muy importante como método de conservación de alimentos.

Háshjéshjin: Es el señor y creador del fuego, es también el inventor de los palos sagrados que encienden el fuego, importante para la elaboración de medicinas de los chamanes.

Etsáy-hashkéh: También conocido como el dios coyote. Puede ser amable y divertido y a la vez maligno y temible, se le debe la supervivencia de la humanidad, pero no se puede confiar plenamente.

LA MONTAÑA DE FUEGO

Cuando llegó el primer invierno a la tierra de los ciervos, todos los seres vivos empezaron a sufrir el frío. Entre estos estaba el Coyote, que pensaba que ya no sufriría tanto si podía obtener una chispa de la montaña de fuego. Aquí aparece un elemento muy interesante porque muchas mitologías y leyendas antiguas hablan de estas montañas de fuego.

El Coyote logró convencer al pájaro carpintero de que volara por encima de la montaña de fuego con un manojito de ramitas en sus garras. Cuando las chispas saltaban sobre las ramitas, se incendiaban y el pájaro carpintero devolvía el fuego. Pero tenía que evitar a la gente del fuego que podía verlo y dispararle con flechas de fuego.

Habiendo llegado por encima de la montaña, el pájaro carpintero vio a los dos monstruos asignados por el hombre de fuego para proteger las llamas que se asemejaban a dos moscas gigantes. Como los ojos de estos monstruos nunca se cerraron, notaron al pájaro carpintero y dispararon chispas sobre ella. El pájaro carpintero dejó caer el manojito de ramitas y voló hacia atrás.

Este fragmento de la mitología navajo es interesante porque muchas mitologías hablan de montañas de fuego o montañas de metal. En general, se dice que en el interior de las montañas moran dioses metálicos, cuando han llegado al mundo humano. Estas montañas están custodiadas por seres monstruosos, los guardianes de los dioses, y en el momento en que los dioses desean irse, desaparecen junto con sus montañas de hierro.





MITOLOGÍA ROMANA



Los antiguos romanos tenían una mitología rica y, a pesar de que una gran parte de ella derivada de sus vecinos y predecesores, los griegos, aun así, definió la rica historia del pueblo romano a medida que fueron aumentando hasta convertirse en un imperio. Los escritores romanos como Ovidio o Virgilio documentaron y extendieron la herencia mitológica del antiguo Mediterráneo, y nos dieron unas figuras tan duraderas e icónicas como Eneas, Vesta, Jano, y los gemelos fundadores de la propia Roma, Rómulo y Remo.

El propósito de los mitos

Antes de adentrarse en el estudio de la mitología, hay que entender el concepto de mito. En su libro *The Greek and Roman Myths: A Guide to the Classical*

Stories, Philip Matyszak describe un mito simplemente como “el entendimiento del mundo de la gente de la antigüedad”. Estos mitos, a pesar de que a menudo aparentan ser historias simples llenas de héroes valientes, doncellas en apuros, y multitud de dioses todopoderosos, en realidad son mucho más que eso. Los dioses de los griegos y los romanos eran antropomórficos, y presentaban muchas de las cualidades humanas como el amor, el odio y la envidia, y debido a mitos permitían al individuo enfrentarse a los males y las dificultades de un universo implacable. Matyszak afirma que a pesar de sus constantes desacuerdos y batallas los dioses y la humanidad tenían que enfrentarse juntos a los “monstruos y gigantes” del mundo, o

dicho más sencillamente, las “fuerzas del caos y la destrucción sin sentido”. Los mitos, ya sean griegos, romanos o de cualquier otra cultura, al final se referían a la relación entre los dioses y la humanidad, y en este sentido se diferencian de los cuentos de hadas y populares. Para la gente en general, en muchos sentidos los mitos hacían que la vida fuera llevadera ya que proporcionaban seguridad. No deberían desestimarse sin más como simples historias porque, tanto en Grecia como en Roma, trataban de asuntos importantes: la creación del mundo, la naturaleza del bien y del mal o incluso la vida después de la muerte. Y es por esta razón que estas historias han sobrevivido a lo largo del tiempo y se han convertido en parte

de nuestra cultura actual. Solo hay que fijarse en los nombres de los planetas para darse cuenta: Mercurio, Venus, Marte, Júpiter, Saturno, Neptuno, Urano e incluso el pobre Plutón tienen todos nombres de dioses romanos.

“LA INFLUENCIA DE LOS MITOS GRIEGOS SE VEÍA EN TODAS PARTES EN ROMA; EN LA ARQUITECTURA, LOS TEMAS Y LOS ADORNOS DE LAS ESCULTURAS, LOS TEMPLOS Y LOS MOSAICOS.”



El origen griego

En Grecia, los mitos derivaron de una rica y antigua tradición oral: La Ilíada y la Odisea de Homero y la Teogonía de Hesíodo.

Los mitos, ya sean griegos, romanos o de cualquier otra cultura, al final se referían a la relación entre los dioses y la humanidad, y en este sentido se diferencian de los cuentos de hadas y populares. Para la gente en general, en muchos sentidos los mitos hacían que la vida fuera llevadera ya que proporcionaban seguridad. Estas eran las historias que habían ido pasando de generación en generación, primero a través de la palabra hablada y finalmente escritas en torno al siglo VIII AEC. Cuando se fundó Roma en el siglo VIII AEC, muchas de las ciudades-estado griegas ya estaban bien establecidas. Grecia había llegado incluso a establecer colonias en la península italiana y en Sicilia.



La Eneida y Eneas

Mientras que el verdadero origen de Roma varía de una fuente a otra, tanto las históricas como las ficticias, uno de los primeros en relatar la historia (que recuerda a la Odisea de Homero) fue Virgilio (Vergil) en la Eneida, un cuento que narra los viajes del héroe, el guerrero troyano Eneas. Se ha dicho que la Eneida exhibe la expresión más completa de la mitología romana. En la historia, nuestro héroe junto con la ayuda de su madre, la diosa Venus (su padre era un mortal llamado Anquises), escapó de Troya con su padre y varios de sus compañeros soldados antes de que la ciudad sucumbiera completamente a los griegos. Esta histo-

ria y su conexión con la guerra de Troya daba a los romanos un vínculo con la antigua cultura de Troya. Cabe señalar que la historia del caballo de Troya viene de Virgilio, a pesar de mencionarse en la Odisea de Homero. Con la ayuda de Venus los troyanos derrotados abandonaron la ciudad derrotada y ponen rumbo a Italia, donde se ha predicho que Eneas fundará una ciudad. Primero viajan a Grecia y después, al igual que en la historia de Homero, pierden el rumbo. La esposa de Júpiter, Juno, interfiere constantemente con Eneas durante la historia. Llegan a la ciudad africana de Cartago, donde nuestro protagonista conoce a la

hermosa reina Dido y, claro está, surge el amor y se olvida pronto de su verdadero propósito.

La influencia de los mitos griegos se veía en todas partes en Roma; en la arquitectura, en los temas y los adornos de esculturas, y en los templos y mosaicos. Esta adopción de todo lo griego se puede ver en la relación de la ciudad con la Guerra de Troya, una guerra que en última instancia dio lugar a la mitología romana más básica: el nacimiento de Rómulo y Remo y la fundación de una ciudad. Mientras que gran parte de la mitología griega se transmitía mediante la poesía y el teatro, los mitos



romanos se escribían en prosa, lo que creaba una sensación de historia y el fundamento de todo lo romano: sus rituales e instituciones. En la mitología romana la diferencia entre historia y mito era casi indistinguible: Roma era una ciudad del destino y los mitos contaban esa historia.

“JÚPITER INFLUYÓ EN TODOS LOS ASPECTOS DE LA VIDA ROMANA; SU TEMPLO EN LA COLINA CAPITOLINA ERA EL DESTINO FINAL DE MUCHOS COMANDANTES MILITARES VICTORIOSOS.”

De una manera similar, la diosa del amor, Afrodita, se convirtió en Venus, nacida de la espuma del mar, mientras que los hermanos de Zeus, Hades y Poseidón, se convirtieron en Plutón y Neptuno respectivamente. A la griega Artemisa se le cambió el nombre por Diana, la diosa de la caza, mientras que Ares, el dios de la guerra, ahora era Marte, que en un principio había sido un dios de la agricultura

Dioses y diosas romanos

La mitología romana, al igual que la griega, tenía varios dioses y diosas, y debido a la influencia temprana de Grecia en la península italiana y el contacto continuo con la cultura griega, los romanos adoptaron no solamente sus historias sino también muchos de sus dioses, cambiándoles el nombre a varios de ellos. Una excepción de esta práctica es Apolo, el único dios cuyo nombre es común en ambas culturas. Originalmente, antes de su asociación con los griegos, muchos de los dioses romanos

estaban más asociados con cultos que con mitos (como fue el caso del héroe griego Heracles que se convirtió en el campeón romano Hércules). Sin embargo, gran parte de este cambio llegó cuando los romanos cambiaron la agricultura por la guerra. Al principio del desarrollo de la mitología romana estaba Saturno, el equivalente al dios griego Cronos. Su templo al pie de la Colina Capitolina incluía la tesorería pública y los decretos del

Senado Romano. La tríada de dioses del culto romano temprano estaba recreada por Júpiter, Juno y Minerva; la última era la patrona de los artesanos y la diosa de los niños escolares (más tarde asociada con Atenea). Júpiter, el dios del cielo, se hizo más parecido al Zeus griego. Júpiter influyó en todos los aspectos de la vida romana; su templo en la Colina Capitolina era el destino final de muchos comandantes militares victoriosos que dejaban parte de



su botín como ofrenda a Júpiter. Su esposa (y hermana) Juno se volvió similar a Hera, presidiendo sobre todas las facetas de la vida de las mujeres romanas, y, en el caso de Eneas, vengativa contra aquellos que no le gustaban.



asociado con la primavera, una época de regeneración (marzo lleva su nombre). Los comandantes romanos siempre le hacían un sacrificio antes de la batalla. Y por último no podemos olvidarnos de Hermes, el mensajero, que se convirtió en Mercurio, una deidad menor que en algún tiempo fue el dios del comercio y los beneficios y, como se ha mencionado, Hércules, que era la versión romana de Heracles.

Al igual que en Grecia, las ciudades romanas adoptaban a menudo su propia deidad patrona y construían templos y realizaban rituales en su honor. Y mientras que la influencia de los griegos fue enorme, los romanos tenían varios dioses originales suyos, tales como Jano, el dios de dos caras de las entradas y los portales (las puertas de la ciudad se abrían en tiempo de guerra y se cerraban en tiempos de paz). Parecido al dios etrusco Culsans, Jano podía ver tanto el pasado como el futuro. Valorado por su sabiduría, presidía los inicios de todos los eventos. También estaba Vesta, hija de Saturno y diosa del hogar y la vida familiar, cuyas seguidoras eran las Vírgenes Vestales.

Aunque estaba vinculada a la diosa Hestia de los griegos, adoptó su propia personalidad distinta en la mitología romana. Numa, el segundo rey de Roma, fundó un culto dedicado a Vesta. Por último, estaba Fauno, el dios de la naturaleza, al que también había varios dioses acuáticos, de vital importancia para los agricultores, ya que cada río y arroyo tenía su propia deidad (Juturna era la diosa de los manantiales y el agua). Los agricultores tenían que apaciguar a estos dioses con una serie de ofrendas. Tiberio era el dios del Tíber, y cada 27 de mayo se arrojaban al Tíber muñecos de paja para apaciguar. Esto nos recuerda a la antigua creencia romana en los espíritus: fuerzas sobrenaturales que habitaban en todo lo que los rodeaba, incluida la gente. Cada mes de mayo, en los días 9, 11 y 13 se celebraba el festival de Lemuria, en el que se exorcizaban los espíritus de los muertos. Muchos romanos creían que los espíritus de sus ancestros los vigilaban siempre.



Mitología Nórdica

¿Qué es la mitología Nórdica?

Siglos poco antes de que los vikingos en el norte de Europa se convirtieran al cristianismo, tenían su propia religión pagana. La cual era toda la mitología Nórdica y como esta estaba envuelta también con los hechos históricos que este grupo de personas llegó a vivir en su tiempo durante la edad media.

Su mitología estaba envuelta de dioses y criaturas mitológicas de todos los tipos, entre estos se vieron a los más populares hoy en día que son: Odin, Thor, Freya y Loki.



¿Quiénes fueron los vikingos?

Principalmente eran exploradores, guerreros, conquistadores y comerciantes. Es por esto que su presencia por Inglaterra e incluso se dicen en algunas investigaciones dentro de América también, fue tan notable su presencia dentro de estos lugares.

Otro negocio que tuvieron y que terminaron por expandir fue el de los esclavos, sin embargo al ser conquistadores de territorios y poseer un conocimiento de cómo forjar hierro y trabajar los metales también.



Sin embargo, la mitología nórdica no tuvo un nombre que engloba a todos sus mitos. Es por esto que en general todos los mitos que venían del norte de Europa y en específico en países como Noruega o Suecia se consideraban como uno solo.

A medida que los vikingos fueron interactuando con el resto de Europa, estos terminarían por convertirse al cristianismo. No obstante todavía quedan varios creyentes de los mitos nórdicos, pero fueron pocos en comparación y de aquellos mitos solo quedaron unas cuantas interpretaciones y como fuente de inspiración para varias novelas que se escribieron siglos después de aquellos tiempos.



Principales deidades

Odin

No solo el más poderoso de todos los dioses sino también el que estaba por encima de todos los demás también. Además de ser de los más conocidos en la cultura popular, es también el gobernador principal de Asgard. Tenía todo el conocimiento además de ser inmortal, característico personaje por siempre llevar consigo dos cuervos, dos lobos y sus valyrias. El mito narra cómo él dio uno de sus dos ojos con el fin de ser capaz de ver el cosmos de manera más clara.



Frigg

La esposa de Odín, Frigg, era un modelo de belleza, amor, fertilidad y destino. Ella era la poderosa reina de Asgard, una venerable diosa nórdica, quien estaba dotada con el poder de la adivinación y, sin embargo, estaba rodeada por un aire de secreto. Ella era la única diosa a la que se le permitía sentarse al lado de su marido.



Balder

Frigg y Odin son los padres de Balder, a quien se describe viviendo entre el cielo y la tierra. Balder era el epítome de la luminosidad, la belleza, la amabilidad y la justicia. Se creía que era inmortal, pero lo mataron con muérdago.



Loki

Loki era un dios travieso que podía cambiar de forma y adoptar formas animales. Concibió un plan para causar la muerte de Balder. Al enterarse de que el muérdago era lo único que podía lastimar a Balder, colocó una rama en las manos del dios ciego, Hod, y lo engañó para que se la arrojará a Balder, matándolo.





"El saber de mis hijos
hará mi grandeza"