

Dioses de la muerte en las mitologías del mundo



A través de la historia de la humanidad son diversos los nombres, que se le han dado al dios de los muertos y del inframundo.

Así tenemos por ejemplo:

Correspondencia entre nombres para el líder o dios de los muertos		
Nombre de la deidad o deidades que presiden	Lugar que gobierna	Mitología
<p>Hades (dios de la muerte griego, rey de los muertos)</p> <p>Perséfone (diosa de la Muerte y reina del Hades)</p> <p>Tánatos (personificación de la Muerte)</p> <p>Radamantis ,Éaco y Minos (Jueces de los muertos en el Hades)</p> <p>Cerbero (guardian de las puertas del Hades)</p> <p>Érebo (las tinieblas)</p> <p>Caronte (conduce a los muertos a través del río Aqueronte hasta el reino de Hades)</p> <p>Keres (espíritus femeninos de la muerte violenta)</p> <p>Serapis (deidad del inframundo creada para unir los pueblos griego y egipcio)</p>	<p>Hades (lugar donde residen los muertos)</p> <p>Los Campos Elíseos (eran una sección subterránea sagrada de los Infiernos)</p> <p>Tártaro (un lugar de tormento y sufrimiento eternos)</p> <p>Los ríos del Hades</p> <p>Aqueronte (el río de la pena)</p> <p>Cocito (el rio de los lamentos)</p> <p>Estigia (Estix) (el rio del odio)</p> <p>Erídano (el río de la vida)</p> <p>Flegetonte Piriflegetón o Piriflegetonte (el rio del fuego)</p> <p>Lete (rio del olvido)</p> <p>Jardín de las Hespérides (es el huerto de Hera en el oeste, donde un único árbol o bien toda una arboleda daban manzanas doradas que proporcionaban la inmortalidad)</p>	<p>Mitología griega</p>

<p>Plutón (dios romano de la muerte rey de los muertos)</p> <p>Proserpina (Reina del Tártaro y esposa de Plutón)</p> <p>Mors (Personificación de la Muerte)</p> <p>Dis Pater (deidad del inframundo)</p> <p>Orcus (uno de los demonios del inframundo)</p> <p>Larenta o Dea Tacita (una deidad de los muertos)</p> <p>Lete (Uno de los ríos del Hades)</p> <p>Libitina (diosa del inframundo, los muertos y el entierro)</p> <p>Viduus Cerbero (guardian de las puertas)</p>	<p>Tártaro (es el lugar a donde se enviaba a los pecadores)</p> <p>Hades (morada de los muertos)</p> <p>Las islas de la Fortuna (el maravilloso paraíso)</p>	<p>Mitología romana</p>
<p>Aita o Eita (Dios del submundo y gobernante de la muerte líder de los muertos)</p> <p>Mantus (dios etrusco del infierno y diosa de la adivinación)</p> <p>Persipnei o Ferspnai (reina del inframundo)</p> <p>Charun (El demonio etrusco de la</p>	<p>Aita (nombre que recibía el inframundo)</p>	<p>Mitología etrusca</p>

<p>muerte, que atormenta el alma de los muertos en el más allá)</p> <p>Culsu Februus Mania Tuchulcha Vanth</p>		
<p>Osiris (rey egipcio de los muertos rey de los muertos)</p> <p>Sokar o Sokaris (dios de la oscuridad y protector de los muertos)</p> <p>Horus (protector de Osiris en el inframundo egipcio)</p> <p>Anubis ("Señor de la necrópolis")</p> <p>Seth (señor del mal y las tinieblas)</p> <p>Thoth (secretario y guardian de registros de Osiris en la Duat)</p> <p>Amsiti (uno de los hijo de Horus)</p> <p>Hapi (Padre de los dioses)</p> <p>Tuemeft (uno de los hijos de Horus)</p> <p>Kebsnef (dios egipcio que cuidaba del vaso en el que se conservaban los intestinos de los fallecidos)</p> <p>Aker</p>	<p>Duat Amenti Necher-Jertet (inframundo egipcio)</p> <p>Necropolis "la ciudad de los muertos"</p> <p>Yaaru, Iaru, Aaru o Aalu (el paraiso donde reinaba Osiris)</p>	<p>Mitología egipcia</p>

<p>(dios del horizonte en la mitología egipcia)</p> <p>Am-heh ("El Devorador de Millones" Un genio que habita en el mas alla y que se constituye en un enorme peligro para el difunto)</p> <p>Ament ("La Oculta" la diosa, de la cual sólo se veía la cabeza, y era quien anunciaba la decisión favorable)</p> <p>Ammit la "devoradora de los muertos" o "devoradora de corazones" (el monstruo egipcio devorador de los muertos)</p> <p>Andyety (hombre que sujeta dos cetros (el flagelo y el cayado) que más tarde ostentará Osiris)</p> <p>Apep (representa a las fuerzas maléficas que habitan el Duat y a las tinieblas)</p> <p>Apis (dios funerario, dios solar y de la fertilidad)</p> <p>Isis ("Diosa de la maternidad y del nacimiento")</p> <p>Nut (diosa del cielo, creadora del universo y los astros)</p> <p>Nun (dios que representa las aguas</p>		
---	--	--

<p>primordiales)</p> <p>Seth (deidad brutal, señor del mal y las tinieblas, dios de la sequía y del desierto)</p> <p>Thot (dios de la sabiduría, la escritura, la música, y símbolo de la Luna)</p> <p>Ptah (dios creador)</p> <p>Sokaris (dios de la oscuridad)</p> <p>Jenti-amentiu Jerti Maat Mehen Naunet Nehebkau Neftis Nuit Ha Har-nedy-itef Imiut Isdes</p>		
<p>Odín (dios de la sabiduría, la guerra y la muerte) Dios de los muertos en batalla Reina en Asgard</p> <p>Bragi (hijo de Odín que recibe a los muertos en Valhalla) dios de la poesía</p> <p>Valquirias (encargadas de conducir a los muertos en Valhalla)</p> <p>Hel o Hela (diosa nórdica de los muertos que no murieron en batalla)</p>	<p>Valhalla (El Paraíso) Se sitúa en el palacio de Odín(Valaskjálf) , en Asgard, hogar de los héroes muertos en combate y de quienes reúnen los meritos muertos buenos)</p> <p>Vingolf (Cielo para los virtuosos y quienes morían naturalmente)</p> <p>Niflheim</p>	<p>Mitología nórdica</p>

<p>Reina en Niflheim y Helheim</p> <p>Ægir (dios de los mares) Reina en el Palacio de Ægir a los muertos desaparecidos en el mar Es el esposo de Ran</p> <p>Ran (diosa de los muertos ahogados en el mar) Es la esposa de Aegir</p> <p>Gefjun (diosa de todas las mujeres que morían vírgenes - doncellas)</p> <p>Uller, Vulder, Oller o Holler: (otro dios de la muerte y del invierno) Reina en Ydalir</p> <p>Freyja (diosa de las mujeres nobles muertas)</p> <p>Garm (perro guardian del Niflheim)</p> <p>Einherjar (espíritus de los guerreros de Valhalla)</p> <p>Gullinkambi (gallo que despierta a los espíritus en Valhalla)</p> <p>Sleipnir (el rápido caballo de Odín)</p> <p>Vulder, Uller Holler (un dios de la Muerte)</p>	<p>(El Infierno) región de la neblina, el hielo y la nieve “Hogar de la niebla” (reino de la oscuridad y de las tinieblas) Hogar de quienes no reúnen los meritos para ascender al paraíso “hogar de todos los no muertos en batalla Los muertos por enfermedad y vejez” morada de Hela</p> <p>Helheim o Hel “reino de la muerte” gobernado por Hela</p> <p>Palacio de Ægir (se situa en el fondo del mar y es la morada de quienes se pierden en el mar)</p> <p>Ydalir (morada de Uller)</p>	
--	--	--

<p>Ran (diosa del mar)</p>		
<p>Mictlantecuhtli o Popocateztl (dios azteca del inframundo y de los muertos líder de los muertos)</p> <p>Mithecacihuatl (esposa de Mictlantecuhtli) ("Dama de la Muerte") ("la Catrina")</p> <p>Itzpapalotl (diosa que que gobernaba sobre el mundo del paraíso de Tomoanchan)</p> <p>Chalmecatl (señor de las aguas)</p> <p>Cihuacóatl (Mujer Serpiente diosa de la magia)</p> <p>Cihuateteo (Mujeres deificadas- almas de mujeres nobles muertas al dar a luz)</p> <p>Teoyaomqui (dios de los guerreros muertos)</p> <p>Xipe Tótec (dios del reverdecimiento)</p> <p>Xiuhtecuhtli o Huehuetéotl (la personificación de la vida después de la muerte, la luz en la oscuridad y la comida en épocas de hambruna)</p>	<p>reino de Mictlán (nivel inferior de la tierra de los muertos)</p> <p>Chicnaujmichtla Tlalocan «el Este», «el Paraíso terrenal ». Tamoanchan, en el Oeste.</p>	<p>Mitología azteca</p>
<p>Acolnahuacatl o Acolmiztli (dios mexica del inframundo líder de los muertos)</p> <p>Tlazoltéotl ,Tlaelquani o</p>	<p>inframundo de Mictlán</p>	<p>Mitología mexica</p>

<p>Tlazolteotli Devoradora de la Mugre: diosa de la purificación de la mugre, la enfermedad o el exceso</p>		
<p>Cythrawl (dios de la muerte celta y rey de los muertos)</p> <p>Morrigan o Morrighu (diosa celta de la muerte y la destrucción)</p> <p>Bilé (un dios celta de la muerte y de los infiernos)</p> <p>Manannan (señor de los mares subterráneos)</p> <p>Lug (dios del sol)</p> <p>Arawn Bean Sidhe</p> <p>Cernunnos (espíritu deificado del animal macho cornudo)</p> <p>Cwn Annwn Gwyn ap Nudd Latiaran Manannan mac Lir Midir Niamh Pwyll Sluagh Tethra</p>	<p>Annwn (el inframundo celta) El abismo del caos</p> <p>Muchos otros nombres Entre los celtas</p> <p>Mag Mell El Otro Mundo más allá o bajo el mar Tir-nan-og Avalon Mag Mor la Gran Llanura Tir n' Aill el Otro Mundo Tir-nan-og la Tierra de la Juventud la Tierra Brillante</p> <p>la isla de los Hombres de Falga</p>	<p>Mitología celta</p>
<p>Nueve Hierba (divinidad mixteca de la muerte)</p>	<p>templo de Chalcatongo</p>	<p>Mitología mixteca</p>
<p>Yama (es el señor de la muerte</p>	<p>Yamapura (‘ciudad prohibida’)</p>	<p>Mitología hindú</p>

<p>hindú o líder de los muertos)</p> <p>Varuna (otro dios de los muertos hindú)</p> <p>Renúkā o Yellamma (hija del sabio Renú (Vaiśwāmitra, autor de los versos 9.70 y 10.81 del Rig Veda)</p> <p>Soma (la primera soberana de este mundo, la sirvienta de la gran diosa dios todopoderoso)</p> <p>Vishnú (el creador, preservador y el destructor del universo)</p> <p>Indra (es el regente del svarga)</p> <p>Bali (príncipe de los demonios)</p> <p>Chitragupta Dhumorna Durgha Nagas (hada Garuda de alas doradas)</p> <p>Rudra (padre de los vientos)</p> <p>Vivasvat (dios Sol)</p> <p>Rakshasa (demonio en el hinduismo)</p>	<p>Avīci (El infierno en el hinduismo)</p> <p>Amaravati (templo)</p> <p>Svarga (Cielo)</p> <p>Indra-loka (Elíseo)</p> <p>Brahma-loka ("Empíreo" sitio del fuego puro y eterno, lugar del cielo)</p> <p>Patala (purgatorios y en ellos reina Yama)</p> <p>Vaikhunta</p>	
--	---	--

<p>Odùdúwà (deidad yoruba de los muertos líder de los muertos)</p> <p>Oya (divinidad yoruba de la muerte)</p>	<p>Ara Onu (inframundo yoruba)</p>	<p>Mitología yoruba</p>
<p>Ala (gobernante igbo de los muertos)</p>	<p>inframundo</p>	<p>Mitología Igbo</p>
<p>Nergal (dios sumerio-babilonio del inframundo y señor de los muertos)</p> <p>Ereshkigal (diosa del inframundo y esposa de Nergal)</p> <p>Uperi (rey de Dilmun)</p> <p>Ninsikil (diosa patrona del paraíso mítico de Dilmun)</p> <p>Uggae (dios de la Muerte)</p> <p>Edimmu o Ekimmu (fantasmas de los que no habían sido enterrados correctamente)</p> <p>Endukugga Enmesarra</p> <p>Gidim (espíritu maligno)</p> <p>Gula (diosa de la sanación)</p> <p>Namtar,Namtarum o Namtaru (dios sirviente en el inframundo, era visto como un dios horroroso, que en</p>	<p>Kur, Irkalla, Dilmun o Tilmun (el inframundo en la mitología sumeria)</p> <p>Otros nombres "Tierra sin retorno" Erasalm ciudad de Kutha (perdida)</p>	<p>Mitología sumeria</p>

<p>general traía pestilencia y enfermedad)</p> <p>Neti Nindukugga</p> <p>Ninlil (diosa o señora del aire)</p> <p>Urshanabi (el barquero de Utnapishtim o Ziusudra)</p> <p>Ziusudra (protagonista del mito sobre el diluvio universal)</p>		
<p>Eruma-o (deidad japonesa, que preside en la tierra de los muertos Yomi líder de los muertos)</p> <p>Izanami no Mikoto o Izanami-no-kami. (diosa de la creación y de la muerte) "la mujer que invita"</p> <p>Izanagi Izanagi-no-mikoto (esposo de Izanami) "el hombre que invita"</p> <p>Hisa-Me Hotoke Ika-Zuchi-no-Kami</p> <p>Jikininki ("fantasmas comedores de hombres")</p> <p>Shiti Dama Shi-Ryo</p> <p>Kami ("dioses" o "espíritus" en</p>	<p>Yomi-no-kuni Soku-no-Kumi Tierra de Yomi (Tierra de los muertos)</p> <p>Yomi (el reino de los muertos)</p>	<p>Mitología japonesa</p>

japonés)		
<p>Yama (señor de la muerte líder de los muertos)</p> <p>Enma-O (el que juzga el karma de los difuntos, es protector del Dharma del Buda Rey de los Diez Reyes, el más grande)</p> <p>Diez Reyes de los Difuntos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jinkô-Ô (jp. 秦広王) 2. Shokô-Ô (jp. 初江王) 3. Sôtei-Ô (jp. 宋帝王) 4. Gokan-Ô (jp. 五官王) 5. Emma-Ô (jp. 閻魔王) 6. Henjô-Ô (jp. 變成王) 7. Taizan-Ô (jp. 泰山王) 8. Byôdô-Ô (jp. 平等王) 9. Toshi-Ô (jp. 都市王) 10. Gotôtenrin-Ô (jp. 五道轉輪王) 	<p>Yamapura (‘ciudad prohibida de los muertos ’)</p> <p>Naraka (infiernos)</p> <p>Narakas Helados Arbuda (El Naraka "ampolla")</p> <p>Nirarbuda (El Naraka "ampolla abierta")</p> <p>Ațața (El Naraka de los escalofríos)</p> <p>Havaha (El Naraka de la lamentación)</p> <p>Huvuhu (El Naraka de los dientes castañeantes)</p> <p>Utpala (El Naraka del "loto azul")</p> <p>Padma (El Naraka del "loto")</p> <p>Mahâpadma (El Naraka del "gran loto")</p> <p>Narakas Ardientes</p> <p>Sañjîva (El Naraka "del resucitado")</p> <p>Kâlasûtra (El Naraka "de</p>	<p>Mitología budista</p>

	<p>líneas/hilos negros")</p> <p>Samghāta (El Naraka "del aplastado")</p> <p>Raurava (El Naraka "del grito")</p> <p>Mahāraurava (El Naraka "del gran grito")</p> <p>Tapana (El Naraka "del calor")</p> <p>Pratāpana (El Naraka "del gran calor")</p> <p>Avīci (El Naraka "ininterrumpido")</p> <p>Pretas (reino de los espíritus hambrientos)</p> <p>Nirvana (cese del sufrimiento liberación espiritual)</p>	
<p>Fur (Iguana, dios de la muerte)</p>		Mitología mochica
<p>Ahrimán (dios de la muerte)</p> <p>Ahura (dios del bien y de la verdad)</p> <p>Dahaka (Gran Serpiente, figura demoniaca, puede controlar las tempestades y traer la enfermedad)</p>	<p>Erjana Veja (reino de la muerte)</p> <p>Ghaón (paraíso- reino eterno del bien y de la luz, donde florecen las rosas y cantan los pájaros)</p> <p>Alburz (Lugar de recompensa)</p>	Mitología persa y zoroástrica

<p>Sughdra (divinidad que mora en Ghaón)</p> <p>Mordad (مورداد) (ángel de la muerte)</p>		
<p>Horon (dios fenicio de las tierras oscuras líder de los muertos)</p> <p>Muth (dios de los muertos)</p>	<p>Tierras oscuras</p>	<p>Mitología fenicia</p>
<p>Maleiea (dios Creador)</p> <p>Maleiwa ouktaa (dios de la muerte)</p> <p>Seyuu (espíritu protector)</p> <p>Yoruja (espíritus errantes de muertos)</p> <p>Pulowi (la sequía)</p> <p>Juyá (la lluvia)</p> <p>Shanceta, Acaracuy y Kéerraria (espíritus de lugares especiales)</p>	<p>Jepirá el Cabo de la Vela (lugar de felicidad y descanso de los muertos)</p> <p>Siruma (Cielo)</p>	<p>Mitología Wayuu</p>
<p>Rey Yama (el Rey del Infierno y señor de la muerte)</p> <p>CANG –HY (dios de los cielos inferiores en los chinos)</p>	<p>palacio del Rey Yama (morada del señor de la Muerte o rey del infierno)</p> <p>Di Yu</p>	<p>Mitología china</p>

<p>Di Jun (dios celestial)</p> <p>Meng Pol (Señora del Olvido en la mitología china)</p> <p>Gui (ser superior)</p> <p>Yanluo (un rey del infierno)</p> <p>Dios de "Muros y Fosos" (dios encargado de someter a las almas de los hombres al primero, y más benigno, de los juicios)</p> <p>Dios de la Puerta (dios encargado de controlar el paso hacia el reino de los muertos)</p> <p>Abida (deidad que tenía encomendada la tarea de aliviar a todos los humanos a la hora de la muerte, pues acogía a las almas puras y purificaba a las impuras)</p>	<p>(es el reino de los muertos o el "infierno" de la mitología china)</p> <p>Huang ch'üan (黄泉 o "Primaveras Amarillas) (Es reino de la muerte de la mitología china)</p> <p>Otros lugares:</p> <p>dominios del dios de "Muros y Fosos"</p> <p>Gran montaña</p> <p>"Tierra de la Extremada Felicidad de Occidente" Fong-tu</p>	
<p>Yama (es el señor de la muerte hindú o líder de los muertos)</p> <p>Yamen (dios indio de la muerte)</p> <p>Emaquinquilleros (sus servidores)</p> <p>Varuna (otro dios de los muertos)</p>	<p>Yamapura (‘ciudad prohibida de los muertos’)</p> <p>Avīci (El infierno en el hinduismo)</p>	<p>Mitología india</p>

hindú)		
<p>Nergal (Es el dios sumerio-babilonio del inframundo y señor de los muertos líder de los muertos)</p> <p>Ereshkigal (diosa del inframundoy esposa de Nergal)</p> <p>Allatu (Es el mismo Nergal)</p> <p>Erra o Nergal (dios de la guerra, los disturbios, las revueltas, la plaga)</p> <p>Ninlil ("diosa o señora del aire")</p> <p>Sursunabu Ur-shanabi</p> <p>Utnapishtim o Ziusudra (personaje presente en el mito del diluvio mesopotámico)</p> <p>Shamash (el dios del Sol)</p>	<p>Dilmun o Tilmun (inframundo)</p> <p>Sheol o Aralu (lugar de castigo según los babilonios)</p>	Mitología babilónica y asiria
<p>Yahweh (dios que rige o preside en Sheol según los hebreos. Soberano de los muertos)</p>	<p>she'ol (recinto común o región de los muertos)</p> <p>Gehena (Infierno ardiente, lugar de castigo y muerte eterna, sitio a donde será enviado Satanás)</p>	Mitología hebrea
<p>Veles (dios eslavo del Mundo Subterráneo y de los muertos)</p>	<p>Irij, Virei o Iri (El mundo de los muertos)</p>	Mitología eslava

<p>líder de los muertos)</p> <p>Nya (gobernante de los infiernos y las almas de los muertos según El historiador Dlugosz)</p> <p>Crnobog</p> <p>Rusalka (fantasma, ninfa del agua, súcubo o demonio que vivía en un canal)</p>	<p>peklo, raj o nav (morada de los muertos para los eslavos precristianos)</p> <p>Nav (Hades)</p> <p>raj ,vuirei , Buyán “paraíso” (Campos Elíseos isla en el mar donde habitan las almas no sólo de los muertos, sino de los que aún no han nacido)</p> <p>peklo (Tártaro o infierno)</p> <p>Ad (lugar subterráneo para los Muertos malos, habitado por demonios)</p>	
<p>Hueyuku (gobernante de los muertos líder de los muertos)</p>	<p>Hueyuku (la mansión del Sol)</p>	<p>Mitología de los pieles roja</p>
<p>Supay o Cupay (dios inca de los muertos)</p> <p>Vichama o Atipa (dios de la guerra y la venganza)</p> <p>Wiracocha (se refiere tanto al gobernante (Wiraqucha Inka) como al dios inca) dios de la varas</p> <p>Inti (nombre en quechua del Sol, considerado como deidad en la mitología inca)</p>	<p>Uku Pacha o Urin Pacha (mundo de abajo o mundo de los muertos)</p> <p>Hanan Pacha (el mundo de arriba)</p>	<p>Mitología de Perú antiguo o Mitología inca</p>

<p>Mama Quilla (Madre Luna, esposa del Sol)</p> <p>Pachacamac (Soberano del mundo, el creador)</p> <p>Mama Cocha (madre del mar)</p>		
<p>Ah Puch (Dios y rey de Xibalbá, el inframundo líder de los muertos)</p> <p>Yum Cimil (señor de la muerte)</p> <p>Ajawab del Xibalbá - Señores de Xibalbá - señores del infierno (los señores son 13)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hun-Camé 2. Vucub-Camé 3. Xiquiripat 4. Chuchumaquic 5. Ahalpuh 6. Ahalcaná 7. Chamiabac 8. Chamiaholom 9. Quicxic 10. Patán 11. Quicré 12. Quicrixcac 13. Ah Puch 	<p>Xibalbá (el inframundo maya)</p> <p>Metnal (noveno nivel del infierno maya)</p> <p>Mitlan (nivel inferior de la tierra de los muertos)</p>	<p>Mitología de los quichés de Guatemala o maya</p>
<p>Kalunga (dios creador)</p>	<p>Kalunga (el inframundo kimbunda)</p>	<p>Mitología Kimbunda</p>
	<p>tierra del deseo del</p>	<p>Mitología africana del Oeste</p>

	corazón	
	Ko-to-men (Tierra de los Muertos)	Mitología de los dahomans
Abapansi (dios de los muertos líder de los muertos)	Tierra del Abapansi (pueblo subterráneo de los muertos)	Mitología zulú
	Kina Balu (en la cúspide de este monte se encuentra el cielo invisible)	Mitología de la raza Idaan en Borneo
	Tunung Danka. (en la cúspide de este monte se encuentra el cielo invisible)	Mitología de los sajera del Oeste de Java
Ratumaibulu (dios del inframundo y las cosechas líder de los muertos) Viwa (creadora primordial del Universo) Kala-Futonga (diosa creadora) Auraka Degei Hikuleo Hina Hine-nui-te-Po Kanaloa Kiho Limu Makea Tutara Mahiuki Mahu-ike Marama Mauri Merau Milu Miru Ratu-mai-mbula	Bulu (“mundo de los espíritus” el Inframundo) Bolotu (Isla de los dioses yace en el océano al noroeste de Tonga) Nabangatai	Mitología fiyiana Isleños de Tonga

<p>Rimu Rohi Samulayo</p> <p>Tangaroa (ser supremo- dios del mar)</p> <p>Whiro</p>		
<p>Satán o Satanás (rey de la muerte Príncipe de los Demonios o Príncipe de las Tinieblas líder de los muertos Rey del infierno)</p> <p>Mammon (el hijo de Satán heredero al trono del infierno, señor del mundo y su riqueza)</p> <p>Baphomet (ídolo templario)</p> <p>Belial (padre de Satán)</p>	<p>Infierno (inframundo o mundo subterráneo)</p> <p>la Tierra Cielo</p>	<p>Mitología satanista</p>
<p>Guayota (dios o diablo del mal aborigen)</p> <p>Tibicenas (demonios servidores)</p> <p>Achamán (dios del cielo)</p> <p>Baiame (Kamilaroi) Eingana</p> <p>Kala-Futonga (diosa creadora)</p>	<p>interior del volcán Echeide o Teide (el infierno o inframundo guanche)</p> <p>Beralku</p>	<p>Mitología aborigen</p> <p>Mitología guanche</p>
<p>Irkalla (diosa acadia del mundo subterráneo)</p>	<p>Irkalla (inframundo acadio)</p>	<p>Mitología acadia</p>

<p>Nergal (dios del inframundo)</p> <p>Ereshkigal (Esposa de Nergal y diosa del inframundo)</p> <p>Allu</p> <p>Anu (dios del cielo)</p> <p>Anunnaku (Dioses de la Tierra)</p> <p>Etemmu</p> <p>Gallu (demonios del inframundo)</p> <p>Humbaba (guardián de la morada de los dioses)</p> <p>Mamitu</p> <p>Utnapishtim o Ziusudra (protagonista del diluvio)</p>		
E Bukura e Dheut		Mitología albanesa
Spandaramat		Mitología armenia
gNyan		Mitología de Bon
<p>Mot («Muerte» "el que hiera" Dios de la muerte cananita)</p> <p>Shepesh doncella de los dioses "Antorcha de los Dioses" «gobierna a los Rephaim, los divinos» y reina sobre semidioses y mortales</p> <p>Yam («príncipe del mar»)</p>	Fortaleza de Zafón (Inframundo de los fantasmas - tierra)	Mitología cananita
San Pedro príncipe de los apóstoles	Cielo (El lugar de	Mitología cristiana

<p>(Jesús le nombra como la base de la Iglesia, tiene en su poder las llaves del cielo y de la tierra "Mayordomo del Cielo" líder de los muertos)</p> <p>Yahvé (Dios creador)</p> <p>Jesús (hijo de Dios, Mesías)</p> <p>Ángeles (mensajeros celestiales)</p> <p>Demonios (servidores de Satan)</p> <p>Satán (rey del infierno)</p> <p>Azrael (angel de la muerte)</p> <p>Miguel (es el jefe de los Ejércitos del Señor)</p>	<p>recompensa o paraíso)</p> <p>Infierno (lugar de castigo)</p> <p>Limbo (un lugar, en los bordes del infierno, a donde irían los que, no habiendo cometido ningún pecado por sí mismos, cargan con la culpa del pecado original)</p> <p>Purgatorio (lugar de limpieza y expiación)</p> <p>La nueva Jerusalén (el reino santo o paraíso prometido a los hombres)</p>	
<p>Jabru</p> <p>Gilgamesh (dios sol presente en el cielo y el infierno)</p>		<p>Mitología elamita</p>
<p>Atis o Atys (deidad frigia de vida, muerte y resurrección)</p> <p>Men (nombre de una diosa frigia)</p>		<p>Mitología frigia</p>
<p>Tuoni (dios de la muerte) divinidad del mundo subterráneo y de las tinieblas</p>	<p>Tuonela, Tuoni, Manala y Mana (reino de los muertos o mundo subterráneo)</p>	<p>Mitología finlandesa</p>

<p>líder de los muertos)</p> <p>Tuonetar (esposa e hija de Tuoni, señora de la tenebrosidad)</p> <p>Ahti Kalma Kiu-Tytto</p> <p>Kivutar (hermana de Tuonetar, (la señora del reino de las tinieblas o de la muerte)</p> <p>Lovitar Surma Tuonen akka</p> <p>Vammatar (diosa del dolor, de la enfermedad y del sufrimiento)</p>		
<p>Dios (dios creador)</p> <p>Mulo (Un dios gitano)</p>		Mitología gitana
<p>Ta'xet Tia</p>		Mitología haida
<p>Dur</p>		Mitología hicsa
<p>Kachina los espíritus de naturaleza ("sabios, ilustres y respetados")</p> <p>Massaw (el creador)</p>	<p>Saquasohuh (la Estrella Azul Kachina)</p>	Mitología hopi
<p>Dewi Shri (diosa que tiene la energía del Inframundo) (diosa del arroz en la isla de Bali y de Java según la mitología indonesia líder de los muertos)</p> <p>Ndara</p>	<p>Patal (inframundo)</p>	Mitología indonesia

<p>Sedna (diosa de las profundidades del mar a donde llegan las almas de los muertos líder de los muertos)</p> <p>Pana</p>	<p>Adliden o Adlivun (profundidades del mar y tierra de los muertos)</p>	<p>Mitología inuit</p>
<p>Allāh (الله) (Dios)</p> <p>Hafaza (Un grupo de ángeles entre los musulmanes, los cuales protegen contra los espíritus oscuros)</p> <p>Hurí (vírgenes doncellas del paraíso que acompañan a los verdaderos musulmanes en la otra vida)</p> <p>Ifrit (Genio maligno)</p> <p>Iblís (el demonio)</p> <p>Ángel (mensajeros de Dios)</p> <p>Abou-Jaria (جارية أبا و) (angel de la muerte)</p>	<p>Paraíso (Yanna)</p> <p>Infierno (Yahannam)</p> <p>Purgatorio (Barzaj)</p> <p>Limbo (Araf)</p>	<p>Mitología Islamica</p>
<p>Veli ("amigo de Dios", "canto")</p> <p>Velu mate Zemes mate</p>	<p>Aizsaule (inframundo)</p>	<p>Mitología letona</p>
<p>Kalunga (dios creador de todos los demás hombres que habitaban el mundo)</p>	<p>Kalunga (morada de los muertos)</p>	<p>Mitología lunda</p>
<p>Manitu (el Gran Espíritu, el Creador de todas las cosas y el Dador de Vida.)</p>	<p>Tuma</p> <p>Whiteshell (es aquí donde reside el Gran Espíritu)</p>	<p>Mitología melanesia</p> <p>Mitología de Narragansett</p>

<p>Chepi (segundo dios en importancia de los Narragansett)</p> <p>Cautantowwit (dios del maíz)</p>	<p>Isla Manitoulin (hogar del Gitche Manitu)</p>	
<p>Estanatelhi</p>		Mitología navaja
<p>Mictanteot</p>		Mitología niquirana
<p>Kiavari</p>		Mitología orokola
	<p>Ekerá</p>	Mitología oroma
<p>Dioses de la noche Tanaoa (señor de la oscuridad) Mutu-hei (el silencio) Ratumaibulu (dios del inframundo líder de los muertos) Tangaloa (dios creador) Maui (divinidad que representa al Cielo) Atea Auraka Degei Mani Hikuleo Hina Hine-nui-te-Po Kanaloa Kiho Limu Makea Tutara Mahiuki Mahu-ike Marama Mauri Merau Milu Miru Ratu-mai-mbula</p>	<p>Po (mundo subterráneo) Bulu ("mundo de los espíritus" (probablemente el Inframundo) Avaiki Bulotu Burotu Iva Lua-o-Milu Murimuria Nabangatai Nga-Atua Pulotu Rangi Tuarea Te Toi-o-nga-Ranga Uranga-o-Te-Ra Bolotu</p>	<p>Mitología polinesa Mitología islas polinésicas. Mitología Islas Marquesas</p>

<p>Rimu Rohi Samulayo</p> <p>Tangaroa (ser supremo-dios del mar)</p> <p>Whiro</p>		
Picullus		Mitología prusa
Iyatiku	Shipap	Mitología de Pueblo
<p>Veles (dios del Mundo Subterráneo líder de los muertos)</p> <p>Baba Yaga "la Bruja" (sus dos piernas representan al mundo de los vivos y el mundo de los muertos en los cuales ella deambula guarda las "Aguas de la Vida y de la Muerte" es "la Dama Blanca de la Muerte y del Renacimiento")</p> <p>Nya (gobernante de los infiernos y las almas de los muertos)</p> <p>Crnobog</p> <p>Rusalka (fantasma, ninfa del agua, súcubo o demonio que vivía en un canal)</p> <p>Koshchei (Un brujo eslavo nombre que significa "huesudo", "delgado")</p>	<p>Irij , Virei o Iri (el inframundo o reino de los muertos)</p> <p>peklo, raj o nav (morada de los muertos para los eslavos pre cristianos)</p> <p>Nav (Hades)</p> <p>raj ,vuirei , Buyán "paraíso" (Campos Elíseos isla en el mar donde habitan las almas no sólo de los muertos, sino de los que aún no han nacido)</p> <p>peklo (Tártaro o infierno)</p> <p>Ad (lugar subterráneo para los Muertos malos, habitado por demonios que torturan)</p>	Mitología rusa
Yambe-akka		Mitología saami
<p>Amotken (dios creador) «Espíritu Grande del Cielo» o «Aquel que Ocupa la Cumbre de la Montaña»</p>	Cielo	Mitología salish
Chebeldei		Mitología siberiana

<p>Kul (un enano de la mitología siberiana)</p> <p>Vánámáinen (el viejo y sabio)</p>		
<p>Reshep</p>		Mitología siria
<p>Cur</p>		Mitología tamil
<p>Ghede, Guédé o Guedés (espíritus que vigilan el mundo de los muertos)</p> <p>Baron Samedi Dios de la Muerte (loa o espíritu de la muerte)</p> <p>Barón Cimetièrè, Baron La Croix y Barón Kriminel (encarnaciones del Baron Samedi)</p> <p>Ghede Maman Brigitte Marassa Jumeaux</p> <p>Loas (espíritus intermediarios entre los hombres y Bondye)</p> <p>Bondye (regente del mundo sobrenatural)</p>	<p>Guinee (el mundo de los muertos)</p>	Mitologia Vudú
<p>Tumudurere</p>	<p>Hiyoyoa</p>	Mitología wagawaga
<p>Nga</p>		Mitología yurak
<p>Uhepono</p>		Mitología zuni
<p>Gran Arquitecto del Universo (Principio Creador o Causa Primera)</p> <p>Dios (creador)</p> <p>Satanás (contraparte o incluso es el mismo Dios creador)</p>		Mitología Illuminati

Baphomet (ídolo templario)		
Ictinike (dios del mundo subterráneo) (hijo del dios Sol) (Padre de la Mentira y la guerra) Atius Tiráwa (Gran espíritu creador)	pueblo subterráneo (tierra de los muertos buenos) El aire	Mitología sioux y Caddoan (pawnees, wichitu, etc.)
Sol (dios sol)	tierra sin mal (paraíso imaginado)	Mitología de los lacandones
ÑayLamp (ser mitológico fundador de la cultura Chimú en el norte del Perú y antecesor a los Incas)	Cielo (Prolongacion de la vida terrena)	Mitología chimú
Mitra (dios de la luz solar) Dios de la muerte y dios de la salvación de las almas	Templo del Cielo (En la montaña hendida)	Mitología de los mitreos
Kali “ diosa de la oscuridad” Diosa Madre o Gran Madre Tierra. Mritiu (la muerte) Bhaya (el miedo) Kalki (el destructor)	monte Kalanjara o Kalinjar Agartha Shambala Telos Posid	Brahmanismo religión Brahamánica
Otaia (el señor de las tinieblas) Líder de los muertos Tangaloa o Tangaroa el ser supremo	Profundidades del mar y tierra (inframundo)	Mitología maorí

<p>(dios del mar)</p> <p>Higuleo (dios que reina en el paraíso)</p> <p>Tawhaki (dios de las nubes y el trueno)</p> <p>Mau (dios del Cielo)</p> <p>Innanui (diosa del cielo y esposa de Maui)</p> <p>Hne-Nui-Te-Po Diosa de las almas (dios que conduce los espíritus humanos al paraíso)</p> <p>Rona (el Sol del día)</p> <p>Moramá (la Luna de la noche)</p> <p>Papa (la Madre- luna)</p> <p>Rangi o Raki (esposo de Papa y dios del Cielo)</p>	<p>Cielo (paraíso)</p>	
<p>Ataensic (La Luna- el primer ancestro, la progenitora)</p>		<p>Mitología de los Hurones</p>
<p>Suque (dios malo)</p>		<p>Mitología Isleños de Pentecost</p>

<p>Tagar (dios bueno)</p>		
<p>Koevari (dios serpiente)</p>		Mitología Isleños de Salomón
<p>Panoi (señor de la Muerte)</p> <p>Qat Mate</p> <p>Tangaro (el hombre Tonto)</p>	<p>Panoi (Inframundo)</p>	Mitología Isleños de Banks
<p>La liebre y la madre de la Luna</p>		Mitología Namaquas
<p>Gundy Tikoa (dios supremo, Creador del primer Hotentote)</p> <p>Gunab (dios malo)</p> <p>Tsui-Goab (dios bueno)</p> <p>La Luna y la liebre</p>	<p>Cielo (se halla más allá de la luna)</p>	Mitología Hotentotes
<p>La Luna</p> <p>Madre</p> <p>liebre</p>		Mitología Bosquimanos
<p>Serpiente (personificación de la Muerte)</p>		Mitología India Austral
<p>Odín (dios de la sabiduría, la guerra y la muerte)</p> <p>Bragi (dijo de Odín que recibe a los muertos en Valhalla)</p> <p>Valquirias (encargadas de conducir a los muertos en Valhalla)</p> <p>Hel o Hela (diosa de la Muerte)</p>	<p>Valhalla (Paraíso Se sitúa en el palacio de Odín en Asgard, hogar de los héroes muertos en combate y de quienes reúnen los meritos)</p> <p>Niflheim región de la neblina, el hielo y la nieve (reino de la oscuridad</p>	Mitología Teutones (Escandinavia)

<p>Ægir (dios del mar y de quienes se pierden en el)</p> <p>Heimchen (almas de los niños aun no nacidos y de quienes mueren sin ser bautizados)</p> <p>Eastre , Ostara , Frigg, Holde Bertha o la Dama Blanca (diosa que ciuda a los Heimchen y presagia la Muerte o desgracia)</p> <p>Uller, Vulder, Oller o Holler: (otro dios de la muerte y del invierno) Reina en Ydalir</p> <p>Briinger (otro dios del trueno)</p>	<p>y de las tinieblas Hogar de quienes no reúnen los meritos para ascender al paraíso, es gobernado por Hela)</p> <p>Helheim o Hel "reino de la muerte" gobernado por Hela</p> <p>Palacio de Ægir (se situa en el fondo del mar y es la morada de quienes se pierden en el mar)</p> <p>Turingia (morada de Bertha)</p> <p>Ydalir (morada de Uller)</p>	
<p>Agni (o Pushan) (védico del fuego y quien conduce a los muertos a la morada de la bienaventuranza)</p>	<p>morada de la bienaventuranza</p>	<p>Mitología Vedas</p>
	<p>Tierras de caza felices</p>	<p>Mitología Indios americanos</p>
	<p>islas felices</p>	<p>Mitología Caribes</p>
<p>Makonaima (el gran espíritu)</p> <p>Sigu (hijo de Makonaima)</p> <p>Aimon Kondi (el gran espíritu)</p>		<p>Mitología arawaks</p>
	<p>Hombres malos se</p>	<p>Mitología Ladaks (borde del Tíbet)</p>

	vuelven marmotas	
Xué o Zuhé (el calor y el Sol)	Cusmuy (casa ceremonial del sol)	Mitología muisca
Chie o Chía (el frío y la Luna)	Opaguegue (casa ceremonial de la Luna)	
Guamuyhyca (el capitán negro)		
Itugue (el vacío y la nada)	El mundo de abajo	
Cuza (la noche)	Cielo	
Huitaca (dios lechuzca que carga el Cielo)		
Chibchacum (dios que carga la Tierra)		
le (el humo y el camino)		
Faoba o Faova (la nube)		
Fiva (el aire)		
Tomsa (ombligo)		
Bague (Gran Madre Creadora del Universo)		
Chuquy (arco iris)		

Bachué (la madre de los muiscas)		
		Mitología de los basutos
Haumea ,Akea, Kanaroa (dioses creadores)		Mitología islas Hawai
Wakea		
Maui Tikitiki (ser supremo)		
KaraiPachoa (el dios del Mal)		isla de Molokai
Keoro-Eva (el dios del bien)		
Preas Eyssaur		Mitología khmer
Gozer, Gocer o Goser (el Destructor) (El gozeriano, dios supremo de las tinieblas y la Muerte, demonio que puede adoptar todas las formas, y es por tanto el demonio de las cosas)	La 5 ta dimensión (dimensión paralela o alterna a la terrestre, el mundo de los muertos y los espíritus)	Mitologia de los Ghostbusters (movie)
Dos Cerberos (guardianes de la puerta)		
el Señor Oscuro (principal antagonista a las gentes libres de la Tierra Media)	Tierra de Mordor (donde se extienden las Sombras)	El Señor de los anillos (movie)
Morgoth Bauglir (el Enemigo Negro, Opresor, Negro Enemigo del Mundo)	Tierra de los muertos (morada de los muertos)	
Sauron (su lugarteniente)		
King of the Dead		

(el soberano o rey de los muertos)		
Osmund Saddler (líder supremo de la secta de los Iluminados , líder de la plaga y de los muertos vivientes)	Alguna zona de Europa(España)	Resident Evil 4 (Game)
Lucifer (soberano del infierno)	Infierno (Situado bajo Jerusalén)	Dante Alighieri
Dios (El creador)	Limbo Purgatorio (Tierras antípodas de Jerusalén)	
	Paraiso (“el cielo de la paz divina”)	
Satanás o Satán (el maligno, Rey del infierno)	Infierno (el lugar de castigo)	Mitología de Constantine (movie)
Mammon (el hijo de Satanás, heredero al trono del infierno)	Cielo (lugar de recompensa o paraíso)	
Dios (Creador)	Tierra (hogar de los humanos, pero tambien el hogar ocasional de ángeles y demonios)	
Diablo o demonios (servidores del maligno)		
ángeles (mensajeros divinos)		
Gabriel (uno de los mensajeros de Dios)		
Mestizos (demonios hibridos - humanos)		
Demonios		

<p>(servidores de Satan</p> <p>Kan- Gore “demonio - dragón (Es el guardián infernal del Naissance de demoniacs un libro conocido como el nacimiento del mal, este monstruo esta hecho de miles de almas torturadas y es el favorito de Satán)</p>		
<p>El Arquitecto (padre de Matrix)</p> <p>Oráculo o pitonisa (madre de Matrix)</p> <p>Neo El Elegido o Mesías salvador (falla sistemática)</p> <p>la fuente (líder supremo de las maquinas en el mundo real)</p> <p>agente Smith (ser que reina en la ciudad virtual de las máquinas)</p> <p>Merovingio (hijo del elegido anterior o bien es el elegido anterior que se vendió a las maquinas a cambio de poder)</p> <p>Perséfone (esposa del Merovingio)</p> <p>Centinelas (cazadores de humanos en el mundo real)</p> <p>Morfeo (uno de los líderes de la resistencia en Zion)</p>	<p>“Matrix” (Cárcel o Hades virtual de los humanos conectados o dormidos)</p> <p>La estación del tren (infierno)</p> <p>Ciudad de las máquinas</p> <p>Zion o Sion (última ciudad o reducto humano)</p>	<p>The Matrix (movie)</p>

<p>Seraf (guardaespaldas del oráculo o pitonisa)</p> <p>Trinity (consorte de Neo)</p> <p>Otros:</p> <p>Rama Sandra Sati Kamala gemelos albinos vampiros El cerrajero Niobi</p> <p>Déjà vu (palabra que the Matrix significa anomalía o error)</p>		
<p>Cthulhu "Señor de los Profundos y de los muertos " (primigenio del mundo marino)</p>	<p>profundidades del océano ciudad sumergida de R'lyeh (en algún lugar del Océano Pacífico) latitud 47º 9' S, longitud 126º 43' O</p>	<p>Mitología de Howard Phillips Lovecraft</p>
<p>Agmeth o Aemeth (dios de los muertos y de los habitantes de la Tierra)</p>	<p>El planeta Tierra En un futuro cercano (Años 2020 d.c. -9532 d.c.)</p>	<p>Nombre real del soberano de los muertos de la Tierra Según Felipe Illuminati</p>

Correspondencia entre nombres para el líder o dios de los muertos		
Nombre de la deidad o deidades que presiden	Lugar que gobierna	Mitología
<p>Guayota (dios o diablo del mal aborigen)</p> <p>Tibicenas (demonios servidores)</p>	<p>interior del volcán Echeide o Teide (el infierno o inframundo guanche)</p>	<p>Aborigen- guanche</p>

<p>Achamán (dios del cielo)</p> <p>Baiame (Kamilaroi) Eingana</p> <p>Kala-Futonga (diosa creadora)</p>	<p>Beralku</p>	
<p>Irkalla (diosa acadia del mundo subterráneo)</p> <p>Nergal (dios del inframundo)</p> <p>Ereshkigal (Esposa de Nergal y diosa del inframundo)</p> <p>Allu</p> <p>Anu (dios del cielo)</p> <p>Anunnaku (Dioses de la Tierra)</p> <p>Etemmu</p> <p>Gallu (demonios del inframundo)</p> <p>Humbaba (guardián de la morada de los dioses)</p> <p>Mamitu</p> <p>Utnapishtim o Ziusudra (protagonista del diluvio)</p>	<p>Irkalla (inframundo acadio)</p>	<p>Acadia</p>
<p>E Bukura e Dheut</p>		<p>Albanesa</p>
	<p>tierra del deseo del corazón</p>	<p>Africana del Oeste</p>

<p>Makonaima (el gran espíritu)</p> <p>Sigu (hijo de Makonaima)</p> <p>Aimon Kondi (el gran espíritu)</p>		<p>Arawaks</p>
<p>Spandaramat</p>		<p>Armenia</p>
<p>Mictlantecuhtli o Popocatezin (dios azteca del inframundo y de los muertos líder de los muertos)</p> <p>Mictecacíhuatl (esposa de Mictlantecuhtli) ("Dama de la Muerte") ("la Catrina")</p> <p>Itzpapalotl (diosa que que gobernaba sobre el mundo del paraíso de Tomoanchan)</p> <p>Chalmecatl (señor de las aguas)</p> <p>Cihuacóatl (Mujer Serpiente diosa de la magia)</p> <p>Cihuateteo (Mujeres deificadas- almas de mujeres nobles muertas al dar a luz)</p> <p>Teoyaomqui (dios de los guerreros muertos)</p> <p>Xipe Tótec (dios del reverdecimiento)</p> <p>Xiuhtecuhtli o Huehuetéotl (la personificación de la vida después de la muerte, la luz en</p>	<p>reino de Mictlán (nivel inferior de la tierra de los muertos)</p> <p>Chicnaujmichtla Tlalocan «el Este», «el Paraíso terrenal ». Tamoanchan, en el Oeste.</p>	<p>Azteca</p>

<p>la oscuridad y la comida en épocas de hambruna)</p>		
<p>Nergal (Es el dios sumerio-babilonio del inframundo y señor de los muertos líder de los muertos)</p> <p>Ereshkigal (diosa del inframundo y esposa de Nergal)</p> <p>Allatu (Es el mismo Nergal)</p> <p>Erra o Nergal (dios de la guerra, los disturbios, las revueltas, la plaga)</p> <p>Ninlil ("diosa o señora del aire")</p> <p>Sursunabu Ur-shanabi</p> <p>Utnapishtim o Ziusudra (personaje presente en el mito del diluvio mesopotámico)</p> <p>Shamash (el dios del Sol)</p>	<p>Dilmun o Tilmun (inframundo)</p> <p>Sheol o Aralu (lugar de castigo según los babilonios)</p>	<p>babilónica y asiria</p>
<p>gNyan</p>		<p>Bon</p>
<p>La Luna</p> <p>Madre</p> <p>liebre</p>		<p>Bosquimanos</p>
<p>Kali "diosa de la oscuridad" Diosa Madre o Gran Madre Tierra.</p> <p>Mritiu (la muerte)</p>	<p>monte Kalanjara o Kalinjar</p> <p>Agartha Shambala Telos Posid</p>	<p>Brahmanismo</p>

<p>Bhaya (el miedo)</p> <p>Kalki (el destructor)</p>		
<p>Yama (señor de la muerte líder de los muertos)</p> <p>Enma-O (el que juzga el karma de los difuntos, es protector del Dharma del Buda Rey de los Diez Reyes, el más grande)</p> <p>Diez Reyes de los Difuntos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jinkô-Ô (jp. 秦広王) 2. Shokô-Ô (jp. 初江王) 3. Sôtei-Ô (jp. 宋帝王) 4. Gokan-Ô (jp. 五官王) 5. Emma-Ô (jp. 閻魔王) 6. Henjô-Ô (jp. 變成王) 7. Taizan-Ô (jp. 泰山王) 8. Byôdô-Ô (jp. 平等王) 9. Toshi-Ô (jp. 都市王) 10. Gotôtenrin-Ô (jp. 五道轉輪王) 	<p>Yamapura (‘ciudad prohibida de los muertos ’)</p> <p>Naraka (infiernos)</p> <p>Narakas Helados Arbuda (El Naraka "ampolla")</p> <p>Nirarbuda (El Naraka "ampolla abierta")</p> <p>Aṭaṭa (El Naraka de los escalofríos)</p> <p>Havaha (El Naraka de la lamentación)</p> <p>Huvuhu (El Naraka de los dientes castañeantes)</p> <p>Utpala (El Naraka del "loto azul")</p> <p>Padma (El Naraka del "loto")</p> <p>Mahāpadma (El Naraka del "gran loto")</p> <p>Narakas Ardientes</p> <p>Sañjīva (El Naraka "del resucitado")</p> <p>Kālasūtra (El Naraka "de líneas/hilos negros")</p> <p>Samghāta</p>	<p>Budista</p>

	<p>(El Naraka "del aplastado")</p> <p>Raurava (El Naraka "del grito")</p> <p>Mahāraurava (El Naraka "del gran grito")</p> <p>Tapana (El Naraka "del calor")</p> <p>Pratāpana (El Naraka "del gran calor")</p> <p>Avīci (El Naraka "ininterrumpido")</p> <p>Pretas (reino de los espíritus hambrientos)</p> <p>Nirvana (cese del sufrimiento liberación espiritual)</p>	
<p>Mot («Muerte» "el que hiere" Dios de la muerte cananita)</p> <p>Shepesh doncella de los dioses l"Antorcha de los Dioses" «gobierna a los Rephaim, los divinos» y reina sobre semidioses y mortales</p> <p>Yam («príncipe del mar»)</p>	<p>Fortaleza de Zafón (Inframundo de los fantasmas - tierra)</p>	<p>Cananita</p>
	<p>islas felices</p>	<p>Caribes</p>
<p>Cythrawl (dios de la muerte celta y rey de los muertos)</p> <p>Morrigan o Morrighu (diosa celta de la muerte y la</p>	<p>Anwn (el inframundo celta) El abismo del caos</p>	<p>Celta</p>

<p>destrucción)</p> <p>Bilé (un dios celta de la muerte y de los infiernos)</p> <p>Manannan (señor de los mares subterráneos)</p> <p>Lug (dios del sol)</p> <p>Arawn Bean Sidhe</p> <p>Cernunnos (espíritu deificado del animal macho cornudo)</p> <p>Cwn Annwn Gwyn ap Nudd Latiaran Manannan mac Lir Midir Niamh Pwyll Sluagh Tethra</p>	<p>Muchos otros nombres Entre los celtas</p> <p>Mag Mell El Otro Mundo más allá o bajo el mar Tir-nan-og Avalon Mag Mor la Gran Llanura Tir n' Aill el Otro Mundo Tir-nan-og la Tierra de la Juventud la Tierra Brillante</p> <p>la isla de los Hombres de Falga</p>	
<p>ÑayLamp (ser mitológico fundador de la cultura Chimú en el norte del Perú y antecesor a los Incas)</p>	<p>Cielo (Prolongacion de la vida terrena)</p>	<p>Chimú</p>
<p>Rey Yama (el Rey del Infierno y señor de la muerte)</p> <p>CANG –HY (dios de los cielos inferiores en los chinos)</p> <p>Di Jun (dios celestial)</p> <p>Meng Pol (Señora del Olvido en la</p>	<p>palacio del Rey Yama (morada del señor de la Muerte o rey del infierno)</p> <p>Di Yu (es el reino de los muertos o el "infierno" de la mitología china)</p> <p>Huang ch'üan (黄泉 o "Primaveras Amarillas)</p>	<p>China</p>

<p>mitología china)</p> <p>Gui (ser superior)</p> <p>Yanluo (un rey del infierno)</p> <p>Dios de "Muros y Fosos" (dios encargado de someter a las almas de los hombres al primero, y más benigno, de los juicios)</p> <p>Dios de la Puerta (dios encargado de controlar el paso hacia el reino de los muertos)</p> <p>Abida (deidad que tenía encomendada la tarea de aliviar a todos los humanos a la hora de la muerte, pues acogía a las almas puras y purificaba a las impuras)</p>	<p>(Es reino de la muerte de la mitología china)</p> <p>Otros lugares: dominios del dios de "Muros y Fosos"</p> <p>Gran montaña</p> <p>"Tierra de la Extremada Felicidad de Occidente" Fong-tu</p>	
<p>Satanás o Satán (el maligno, Rey del infierno)</p> <p>Mammon (el hijo de Satanás, heredero al trono del infierno)</p> <p>Dios (Creador)</p> <p>Diablo o demonios (servidores del maligno)</p> <p>ángeles (mensajeros divinos)</p> <p>Gabriel (uno de los mensajeros de Dios)</p> <p>Mestizos</p>	<p>Infierno (el lugar de castigo)</p> <p>Cielo (lugar de recompensa o paraíso)</p> <p>Tierra (hogar de los humanos, pero también el hogar ocasional de ángeles y demonios)</p>	<p>Constantine (movie)</p>

<p>(demonios hibridos - humanos)</p> <p>Demonios (servidores de Satan)</p> <p>Kan- Gore "demonio - dragón (Es el guardián infernal del Naissance de demoniacs un libro conocido como el nacimiento del mal, este monstruo esta hecho de miles de almas torturadas y es el favorito de Satán)</p>		
<p>San Pedro príncipe de los apóstoles (Jesús le nombra como la base de la Iglesia, tiene en su poder las llaves del cielo y de la tierra "Mayordomo del Cielo" líder de los muertos)</p> <p>Yahvé (Dios creador)</p> <p>Jesús (hijo de Dios, Mesias)</p> <p>Ángeles (mensajeros celestiales)</p> <p>Demonios (servidores de Satan)</p> <p>Satán (rey del infierno)</p> <p>Azrael (angel de la muerte)</p> <p>Miguel (es el jefe de los Ejércitos del Señor)</p>	<p>Cielo (El lugar de recompensa o paraíso)</p> <p>Infierno (lugar de castigo)</p> <p>Limbo (un lugar, en los bordes del infierno, a donde irían los que, no habiendo cometido ningún pecado por sí mismos, cargan con la culpa del pecado original)</p> <p>Purgatorio (lugar de limpieza y expiación)</p> <p>La nueva Jerusalén (el reino santo o paraíso prometido a los hombres)</p>	<p>Cristiana</p>
	<p>Ko-to-men (Tierra de los Muertos)</p>	<p>Dahomans</p>

<p>Lucifer (soberano del infierno)</p> <p>Dios (El creador)</p>	<p>Infierno (Situado bajo Jerusalén)</p> <p>Limbo Purgatorio (Tierras antípodas de Jerusalén)</p> <p>Paraiso (“el cielo de la paz divina”)</p>	<p>Dante Alighieri</p>
<p>Osiris (rey egipcio de los muertos rey de los muertos)</p> <p>Sokar o Sokaris (dios de la oscuridad y protector de los muertos)</p> <p>Horus (protector de Osiris en el inframundo egipcio)</p> <p>Anubis ("Señor de la necrópolis")</p> <p>Seth (señor del mal y las tinieblas)</p> <p>Thoth (secretario y guardian de registros de Osiris en la Duat)</p> <p>Amsiti (uno de los hijo de Horus)</p> <p>Hapi (Padre de los dioses)</p> <p>Tuemeft (uno de los hijos de Horus)</p> <p>Kebsnef (dios egipcio que cuidaba del</p>	<p>Duat Amenti Necher-Jertet (inframundo egipcio)</p> <p>Necropolis “la ciudad de los muertos”</p> <p>Yaaru, Iaru, Aaru o Aalu (el paraíso donde reinaba Osiris)</p>	<p>Egipcia</p>

vaso en el que se conservaban los intestinos de los fallecidos)

Aker
(dios del horizonte en la mitología egipcia)

Am-heh
("El Devorador de Millones"
Un genio que habita en el mas alla y que se constituye en un enorme peligro para el difunto)

Ament
("La Oculta" la diosa, de la cual sólo se veía la cabeza, y era quien anunciaba la decisión favorable)

Ammit
la "devoradora de los muertos" o "devoradora de corazones"
(el monstruo egipcio devorador de los muertos)

Andyety
(hombre que sujeta dos cetros (el flagelo y el cayado) que más tarde ostentará Osiris)

Apep
(representa a las fuerzas maléficas que habitan el Duat y a las tinieblas)

Apis
(dios funerario, dios solar y de la fertilidad)

Isis
("Diosa de la maternidad y del nacimiento")

Nut
(diosa del cielo, creadora del universo y los astros)

<p>Nun (dios que representa las aguas primordiales)</p> <p>Seth (deidad brutal, señor del mal y las tinieblas, dios de la sequía y del desierto)</p> <p>Thot (dios de la sabiduría, la escritura, la música, y símbolo de la Luna)</p> <p>Ptah (dios creador)</p> <p>Sokaris (dios de la oscuridad)</p> <p>Jenti-amentiu Jerti Maat Mehen Naunet Nehebkau Neftis Nuit Ha Har-nedy-itef Imiut Isdes</p>		
<p>Jabru</p> <p>Gilgamesh (dios sol presente en el cielo y el infierno)</p>		<p>Elamita</p>
<p>Veles (dios eslavo del Mundo Subterráneo y de los muertos líder de los muertos)</p> <p>Nya (gobernante de los infiernos y las almas de los muertos según</p>	<p>Irij , Virei o Iri (El mundo de los muertos)</p> <p>peklo, raj o nav (morada de los muertos para los eslavos precristianos)</p>	<p>Eslava</p>

<p>El historiador Dlugosz)</p> <p>Crnobog</p> <p>Rusalka (fantasma, ninfa del agua, súcubo o demonio que vivía en un canal)</p>	<p>Nav (Hades)</p> <p>raj ,vuirei , Buyán “paraíso” (Campos Elíseos isla en el mar donde habitan las almas no sólo de los muertos, sino de los que aún no han nacido)</p> <p>peklo (Tártaro o infierno)</p> <p>Ad (lugar subterráneo para los Muertos malos, habitado por demonios)</p>	
<p>Aita o Eita (Dios del submundo y gobernante de la muerte líder de los muertos)</p> <p>Mantus (dios etrusco del infierno y diosa de la adivinación)</p> <p>Persipnei o Ferspnai (reina del inframundo)</p> <p>Charun (El demonio etrusco de la muerte, que atormenta el alma de los muertos en el más allá)</p> <p>Culsu Februus Mania Tuchulcha Vanth</p>	<p>Aita (nombre que recibía el inframundo)</p>	<p>Etrusca</p>
<p>Agmeth o Aemeth (dios de los muertos y de los habitantes de la Tierra)</p>	<p>El planeta Tierra En un futuro cercano (Años 2020 d.c. -9532 d.c.)</p>	<p>Felipe Illuminati</p>
<p>Horon (dios fenicio de las tierras oscuras líder de los muertos)</p>	<p>Tierras oscuras</p>	<p>Fenicia</p>

<p>Muth (dios de los muertos)</p>		
<p>Tuoni (dios de la muerte) divinidad del mundo subterráneo y de las tinieblas líder de los muertos)</p> <p>Tuonetar (esposa e hija de Tuoni, señora de la tenebrosidad)</p> <p>Ahti Kalma Kiu-Tytto</p> <p>Kivutar (hermana de Tuonetar, (la señora del reino de las tinieblas o de la muerte)</p> <p>Lovitar Surma Tuonen akka</p> <p>Vammatar (diosa del dolor, de la enfermedad y del sufrimiento)</p>	<p>Tuonela, Tuoni, Manala y Mana (reino de los muertos o mundo subterráneo)</p>	<p>Finlandesa</p>
<p>Ratumaibulu (dios del inframundo y las cosechas líder de los muertos)</p> <p>Viwa (creadora primordial del Universo)</p> <p>Kala-Futonga (diosa creadora)</p> <p>Auraka Degei Hikuleo Hina Hine-nui-te-Po</p>	<p>Bulu ("mundo de los espíritus" el Inframundo)</p> <p>Bolotu (Isla de los dioses yace en el océano al noroeste de Tonga)</p> <p>Nabangatai</p>	<p>Fiyiana - Isleños de Tonga</p>

<p>Kanaloa Kiho Limu Makea Tutara Mahiuki Mahu-ike Marama Mauri Merau Milu Miru Ratu-mai-mbula Rimu Rohi Samulayo</p> <p>Tangaroa (ser supremo- dios del mar)</p> <p>Whiro</p>		
<p>Atis o Atys (deidad frigia de vida, muerte y resurrección)</p> <p>Men (nombre de una diosa frigia)</p>		Frigia
<p>Gozer, Gocer o Goser (el Destructor) (El gozeriano, dios supremo de las tinieblas y la Muerte, demonio que puede adoptar todas las formas, y es por tanto el demonio de las cosas)</p> <p>Dos Cerberos (guardianes de la puerta)</p>	<p>La 5 ta dimensión (dimensión paralela o alterna a la terrestre, el mundo de los muertos y los espíritus)</p>	Ghostbusters (movie)
<p>Dios (dios creador)</p> <p>Mulo (Un dios gitano)</p>		Gitana
<p>Hades (dios de la muerte griego, rey de los muertos)</p>	<p>Hades (lugar donde residen los muertos)</p>	Griega

<p>Perséfone (diosa de la Muerte y reina del Hades)</p> <p>Tánatos (personificación de la Muerte)</p> <p>Radamantis ,Eáco y Minos (Jueces de los muertos en el Hades)</p> <p>Cerbero (guardian de las puertas del Hades)</p> <p>Érebo (las tinieblas)</p> <p>Caronte (conduce a los muertos a través del río Aqueronte hasta el reino de Hades)</p> <p>Keres (espíritus femeninos de la muerte violenta)</p> <p>Serapis (deidad del inframundo creada para unir los pueblos griego y egipcio)</p>	<p>Los Campos Elíseos (eran una sección subterránea sagrada de los Infiernos)</p> <p>Tártaro (un lugar de tormento y sufrimiento eternos)</p> <p>Los ríos del Hades</p> <p>Aqueronte (el río de la pena)</p> <p>Cocito (el rio de los lamentos)</p> <p>Estigia (Estix) (el rio del odio)</p> <p>Erídano (el río de la vida)</p> <p>Flegetonte Piriflegetón o Piriflegetonte (el rio del fuego)</p> <p>Lete (rio del olvido)</p> <p>Jardín de las Hespérides (es el huerto de Hera en el oeste, donde un único árbol o bien toda una arboleda daban manzanas doradas que proporcionaban la inmortalidad)</p>	
<p>Ta'xet Tia</p>		<p>Haida</p>
<p>Yahweh (dios que rige o preside en Sheol según los hebreos. Soberano de los muertos)</p>	<p>she'ol (recinto común o región de los muertos)</p> <p>Gehena (Infierno ardiente, lugar de castigo y muerte eterna, sitio a</p>	<p>Hebrea</p>

	donde será enviado Satanás)	
Dur		Hicsa
Yama (es el señor de la muerte hindú o líder de los muertos)	Yamapura (‘ciudad prohibida’)	Hindú
Varuna (otro dios de los muertos hindú)	Avīci (El infierno en el hinduismo)	
Renúkā o Yellamma (hija del sabio Renú (Vaiśwāmitra, autor de los versos 9.70 y 10.81 del Rig Veda)	Amaravati (templo)	
Soma (la primera soberana de este mundo, la sirvienta de la gran diosa dios todopoderoso)	Svarga (Cielo)	
Vishnú (el creador, preservador y el destructor del universo)	Indra-loka (Elíseo)	
Indra (es el regente del svarga)	Brahma-loka (“Empíreo” sitio del fuego puro y eterno, lugar del cielo)	
Bali (príncipe de los demonios)	Patala (purgatorios y en ellos reina Yama)	
Chitragupta Dhumorna Durgha Nagas (hada Garuda de alas doradas)	Vaikhunta	
Rudra (padre de los vientos)		
Vivasvat (dios Sol)		

Rakshasa (demonio en el hinduismo)		
Kachina los espíritus de naturaleza ("sabios, ilustres y respetados") Massaw (el creador)	Saquasohuh (la Estrella Azul Kachina)	Hopi
Gundya Tikoa (dios supremo, Creador del primer Hotentote) Gunab (dios malo) Tsui-Goab (dios bueno) La Luna y la liebre	Cielo (se halla más allá de la luna)	Hotentotes
Cthulhu "Señor de los Profundos y de los muertos " (primigenio del mundo marino)	profundidades del océano ciudad sumergida de R'lyeh (en algún lugar del Océano Pacífico) latitud 47º 9' S, longitud 126º 43' O	Howard Phillips Lovecraft
Ataensic (La Luna- el primer ancestro, la progenitora)		Hurones
	Kina Balu (en la cúspide de este monte se encuentra el cielo invisible)	Idaan (Borneo)
Ala (gobernante igbo de los muertos)	inframundo	Igbo
Gran Arquitecto del Universo (Principio Creador o Causa Primera) Dios (creador)		Illuminati

<p>Satanás (contraparte o incluso es el mismo Dios creador)</p> <p>Baphomet (ídolo templario)</p>		
<p>Yama (es el señor de la muerte hindú o líder de los muertos)</p> <p>Yamen (dios indio de la muerte)</p> <p>Emaquinquilleros (sus servidores)</p> <p>Varuna (otro dios de los muertos hindú)</p>	<p>Yamapura (‘ciudad prohibida de los muertos’)</p> <p>Avīci (El infierno en el hinduismo)</p>	India
<p>Serpiente (personificación de la Muerte)</p>		India Austral
<p>Dewi Shri (diosa que tiene la energía del Inframundo) (diosa del arroz en la isla de Bali y de Java según la mitología indonesia líder de los muertos)</p> <p>Ndara</p>	<p>Patal (inframundo)</p>	Indonesia
	Tierras de caza felices	Indios americanos
<p>Supay o Cupay (dios inca de los muertos)</p> <p>Vichama o Atipa (dios de la guerra y la venganza)</p> <p>Wiracocha (se refiere tanto al gobernante (Wiraqucha Inka) como al dios</p>	<p>Uku Pacha o Urin Pacha (mundo de abajo o mundo de los muertos)</p> <p>Hanan Pacha (el mundo de arriba)</p>	inca o del Perú antiguo

<p>inca) dios de la varas</p> <p>Inti (nombre en quechua del Sol, considerado como deidad en la mitología inca)</p> <p>Mama Quilla (Madre Luna, esposa del Sol)</p> <p>Pachacamac (Soberano del mundo, el creador)</p> <p>Mama Cocha (madre del mar)</p>		
<p>Sedna (diosa de las profundidades del mar a donde llegan las almas de los muertos líder de los muertos)</p> <p>Pana</p>	<p>Adliden o Adlivun (profundidades del mar y tierra de los muertos)</p>	<p>Inuit</p>
<p>KaraiPachoa (el dios del Mal)</p> <p>Keoro-Eva (el dios del bien)</p>		<p>isla de Molokai</p>
<p>Allāh (الله) (Dios)</p> <p>Hafaza (Un grupo de ángeles entre los musulmanes, los cuales protegen contra los espíritus oscuros)</p> <p>Hurí (vírgenes doncellas del paraíso que acompañan a los verdaderos musulmanes en la otra vida)</p> <p>Ifrit (Genio maligno)</p>	<p>Paraíso (Yanna)</p> <p>Infierno (Yahannam)</p> <p>Purgatorio (Barzaj)</p> <p>Limbo (Araf)</p>	<p>Islamica</p>

<p>Iblís (el demonio)</p> <p>Ángel (mensajeros de Dios)</p> <p>Abou-Jaria (جاريدية أبو و) (angel de la muerte)</p>		
<p>Haumea ,Akea, Kanaroa (dioses creadores)</p> <p>Wakea</p> <p>Maui Tikitiki (ser supremo)</p>		islas Hawai
<p>Panoi (señor de la Muerte)</p> <p>Qat Mate</p> <p>Tangaro (el hombre Tonto)</p>	<p>Panoi (Inframundo)</p>	Isleños de Banks
<p>Suque (dios malo)</p> <p>Tagar (dios bueno)</p>		Isleños de Pentecost
<p>Koevari (dios serpiente)</p>		Isleños de Salomón
<p>Eruma-o (deidad japonesa, que preside en la tierra de los muertos Yomi líder de los muertos)</p> <p>Izanami no Mikoto o Izanami-no-kami. (diosa de la creación y de la muerte) "la mujer que invita"</p> <p>Izanagi Izanagi-no-mikoto (esposo de Izanami) "el hombre que invita"</p>	<p>Yomi-no-kuni Soku-no-Kumi Tierra de Yomi (Tierra de los muertos)</p> <p>Yomi (el reino de los muertos)</p>	Japonesa

<p>Hisa-Me Hotoke Ika-Zuchi-no-Kami</p> <p>Jikininki ("fantasmas comedores de hombres")</p> <p>Shiti Dama Shi-Ryo</p> <p>Kami ("dioses" o "espíritus" en japonés)</p>		
Preas Eyssaur		khmer
Kalunga (dios creador)	Kalunga (el inframundo kimbunda)	Kimbunda
Sol (dios sol)	tierra sin mal (paraíso imaginado)	lacandones
	Hombres malos se vuelven marmotas	Ladaks (borde del Tíbet)
Veli ("amigo de Dios", "canto") <p>Velu mate Zemes mate</p>	Aizsaule (inframundo)	Letona
Kalunga (dios creador de todos los demás hombres que habitaban el mundo)	Kalunga (morada de los muertos)	Lunda
El Arquitecto (padre de Matrix) <p>Oráculo o pitonisa (madre de Matrix)</p> <p>Neo El Elegido o Mesias salvador (falla sistemática)</p> <p>la fuente (líder supremo de las</p>	"Matrix" (Cárcel o Hades virtual de los humanos conectados o dormidos) <p>La estación del tren (infierno)</p> <p>Ciudad de las máquinas</p> <p>Zion o Sion (última ciudad o reducto</p>	Matrix (movie)

<p>maquinas en el mundo real)</p> <p>agente Smith (ser que reina en la ciudad virtual de las máquinas)</p> <p>Merovingio (hijo del elegido anterior o bien es el elegido anterior que se vendió a las maquinas a cambio de poder)</p> <p>Perséfone (esposa del Merovingio)</p> <p>Centinelas (cazadores de humanos en el mundo real)</p> <p>Morfeo (uno de los lideres de la resistencia en Zion)</p> <p>Seraf (guardaespaldas del oráculo o pitonisa)</p> <p>Trinity (consorte de Neo)</p> <p>Otros:</p> <p>Rama Sandra Sati Kamala gemelos albinos vampiros El cerrajero Niobi</p> <p>Déjà vu (palabra que the Matrix significa anomalía o error)</p>	<p>humano)</p>	
<p>Ah Puch</p>	<p>Xibalbá</p>	<p>Maya quichés de Guatemala</p>

<p>(Dios y rey de Xibalbá, el inframundo líder de los muertos)</p> <p>Yum Cimil (señor de la muerte)</p> <p>Ajawab del Xibalbá - Señores de Xibalbá - señores del infierno (los señores son 13)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hun-Camé 2. Vucub-Camé 3. Xiquiripat 4. Chuchumaquic 5. Ahalpuh 6. Ahalcaná 7. Chamiabac 8. Chamiaholom 9. Quicxic 10. Patán 11. Quicré 12. Quicrixcac 13. Ah Puch 	<p>(el inframundo maya)</p> <p>Metnal (noveno nivel del infierno maya)</p> <p>Mitlan (nivel inferior de la tierra de los muertos)</p>	
<p>Otaia (el señor de las tinieblas) Líder de los muertos</p> <p>Tangaloa o Tangaroa el ser supremo (dios del mar)</p> <p>Higuleo (dios que reina en el paraíso)</p> <p>Tawhaki (dios de las nubes y el trueno)</p> <p>Maui (dios del Cielo)</p>	<p>Profundidades del mar y tierra (inframundo)</p> <p>Cielo (paraíso)</p>	<p>Maorí</p>

<p>Innanui (diosa del cielo y esposa de Maui)</p> <p>Hne-Nui-Te-Po Diosa de las almas (dios que conduce los espíritus humanos al paraíso)</p> <p>Rona (el Sol del día)</p> <p>Moramá (la Luna de la noche)</p> <p>Papa (la Madre- luna)</p> <p>Rangi o Raki (esposo de Papa y dios del Cielo)</p>		
	Tuma	Melanesia
<p>Acolnahuacatl o Acolmiztli (dios mexica del inframundo líder de los muertos)</p> <p>Tlazoltéotl ,Tlaelquani o Tlazolteotli Devoradora de la Mugre: diosa de la purificación de la mugre, la enfermedad o el exceso</p>	inframundo de Mictlán	Mexica
<p>Mitra (dios de la luz solar) Dios de la muerte y dios de la salvación de las almas</p>	Templo del Cielo (En la montaña hendida)	Mitreos
<p>Nueve Hierba (divinidad mixteca de la muerte)</p>	templo de Chalcatongo	Mixteca
<p>Fur (Iguana, dios de la muerte)</p>		Mochica
Xué o Zuhé	Cusmuy	Muisca

<p>(el calor y el Sol)</p> <p>Chie o Chía (el frio y la Luna)</p> <p>Guamuyhyca (el capitán negro)</p> <p>Itugue (el vacio y la nada)</p> <p>Cuza (la noche)</p> <p>Huitaca (dios lechuza que carga el Cielo)</p> <p>Chibchacum (dios que carga la Tierra)</p> <p>Ie (el humo y el camino)</p> <p>Faoba o Faova (la nube)</p> <p>Fiva (el aire)</p> <p>Tomsa (ombligo)</p> <p>Bague (Gran Madre Creadora del Universo)</p> <p>Chuquy (arco iris)</p> <p>Bachué (la madre de los muiscas)</p>	<p>(casa ceremonial del sol)</p> <p>Opaguegue (casa ceremonial de la Luna)</p> <p>El mundo de abajo</p> <p>Cielo</p>	
<p>La liebre y la madre de la Luna</p>		<p>Namaquas</p>

<p>Manitu (el Gran Espíritu, el Creador de todas las cosas y el Dador de Vida.)</p> <p>Chepi (segundo dios en importancia de los Narragansett)</p> <p>Cautantowwit (dios del maíz)</p>	<p>Whiteshell (es aquí donde reside el Gran Espíritu)</p> <p>Isla Manitoulin (hogar del Gitche Manitu)</p>	<p>Narragansett</p>
<p>Estanatelhi</p>		<p>Navaja</p>
<p>Mictanteot</p>		<p>Niquirana</p>
<p>Odín (dios de la sabiduría, la guerra y la muerte) Dios de los muertos en batalla Reina en Asgard</p> <p>Bragi (hijo de Odín que recibe a los muertos en Valhalla) dios de la poesía</p> <p>Valquirias (encargadas de conducir a los muertos en Valhalla)</p> <p>Hel o Hela (diosa nórdica de los muertos que no murieron en batalla) Reina en Niflheim y Helheim</p> <p>Ægir (dios de los mares) Reina en el Palacio de Ægir a los muertos desaparecidos en el mar Es el esposo de Ran</p> <p>Ran (diosa de los muertos ahogados en el mar) Es la esposa de Aegir</p>	<p>Valhalla (El Paraíso) Se sitúa en el palacio de Odín(Valaskjálf) , en Asgard, hogar de los héroes muertos en combate y de quienes reúnen los meritos muertos buenos)</p> <p>Vingolf (Cielo para los virtuosos y quienes morían naturalmente)</p> <p>Niflheim (El Infierno) región de la neblina, el hielo y la nieve “Hogar de la niebla” (reino de la oscuridad y de las tinieblas Hogar de quienes no reúnen los meritos para ascender al paraíso “hogar de todos los no muertos en batalla Los muertos por enfermedad y vejez” morada de Hela</p> <p>Helheim o Hel “reino de la muerte”</p>	<p>Nórdica</p>

<p>Gefjun (diosa de todas las mujeres que morían vírgenes - doncellas)</p> <p>Uller, Vulder, Oller o Holler: (otro dios de la muerte y del invierno) Reina en Ydalir</p> <p>Freyja (diosa de las mujeres nobles muertas)</p> <p>Garm (perro guardian del Niflheim)</p> <p>Einherjar (espíritus de los guerreros de Valhalla)</p> <p>Gullinkambi (gallo que despierta a los espíritus en Valhalla)</p> <p>Sleipnir (el rápido caballo de Odín)</p> <p>Vulder, Uller Holler (un dios de la Muerte)</p> <p>Ran (diosa del mar)</p>	<p>gobernado por Hela</p> <p>Palacio de Ægir (se situa en el fondo del mar y es la morada de quienes se pierden en el mar)</p> <p>Ydalir (morada de Uller)</p>	
<p>Kiavari</p>		<p>Orokola</p>
	<p>Ekerá</p>	<p>Oroma</p>
<p>Ahrimán (dios de la muerte)</p> <p>Ahura (dios del bien y de la verdad)</p> <p>Dahaka (Gran Serpiente, figura demoniaca, puede controlar las tempestades y traer la enfermedad)</p>	<p>Erjana Veja (reino de la muerte)</p> <p>Ghaón (paraíso- reino eterno del bien y de la luz, donde florecen las rosas y cantan los pájaros)</p> <p>Alburz (Lugar de recompensa)</p>	<p>Persa y zoroástrica</p>

<p>Sughdra (divinidad que mora en Ghaón)</p> <p>Mordad (مورداد) (ángel de la muerte)</p>		
<p>Hueyuku (gobernante de los muertos líder de los muertos)</p>	<p>Hueyuku (la mansión del Sol)</p>	<p>Pieles roja</p>
<p>Dioses de la noche Tanaoa (señor de la oscuridad)</p> <p>Mutu-hei (el silencio)</p> <p>Ratumaibulu (dios del inframundo líder de los muertos) Tangaloa (dios creador)</p> <p>Maui (divinidad que representa al Cielo)</p> <p>Atea Auraka Degei Mani Hikuleo Hina Hine-nui-te-Po Kanaloa Kiho Limu Makea Tutara Mahiuki Mahu-ike Marama Mauri Merau Milu Miru Ratu-mai-mbula Rimu Rohi</p>	<p>Po (mundo subterráneo)</p> <p>Bulu ("mundo de los espíritus" (probablemente el Inframundo)</p> <p>Avaiki Bulotu Burotu Iva Lua-o-Milu Murimuria Nabangatai Nga-Atua Pulotu Rangi Tuarea Te Toi-o-nga-Ranga Uranga-o-Te-Ra Bolotu</p>	<p>Polinesa (islas polinésicas e Islas Marquesas</p>

Samulayo		
Tangaroa (ser supremo-dios del mar)		
Whiro		
Picullus		Prusa
Iyatiku	Shipap	Mitología de Pueblo
Osmund Saddler (líder supremo de la secta de los Iluminados , líder de la plaga y de los muertos vivientes)	Alguna zona de Europa (España)	Resident Evil 4 (Game)
Plutón (dios romano de la muerte rey de los muertos)	Tártaro (es el lugar a donde se enviaba a los pecadores)	Romana
Proserpina (Reina del Tártaro y esposa de Plutón)		
Mors (Personificación de la Muerte)	Hades (morada de los muertos)	
Dis Pater (deidad del inframundo)	Las islas de la Fortuna (el maravilloso paraíso)	
Orcus (uno de los demonios del inframundo)		
Larenta o Dea Tacita (una deidad de los muertos)		
Lete (Uno de los ríos del Hades)		
Libitina (diosa del inframundo, los muertos y el entierro)		
Viduus		
Cerbera (guardian de las puertas)		
Veles	Irij , Virei o Iri	Rusa

<p>(dios del Mundo Subterráneo líder de los muertos)</p> <p>Baba Yaga "la Bruja" (sus dos piernas representan al mundo de los vivos y el mundo de los muertos en los cuales ella deambula guarda las "Aguas de la Vida y de la Muerte" es "la Dama Blanca de la Muerte y del Renacimiento")</p> <p>Nya (gobernante de los infiernos y las almas de los muertos)</p> <p>Crnobog</p> <p>Rusalka (fantasma, ninfa del agua, súcubo o demonio que vivía en un canal)</p> <p>Koshchei (Un brujo eslavo nombre que significa "huesudo", "delgado")</p>	<p>(el inframundo o reino de los muertos)</p> <p>peklo, raj o nav (morada de los muertos para los eslavos precristianos)</p> <p>Nav (Hades)</p> <p>raj ,vuirei , Buyán "paraíso" (Campos Elíseos isla en el mar donde habitan las almas no sólo de los muertos, sino de los que aún no han nacido)</p> <p>peklo (Tártaro o infierno)</p> <p>Ad (lugar subterráneo para los Muertos malos, habitado por demonios que torturan)</p>	
	<p>Tunung Danka. (en la cúspide de este monte se encuentra el cielo invisible)</p>	<p>Sajera del Oeste de Java</p>
<p>Satán o Satanás (rey de la muerte Príncipe de los Demonios o Príncipe de las Tinieblas líder de los muertos Rey del infierno)</p> <p>Mammon (el hijo de Satán heredero al trono del infierno, señor del mundo y su riqueza)</p> <p>Baphomet (ídolo templario)</p>	<p>Infierno (inframundo o mundo subterráneo)</p> <p>la Tierra Cielo</p>	<p>Satanista</p>

<p>Belial (padre de Satán)</p> <p>Sokaris (dios de la oscuridad)</p>		
<p>Yambe-akka</p>		Saami
<p>Amotken (dios creador) «Espíritu Grande del Cielo» o «Aquel que Ocupa la Cumbre de la Montaña»</p>	Cielo	Salish
<p>Chebeldei</p> <p>Kul (un enano de la mitología siberiana)</p> <p>Vánámáinen (el viejo y sabio)</p>		Siberiana
<p>Reshep</p>		Siria
<p>el Señor Oscuro (principal antagonista a las gentes libres de la Tierra Media)</p> <p>Morgoth Bauglir (el Enemigo Negro, Opresor, Negro Enemigo del Mundo)</p> <p>Sauron (su lugarteniente)</p> <p>King of the Dead (el soberano o rey de los muertos)</p>	<p>Tierra de Mordor (donde se extienden las Sombras)</p> <p>Tierra de los muertos (morada de los muertos)</p> <p>.</p>	Señor de los anillos (movie)
<p>Ictinike (dios del mundo subterráneo) (hijo del dios Sol) (Padre de la Mentira y la guerra)</p>	<p>pueblo subterráneo (tierra de los muertos buenos)</p> <p>El aire</p>	Sioux y Caddoan (pawnees, wichitu, etc.)

<p>Atius Tiráwa (Gran espíritu creador)</p>		
<p>Nergal (dios sumerio-babilonio del inframundo y señor de los muertos)</p> <p>Ereshkigal (diosa del inframundo y esposa de Nergal)</p> <p>Uperi (rey de Dilmun)</p> <p>Ninsikil (diosa patrona del paraíso mítico de Dilmun)</p> <p>Uggae (dios de la Muerte)</p> <p>Edimmu o Ekimmu (fantasmas de los que no habían sido enterrados correctamente)</p> <p>Endukugga Enmesarra</p> <p>Gidim (espíritu maligno)</p> <p>Gula (diosa de la sanación)</p> <p>Namtar,Namtarum o Namtaru (dios sirviente en el inframundo, era visto como un dios horroroso, que en general traía pestilencia y enfermedad)</p> <p>Neti Nindukugga</p> <p>Ninlil (diosa o señora del aire)</p>	<p>Kur, Irkalla, Dilmun o Tilmun (el inframundo en la mitología sumeria)</p> <p>Otros nombres "Tierra sin retorno" Erasalm ciudad de Kutha (perdida)</p>	<p>Sumeria</p>

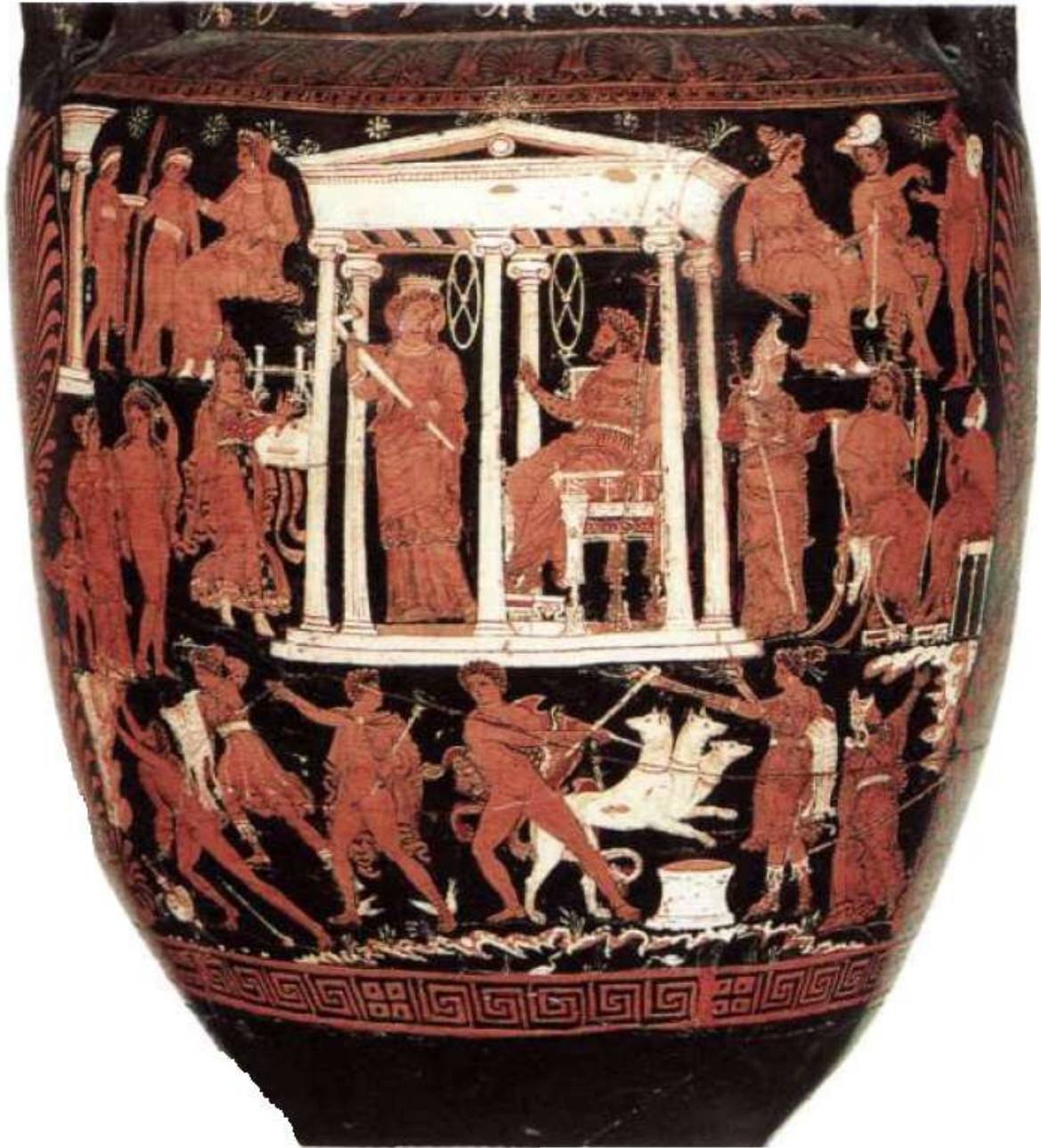
<p>Urshanabi (el barquero de Utnapishtim o Ziusudra)</p> <p>Ziusudra (protagonista del mito sobre el diluvio universal)</p>		
<p>Cur</p>		<p>Tamil</p>
<p>Odín (dios de la sabiduría, la guerra y la muerte)</p> <p>Bragi (dijo de Odín que recibe a los muertos en Valhalla)</p> <p>Valquirias (encargadas de conducir a los muertos en Valhalla)</p> <p>Hel o Hela (diosa de la Muerte)</p> <p>Ægir (dios del mar y de quienes se pierden en el)</p> <p>Heimchen (almas de los niños aun no nacidos y de quienes mueren sin ser bautizados)</p> <p>Eastre , Ostara , Frigg, Holde Bertha o la Dama Blanca (diosa que ciuda a los Heimchen y presagia la Muerte o desgracia)</p> <p>Uller, Vulder, Oller o Holler: (otro dios de la muerte y del invierno) Reina en Ydalir</p>	<p>Valhalla (Paraíso Se sitúa en el palacio de Odín en Asgard, hogar de los héroes muertos en combate y de quienes reúnen los meritos)</p> <p>Niflheim región de la neblina, el hielo y la nieve (reino de la oscuridad y de las tinieblas Hogar de quienes no reúnen los meritos para ascender al paraíso, es gobernado por Hela)</p> <p>Helheim o Hel “reino de la muerte” gobernado por Hela</p> <p>Palacio de Ægir (se situa en el fondo del mar y es la morada de quienes se pierden en el mar)</p> <p>Turingia (morada de Bertha)</p> <p>Ydalir (morada de Uller)</p>	<p>Teutones (Escandinavia)</p>

Briinger (otro dios del trueno)		
Agni (o Pushan) (védico del fuego y quien conduce a los muertos a la morada de la bienaventuranza)	morada de la bienaventuranza	Vedas
Ghede, Guédé o Guedés (espíritus que vigilan el mundo de los muertos) Baron Samedi Dios de la Muerte (loa o espíritu de la muerte) Barón Cimetièrre, Baron La Croix y Barón Kriminel (encarnaciones del Baron Samedi) Ghede Maman Brigitte Marassa Jumeaux Loas (espíritus intermediarios entre los hombres y Bondye) Bondye (regente del mundo sobrenatural)	Guinee (el mundo de los muertos)	Vudú
Tumudurere	Hiyoyoa	Wagawaga
Maleiea (dios Creador) Maleiwa ouktaa (dios de la muerte) Seyuu (espíritu protector) Yoruja (espíritus errantes de muertos)	Jepirá el Cabo de la Vela (lugar de felicidad y descanso de los muertos) Siruma (Cielo)	Wayuu (Colombia)

<p>Pulowi (la sequía)</p> <p>Juyá (la lluvia)</p> <p>Shanceta, Acaracuy y Kéerraria (espíritus de lugares especiales)</p>		
<p>Odùdúwà (deidad yoruba de los muertos líder de los muertos)</p> <p>Oya (divinidad yoruba de la muerte)</p>	<p>Ara Onu (inframundo yoruba)</p>	Yoruba
<p>Nga</p>		Yurak
<p>Abapansi (dios de los muertos líder de los muertos)</p>	<p>Tierra del Abapansi (pueblo subterráneo de los muertos)</p>	Zulú
<p>Uhepono</p>		Zuni

1. Mitología griega

Hades:



Palabra que alude tanto al antiguo inframundo griego como al dios de los muertos. En la mitología griega, Hades (el 'invisible'), el dios del inframundo, era un hijo de los Titanes Cronos y Rea. Tenía tres hermanas mayores, Hestia, Deméter y Hera, así como dos hermanos menores, Poseidón y Zeus. Juntos constituían la mitad de los dioses olímpicos.

Tras la guerra divina, la Titanomaquia Hades recibió el inframundo, el reino invisible al que los muertos van tras dejar el mundo, así como todas las cosas bajo tierra.

Hades obtuvo su consorte definitiva, Perséfone, mediante artimañas, en una historia que conectaba los antiguos misterios eleusinos con el panteón olímpico. En muchos de los tratados de mitología griega no se afirma que Hades y Perséfone tuvieran descendencia. Sin embargo, en otros se dice que son los padres de las Erinias: Tisífone, Megera y Alecto.

A pesar de las connotaciones modernas de la muerte como «maldad», Hades tenía en realidad un carácter más altruista en la mitología. A menudo se le retrataba más como pasivo que como malvado: su papel era a menudo mantener un relativo equilibrio.

Hades reinaba sobre los muertos, con la ayuda de demonios sobre los que tenía completa autoridad. Prohibió estrictamente a sus súbditos abandonar sus dominios y se enfurecía bastante cuando alguien intentaba abandonarlos o si alguien intentaba robarle alguna de sus presas.

Aunque era un olímpico, pasaba la mayor parte del tiempo en su oscuro reino. Temido y odiado, Hades personificaba la inexorable finalidad de la muerte.

No era, sin embargo, un dios malvado, pues aunque era severo, cruel y despiadado, era no obstante justo. Hades gobernaba el Inframundo y por ello era con mucha frecuencia asociado con la muerte y temido por los hombres, pero no era la Muerte: la personificación real de ésta era Tánatos.

El arma de Hades era un cetro de dos puntas, que usaba para destrozar todo lo que se cruzase por su camino o no fuera de su agrado, igual que Poseidón hacía con su tridente. Esta enseña de su poder era un bastón con el que conducía las almas de los muertos hasta el mundo inferior.

Sus pertenencias identificativas incluían un famoso casco, que le dieron los Cíclopes y que hacía invisible a cualquiera que lo llevase. Se sabía que a veces Hades prestaba su casco de la invisibilidad tanto a dioses como a hombres (como a Perseo). Su carro oscuro, tirado por cuatro caballos negros como el carbón, siempre resultaba impresionante y pavoroso. Sus otros atributos ordinarios eran el narciso y el ciprés, la Llave del Hades y Cerbero, el perro de múltiples cabezas. Se sentaba en un trono de ébano.

Hades es raramente representado en el arte clásico, salvo en las representaciones del Rapto de Perséfone.

También se le menciona en La Odisea, cuando Odiseo visita el inframundo como parte de su viaje, si bien aquí se alude al lugar más que al personaje.

Hades era el custodio de las abundancias de la tierra y los lobos que son asociados a avaricia en las edades medias.

Hades rara vez sale de su reino, principalmente interviene en mitos ubicados en sus dominios. Es el esposo de Perséfone a la que raptó para casarse con ella. Se le representa en un carro de oro con el cuerno de la abundancia en la mano. El símbolo de Hades es el casco que hace invisible a su portador.

Tánatos o Muerte(personificación de la muerte):

Era un hijo de la Noche y hermano gemelo del Sueño. Era, sin embargo, también descrito como un hijo de la Tierra y Tártaro, donde tenía la obligación de introducir, en un momento u otro, a la humanidad entera. La severidad implacable con la que él llevó a cabo la tarea hizo que fuera a veces considerado como con dolor y representado con una poderosa figura, con barba lanuda y mirada fuerte, con alas grandes en los hombros y parecido, en conjunto, a las figuras de Bóreas, el dios del viento salvaje del Norte que sopla en invierno. Esta forma, en el caso de las dos deidades, era expresiva de la violenta naturaleza de sus funciones. Tánato era, sin embargo, más frecuentemente considerado con sumisión o como viniendo oportunamente, y en tales casos **era representado en forma de un joven pensativo tranquilo, alado, de pie con las piernas cruzadas**, a menudo junto a una urna con una corona sobre ella y sosteniendo una antorcha extinguida dada la vuelta. O, como la personificación del reposo sin fin, aparecía como un bello joven apoyado contra el tronco de un árbol, con un brazo sobre la cabeza —actitud con la que los artistas de la antigüedad representaban la quietud—. Probablemente se debía a la extensión de la creencia de que la **muerte era una transmisión de la vida** a Elisio, por lo que en tiempos posteriores esta más atractiva representación del dios de la muerte tomó el lugar de las representaciones repulsivas anteriores, bien como un poderoso y violento dios o como un niño negro en los brazos de su madre, Noche. Entre las figuras esculpidas en el cofre de Cipselo, de las que encontramos una descripción todavía en Pausanias, estaba la de Noche llevando a sus hijos gemelos en los brazos: el blanco, que representaba el Sueño, y el negro, que representaba la Muerte. En los sarcófagos romanos, Mors, o el genio de la muerte, era representado en forma de un muchacho alado, parecido a Cupido, descansando y sosteniendo una antorcha. En Alceste de Eurípides es descrito como armado con una espada.

El Hades el inframundo griego:

Hades es indistintamente el lugar donde residen los muertos, todos, ya sean buenos o malos y el dios que gobernaba esa región. Es el dios de los muertos. Por ser inflexible, es aborrecido por hombres y dioses aunque no es injusto, ni malvado. Su nombre da mal augurio, por lo que no se le nombra, o se le llama con otros nombres como Plutón, que significa el rico, y al ser el dueño de las profundidades de la tierra, en sus posesiones se encuentran los metales y rige la fecundidad del suelo. Cuando alguien moría, Hermes conducía al muerto hasta el río Estigia, donde el barquero Caronte recogía en su barca al muerto y lo llevaba al otro lado. Aquí se encontraba Cerbero que como Caronte vigilaba que no pasase ningún ser vivo. Los muertos eran juzgados por Minos, Radamantis y Éaco que los mandaban por tres senderos según sus actos. En el primer sendero estaba la llanura de Asfódelos, aquí se quedaban los mediocres. En otro camino se encontraban los Campos Eliseos, donde iban los afortunados. Y por último el Tartaro, lo más parecido al infierno cristiano.

Según la mitología había varias secciones en el **Hades**, incluyendo los Campos Elíseos (en contraste con el Paraíso o Cielo cristiano) y el Tártaro (similar al Infierno cristiano). Los mitógrafos griegos no son totalmente consistentes sobre la geografía de la otra vida.

Un mito sobre la otra vida completamente opuesto se refiere al Jardín de las Hespérides, con frecuencia identificado con las Islas de la Bendición.

En la mitología romana, una entrada al Inframundo estaba localizada en el Averno, un cráter cercano a Cumas que fue la ruta usada por Eneas para descender a él. Por sinécdoque, «Averno» puede usarse como referencia a todo el inframundo. Los Inferi Dii eran los dioses romanos del inframundo.

Los fallecidos entraban al inframundo cruzando el río Aqueronte, porteados por Caronte, quien cobraba por el pasaje un óbolo, pequeña moneda que ponían bajo la lengua del difunto sus piadosos familiares. Los indigentes y los que no tenían amigos ni familias se reunían para siempre en la orilla cercana. El otro lado del río era vigilado por Cerbero, el perro de tres cabezas derrotado por Heracles (Hércules para los romanos). Más allá de Cerbero, las sombras de los difuntos entraban en la tierra de los muertos para ser juzgadas.

Los cinco ríos del Hades eran Aqueronte (el río de la pena), Cocito (lamentos), Flegetonte (fuego), Lete (olvido) y Estigia (odio). El Erídano era también considerado un río del Hades por Virgilio (VI, 659). El Estigia formaba la frontera entre los mundos superior e inferior.

La primera región del Hades comprendía los Campos de Asfódelos, descritos en La Odisea XI, donde las almas de los héroes vagan abatidas entre espíritus menores, que

gorjean a su alrededor como murciélagos. Sólo la ofrenda a ellos de libaciones de sangre en el mundo de los vivos pueden despertarlos durante un tiempo a las sensaciones de humanidad (compárese con los vampiros).

Más allá quedaba el Érebo, que puede usarse como un eufemismo para el Hades, cuyo nombre era temido. Había en él dos lagos: el de Lete, a donde las almas comunes acudían para borrar todos sus recuerdos, y el de Mnemósine ('memoria'), de donde los iniciados en los Misterios preferían beber. En el antepatio del palacio de Hades y Perséfone se sentaban los tres jueces del Inframundo: Minos, Radamantis y Éaco. Allí, en el trivium consagrado a Hécate, donde los tres caminos se encontraban, las almas eran juzgadas, volviendo a los Campos de Asfódelos si no eran virtuosas ni malvadas, enviados al camino del tenebroso Tártaro si eran impías o malas, o al Elíseo con los heroicos o los benditos.



Perséfone



Perséfone

(reina y esposa de Hades)

2.Mitología romana

Plutón(dios romano del inframundo):

En la mitología romana, era el dios del inframundo. Su equivalente en la mitología griega era Hades.

Plutón era hijo de Saturno y Ops, y esposo de Proserpina, a quien raptó para casarse con ella. La madre de Proserpina, Ceres, se afligió tanto que provocó el invierno.

Su palacio se ubica en mitad del Tártaro, donde como soberano vela por la administración de su estado y dicta sus inflexibles leyes. Sus súbditos, sombras ligeras y miserables, son tan numerosos como las olas del mar y las estrellas del firmamento: todo lo que la muerte cosecha sobre la Tierra vuelve a caer bajo el cetro de este dios,

umentando su riqueza o convirtiéndose en su presa. Desde el día en que inauguró su reino, ni uno de sus ministros ha infringido sus órdenes, ni uno de sus súbditos intentó una rebelión. De los tres dioses soberanos que controlan el mundo, él es el único que nunca ha de temer la insubordinación o la desobediencia y cuya autoridad se reconoce universalmente.

De todos los dioses, Plutón era el más despiadado y temido por los hombres, quienes lo califican de adamastos ('inflexible') o stygeros ('terrible'). Se le temía por su fealdad y la dureza de sus rasgos.

Se le consideró más tarde como dios benefactor, dispensador de riquezas. Según Pausanias, Epiménides había hecho colocar su estatua en los templos de las Euménides y, contra la costumbre habitual, se le presentaba con una forma y actitud agradables.

A menudo se le representa con un casco de piel de perro regalado por los Cíclopes que le hace invisible y que nunca se quitaba. También se le solía representar con un cetro.

El atributo que suele aparecer ante él es el ciprés, cuyo follaje oscuro expresa melancolía y el dolor. Sus sacerdotes se hacían coronas y sembraban sus ropas en los sacrificios.

Se suele representar a Plutón con una espesa barba y un aire severo. A menudo lleva su casco, regalo de los Cíclopes y que tenía el poder de volverlo invisible. A veces, ciñe su frente con una corona de ébano, culantrillo o narciso. Cuando se sienta sobre su trono de ébano o azufre lleva en su mano derecha un cetro negro, una horca o una pica. A veces tiene llaves en sus manos, para indicar que las puertas de la vida se cierran para siempre para los que llegan en su reino.

Se le representa también en su carro tirado por cuatro caballos negros.

El Tártaro el inframundo romano:

Es un lugar de tormento y sufrimiento eternos, parecido al Infierno del Cristianismo y al Inframundo de las religiones paganas.

En la mitología romana, el Tártaro es el lugar a donde se enviaba a los pecadores. Virgilio lo describe en Libro VI de La Eneida como un lugar gigantesco, rodeado por el flamígero río Flegetonte y triples murallas para evitar que los pecadores escapen de él. Está guardado por una hidra con cincuenta enormes fauces negras, que se sentaba en una puerta chirriante protegida por columnas de diamante. Dentro, hay un castillo con anchas murallas y un alto torreón de hierro. Tisífone, la Furia que representaba la venganza, hace guardia insomne en lo alto de este torreón, azotando un látigo. Dentro

hay un pozo del que se dice que profundiza en la tierra el doble de la distancia que hay entre la tierra de los vivos y el Olimpo. En el fondo de este pozo están los Titanes, los Alóadas y otros muchos pecadores. Dentro del Tártaro hay muchos más pecadores, castigados de forma parecida a los de los mitos griegos.

3.Mitología etrusca

Aita:

En la mitología etrusca, Aita También Eita. Dios del submundo y gobernante de la muerte. Era el nombre que recibía el inframundo, y su correspondiente deidad antropomorfa, correspondiéndose con el dios griego Hades, y el romano Plutón. Era representado por los etruscos como un hombre con barba, que utilizaba una capa de piel de lobo.

4.Mitología egipcia

Osiris:

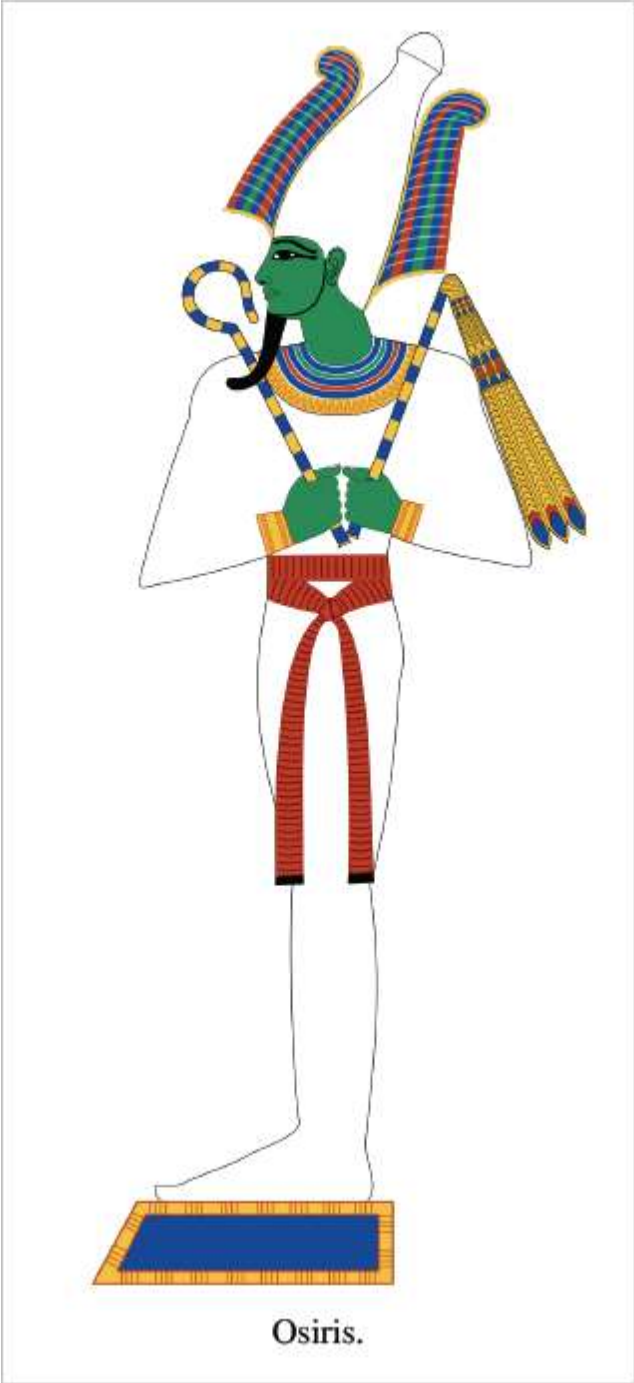








Osiris



Osiris.



Estatuilla de Osiris.



Es el responsable de juzgar a los muertos en la **Duat**, donde está acompañado por **42 dioses-jueces que dictaminarán lo que acaecerá al difunto**. Osiris era el dios de la resurrección, símbolo de la fertilidad y regeneración del Nilo; es el dios de la vegetación y la agricultura; también preside el tribunal del juicio de los difuntos en la mitología egipcia.

A Osiris se le representa casi siempre momificado, con el rostro de color verde o negro, una corona Atef, el cayado (heqa) y el látigo (mayal o nebeh) o cetro uas. Ocasionalmente, se le atribuye forma de pez. En los textos funerarios, como el Libro de

los Muertos, el faraón difunto se identifica con **Osiris, rey de los muertos**, del mismo modo que en vida lo había hecho con su hijo Horus.

Era el jefe de la tríada Osiriaca, formada por Osiris, Isis y Horus.

Osiris fue un héroe cultural, rey mítico, fundador de la nación egipcia, que enseñó a los hombres la civilización, las leyes, la agricultura y cómo adorar a los dioses. Muere como hombre pero resucita como inmortal gracias a Thot. Es el responsable de juzgar a los muertos en la Duat, donde está acompañado por 42 dioses-jueces que dictaminarán lo que acaecerá al difunto.

Mediante una trampa artera, su hermano Seth lo asesinó, cortando su cuerpo en múltiples pedazos que esparció por todo Egipto. Su esposa y hermana Isis recuperó amorosamente todos los miembros menos el viril, que se había comido el pez oxirrinco. Con la ayuda de su hijo adoptivo Anubis lo embalsamó y, posteriormente, Isis con su poderosa magia logró insuflar nueva vida al cadáver momificado de Osiris, quedando embarazada de él. Engendraron así a su único hijo, Horus, quien vengó su muerte desterrando a Seth al desierto y recuperando el trono de Egipto, mientras que Osiris permanecería como rey de los muertos, en los fértiles campos de Aaru.

La Duat el inframundo egipcio:

(también llamada Amenti o Necher-Jertet) **era el inframundo de la mitología egipcia**, el lugar dónde se celebraba el juicio de Osiris, y dónde el espíritu del difunto debía deambular, sorteando malignos seres y otros peligros, según se narra en el Libro de los Muertos, y pasar por una serie de "puertas" en diferentes etapas del viaje, descritas en el Libro de las Puertas.

Los Textos de las Pirámides, grabados durante el Imperio Antiguo, la denominan Dat y se muestra como un mundo celeste situado sobre la Tierra. Encima de la Dat se encontraba el reino celeste de Ra, al que solamente el faraón fallecido podría acceder.

La Dat estaba regida por Horus, el dios halcón de naturaleza celestial. Anubis es la divinidad que preside los espíritus de los hombres, denominados "Occidentales" en los Textos de las Pirámides, que tras su muerte irían a este cielo inferior. En él estaban aquellos espíritus que todavía no eran absolutamente puros. Era el lugar donde situaban la constelación de Orión.

Los Textos de las pirámides muestran la creencia de que los mundos celestiales eran descomunales masas de agua en las que habría diversos lugares de purificación; más lejos estaría el reino celeste de Ra y más distante todavía, las inescrutables profundidades del Nun.

Cuando las creencias evolucionaron, Osiris pasó a ser el señor de la Duat y es, en esa época, cuando se habría situado esta región en el inframundo, un cielo inferior, situado bajo la tierra.

En el Imperio Nuevo ya se pensaba que la Duat era el inframundo, situado debajo de la tierra, por donde el del dios solar Ra viajaba del oeste al este durante la noche. Los antiguos egipcios dividían cada día en veinticuatro horas, doce en el período de luz solar, en las que Ra surcaba el cielo en su barca diurna, y otras doce nocturnas, referentes al mundo del Más Allá, cuando el dios sol Ra, en su barca nocturna, atravesaba las regiones oscuras de la Duat, y donde luchaba diariamente contra Apep.

Era también el lugar donde iban los espíritus de los egipcios después de muerte. La estructura del Duat y los peligros que acechaban a los espíritus de los muertos se describen en textos tales como el Libro de las puertas y el Libro de los muertos.

Al ser la Duat un mundo complejo, plagado de lugares enigmáticos y genios dañinos o benéficos, a partir del Imperio Nuevo se compuso un texto llamado “Libro del Amduat” donde se exponía su geografía y sus seres para emplearlo a modo de guía.

5. Mitología nórdica

Odín:



Odín





Es considerado el dios principal de la mitología nórdica. Su papel, al igual que el de muchos dioses nórdicos, es complejo. Es el **dios de la sabiduría, la guerra y la muerte**. Pero también es considerado, aunque en menor medida, el dios de la magia, la poesía, la profecía, la victoria y la caza.

Odín residía en el Asgard, en el palacio de Valaskjálf, que construyó para sí y donde se encuentra su trono, el Hlidskjalf, desde donde podía observar lo que sucedía en cada uno de los nueve mundos. En la batalla blande su lanza, llamada Gungnir, y montaba su corcel de ocho patas, llamado Sleipnir.

Era hijo de Bor y de la gigante Bestla, hermano de Vili y Vé, esposo de Frigg y padre de muchos de los dioses tales como Thor, Balder, Vidar y Váli. En la poesía escáldica se hace referencia a él con infinidad de kenningar y uno de los que se utiliza para mencionarlo es Allföðr ("padre de todos").

Como dios de la guerra, **se encargaba de enviar a sus hijas, las valquirias, a recoger a los guerreros heroicos muertos en batalla**, los einherjer o Einherjar, que se sientan a su lado en el Valhalla donde preside los banquetes. En el final de los tiempos Odín guiará a los dioses y a los hombres contra las fuerzas del caos en la batalla del fin del mundo, el Ragnarök. En esta batalla el dios será muerto y devorado por el feroz lobo Fenrir, el cual será inmediatamente muerto por Vidar, quien le desgarrará las fauces y colocará un pie en la garganta.

Uller, Vulder o Holler:



Considerado como el dios de la muerte y se suponía que cabalgaba en la Cacería Salvaje y a veces incluso la encabezaba. Él era especialmente famoso por su rapidez de movimientos, y como los esquís usados en las regiones del Norte estaban a veces hechos de hueso y doblados hacia arriba como la proa de un barco, se decía comúnmente que Ullr había pronunciado runas mágicas sobre un trozo de hueso, transformándolo en un barco que lo transportaba a través de tierra y mar, según su deseo o necesidad.

Ullr, dios del invierno era hijo de Sif e hijastro de Thor. Su padre, que nunca es mencionado en las sagas nórdicas, debió haber sido uno de los terribles gigantes de

hielo, pues Ullr amaba el frío y se deleitaba en viajar a través del país sobre sus anchos esquís o relucientes patines. Este dios también disfrutaba con la caza y perseguía sus presas a través de los bosques del Norte, preocupándose poco de la nieve y el hielo, contra los cuales estaba bien protegido por las gruesas pieles con las que siempre iba ataviado.

Como dios de la caza y de la arquería, se le representa con una aljaba llena de flechas y un enorme arco y como el tejo produce la mejor madera para la fabricación de estas armas, se dice que ése era su árbol preferido. Para tener un suministro de madera apropiada siempre a mano para su uso, **Uller tomó su residencia en Ydalir, el valle de los tejos**, que siempre estaba muy húmedo.

Hel o Hela:





La diosa o gigante Hela o Hel era la encargada de uno de los tipos de muertos en la mitología nórdica. Hija del dios malvado Loki y de la gigante hechicera proveniente del Jotunheim, Angrboda, Hela reina sobre el **Niflheim**, donde vive bajo una de las raíces de Yggdrasil.

La mitad derecha de su cuerpo era realmente hermosa, pero la mitad izquierda de este era igual al de un cadáver en putrefacción y de él despedía un olor nauseabundo. Se cree que Hela se representa así por como es vista la muerte por los hombres.

Helheim o Hel el inframundo nórdico:



Hel es sin duda un mundo inferior, ya que todos los caminos que llevan a él descenden, además es oscuro, frío, sin sonidos placenteros, y lo habitan los muertos, aunque no todos los muertos, los guerreros elegidos van al Valhalla otros van con Freya, los que se quedan en Hel permanecerán allí hasta el Ragnarök, formaran legiones comandadas por Loki en contra de los dioses. Su paisaje no está muy bien determinado aunque sabemos que la entrada es una caverna entre altísimos acantilados y abismos, donde vive Garm, un perro espantoso, con su pecho lleno de sangre,(posiblemente de aquellos que tratan de escapar de Hel), Garm está encadenado hasta que llegue Ragnarök El río Gyöll "aullador resonante" es la frontera de sus confines, solo puede cruzarse mediante un puente techado de oro, su

guardiana es una doncella llamada Módgudr, al otro lado del puente, cierra el paso la puerta de Hel, tras ella está el palacio de la reina del submundo.



La morada de Hela se llama Helheim o Hel y el camino que lleva hasta ella es Helway, que es tan largo que Hermod lo tuvo que recorrer en nueve días y nueve noches, siempre hacia el norte y descendiendo constantemente. El Helheim está rodeado de una muralla en la que se abren una o varias puertas y en su imperio corren ríos sombríos. Una de esas corrientes de agua se llama Slid. Ésta nace en el este, fluye hacia el oeste a través de valles infectados de veneno y está llena de barro y espadas. Un perro, Garm, vigila la entrada de una de sus cavernas, Gnipapellir.

Se decía que los que morían en el campo de batalla iban a Odín, al Valhalla, mientras que los que morían de enfermedad o de vejez iban a Hela, al Helheim. Pero también parece que acuden otros, buenos o malos; pues sabemos que Baldur acudió a Hel cuando fue asesinado por Hoder. Sigfrido, el que mató a Fafner, también al ser después asesinado por Gunther, fue a Hel; y Brunilda igualmente fue allí en su bello carro luego de ser quemada en su pira funeraria. Eso no es todo, ya que aquellos virtuosos en vida que morían naturalmente iban también al cielo, pero no al Valhalla, sino al Vingolf, mientras que aquellos que vivían en la blasfemia y la bajeza aunque murieran bajo armas iban a una de las regiones del Niflheim.

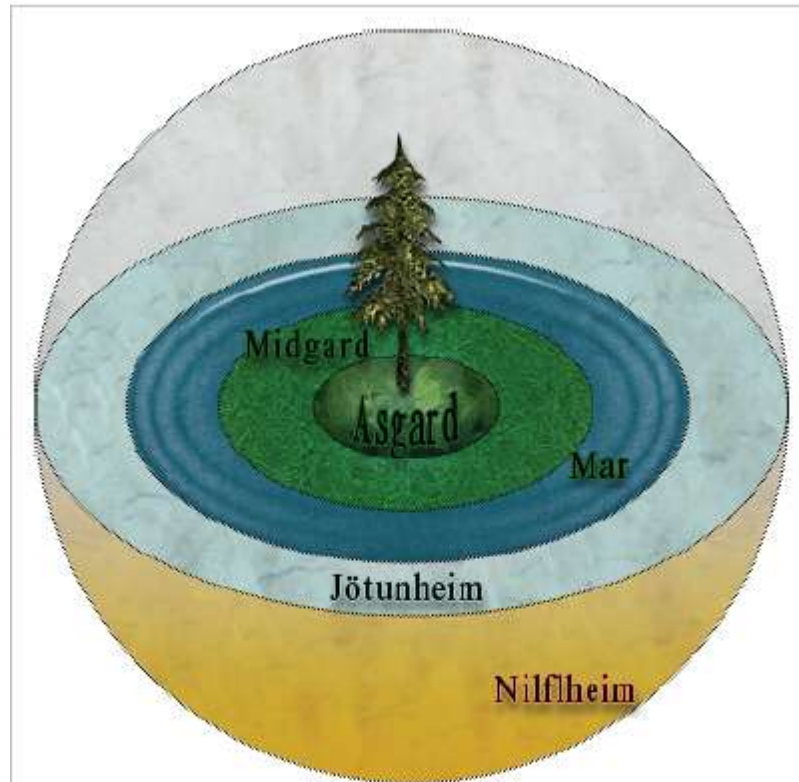
Ella no puede recibir a aquellos ahogados en el mar ya que pertenecen a la diosa Ran, por lo tanto solo obtiene los muertos en tierra firme. Las mujeres nobles tampoco iban

a Hela, ya que **eran acogidas por Freyja** luego de su muerte, mientras que las doncellas moraban con **Gefjun**.

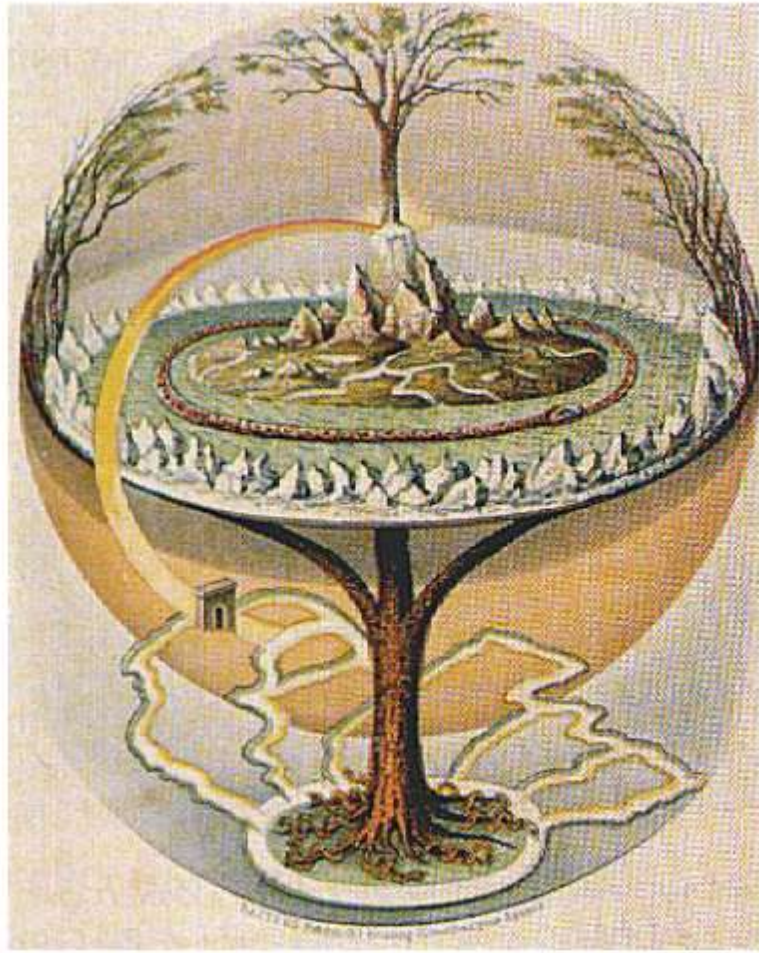
El Acceso de Hel (Helway) es horrible, pues encadena al hombre moribundo con sólidas ligaduras que no pueden ser rotas, mientras la angustia roe su corazón y las sirvientes de Hela vienen cada noche a invitarlo. Ante los ojos del hombre moribundo se despliega una oscura y horrible región de brumas; ve que el sol, el puro astro del día, se desvanece y desaparece, y oye que los goznes de la **Puerta de Hel (Helgate)** crujen, y ésta se abre para recibirlo. La compañía de Hela es grande, pero tiene una morada lo bastante grande para todos; su imperio se extiende a lo lejos, sus palacios son prodigiosamente altos y tienen grandes puertas. Naturalmente su morada está hecha de sombras, pero tiene la apariencia de la realidad.

Antes de que Baldur muriera, Odín bajó hasta el Helheim para preguntar a Hela como moriría este. El primero en acudir fue el perro de Hela, que con todo el pecho ensangrentado ladró a Odín durante mucho tiempo, hasta que éste se disfrazó y se encontró con la señora del infierno y ésta le dijo que Baldur moriría a manos de Hoder. Cuando la muerte de Balder se vio consumada, Hermod, el más rápido de todos los dioses montó a Sleipnir, el caballo de Odín y fue camino al Helheim. Cuando llegó vio a su hermano ocupando el asiento más distinguido del palacio. Hermod, explicando a Hela la pena de los dioses y de todas las cosas vivientes por la muerte de Baldur, le pidió que lo dejara volver a Asgard. Ésta pidió que todas las cosas del mundo, animadas e inanimadas, lloraran la muerte de Balder para ver si era tan mundialmente amado; solo así le devolvería la vida. Entonces, todo en el mundo lloró por su dios muerto; todos menos una gigante llamada Thok. Esta gigante, que era Loki disfrazado, se negó a llorar ya que decía que Baldur nunca le había dado ninguna alegría. De este modo Baldur quedará en el Helheim hasta el Ragnarök.

Niflheim:



Representación del mundo según la mitología nórdica.



Yggdrasil, el árbol gigante que sostiene los siete mundos.





El dibujo representa el concepto Nórdico del Universo como un árbol enorme alrededor del cuál se encuentra la Tierra. En la raíz del árbol se encuentra el mundo de los muertos, el mundo de los dioses y el de los gigantes



La palabra significa Hogar de la niebla, que en la mitología nórdica es el reino de la oscuridad y de las tinieblas, envuelto por una niebla perpetua. Niflheim es la materia fría, lo opuesto al Muspelheim o materia caliente. El mundo nació del choque de éstas en el espacio mágico, llamado Ginnungagap. Helheim es una de las partes más oscuras y tenebrosas de este enorme y gélido reino (Niflheim) donde mora Hela.

Nombre de los dos Infiernos entre los escandinavos. Colocado en el noveno mundo, posee en el medio una fuente llamada Huergelmer, de la cual manan los siguientes ríos: la agonía, la perdición, el golfo, la tempestad, el rugido, el vasto y el llamado ardiente, que corre cerca de las rejas de la habitación de la muerte. Según las antiguas representaciones mitológicas, el Niflheim estaba situado en el Norte, en la tierra de la niebla, de la crepitante escarcha y de la noche perpetua. En época posterior lo pusieron como en la Antigüedad clásica, bajo tierra. Ríos salvajes e impetuosos atronaban aquella mansión. Sobre uno de estos estrepitosos ríos lanzados como cataratas en el mundo subterráneo se levantaba un ancho puente pavimentado con deslumbrante oro. Llevaba al llamado vestíbulo de los muertos, que en su forma primitiva recuerda una gigantesca tumba de hunos, pero que posteriormente adopta cada vez más los rasgos de un sombrío reino del más allá y se convierte en un lugar de expiación. **Este domino está gobernado por la diosa Hel**, una reina del mundo subterráneo, la cual, en la forma definitiva de la mitología nórdica establecida por el Edda, resulta ser la hija de Loki. Tenía el poder sobre nueve mundos y vivía en un palacio equiparable al de los Ases y el de los Vanes. Su centro era una poderosa sala de oro a la que también la sombría diosa de los muertos invitaba gustosamente a los amigos. Por raro que parezca, en ninguna parte se dice qué destino le esperaba al gris ejército de sombras de los habitantes del mundo de Hell. Sin embargo, un aburrimiento interminable parece haber aplastado a los "muertos en la paja" en los subterráneos sin luz del mundo terráqueo. En gran parte, Hel debió ser un invento de la escuela poética islandesa de la Alta Edad Media. No se aprecian influjos cristianos en el sentido de considerar el más allá como cárcel y expiación. Y, como el Hades de los griegos, el infierno germánico también era un mundo de vida degradada, un triste y sordo reino de los muertos, que condenaba a los difuntos a una existencia aparenial e informe, como sombras.

6. Mitología azteca

Mictlantecuhtli o Popocatezín:



Es el dios azteca del inframundo y los muertos . también era llamado Popocatezin, del "popo" humo, por lo tanto era el dios de las sombras. Juntamente con su esposa Mictecacíhuatl, **regía el mundo subterráneo o reino de Mictlán**. Ejercía su soberanía sobre los "nueve ríos subterráneos" y sobre las almas de los muertos. Se le representa como el esqueleto de un humano con una calavera con muchos dientes. Asociado con las arañas, los murciélagos y los búhos, al ser dibujado se representaba con cabello negro y con ojos estelares o estrellas. Uno de los dioses que sostienen los cielos.

Quetzalcóatl roba los huesos preciosos a Mictlantecuhtli para crear a los hombres

Reino de Mictlán el inframundo azteca:

Mictlan o Mitlán, "la Tierra de los Muertos" , en la mitología azteca era el nivel inferior de la tierra de los muertos, y se encontraba muy al norte. Los guerreros que morían en el campo de batalla y las mujeres que morían en el parto eran las únicas personas que no iban al Mictlan después de la muerte así como los "muertos por agua" (ahogados, tocados por un rayo o de hidropesía) que iban al Tlalocan. Tienen que hacer un duro viaje desde la Tierra a Mictlan, pero les ayuda el guardián del más allá Xólotl, el mictlan estaba formado de 9 lugares, 8 tenían retos para los muertos y en el 9 -el más profundo- podían alcanzar el descanso eterno. El rey de Mictlan era

Mictlantecuhtli, y la reina era Mictēcacihuatl. Entre los demás dioses de Mictlan se encuentran , Acolmiztli, Chalmeacáhualt, Chalmeacatl y Acolnahuácatl.

7.Mitología mexicana

Acolnahuacatl o Acolmiztli:

Era un dios **mexica del inframundo de Mictlán**. Acolmiztli, que significa en náhuatl felino fuerte o brazo de puma, era representado como un puma de color negro, con un rugido sobrenatural, que custodiaba que los vivos no entraran al reino de los muertos.

El llamado rey poeta de Texcoco, Nezahualcōyotl (1402 – 1472), llevó su nombre en su honor.

8.Mitología celta

Cythrawl:

Es el dios de la muerte celta. La idea céltica de la creación, tal como aparece en la obra galesa Barddas, habla de dos existencias primarias, Dios y Cythrawl, que representaban, respectivamente, la vida y **la muerte**. **Cythrawl habitaba en Annwn, el Abismo del Caos**. Al comienzo, estaban sólo Dios y Annwn. Dios pronunció su inefable nombre y se creó Manred, la primera sustancia del universo. Manred estaba formado por miles de prolíficos átomos, en cada uno de los cuales estaba presente Dios y cada uno de los cuales era una parte de Dios. Se organizaban en círculos concéntricos que representaban la totalidad del ser, y en lo más íntimo, el primero sobre el que la vida se instala al emerger de Annwn, es Abred. Ésta era la etapa de contienda y evolución, la lucha de la vida con Cythrawl. El segundo es Gwynfyd, el Círculo de la Pureza, en el que triunfa la vida, y el último es Ceugant, habitado por Dios solo, con quien está presumiblemente fusionado.

Morrigan o Morrighu:



Su nombre significa literalmente "La reina de los fantasmas" . Morrigan, también conocida como Morrighu, es la diosa celta de la muerte y la destrucción. Se la representa típicamente con armadura y armas. Morrigan está presente en todas las guerras, tomando la forma de cuervo o coneja. Su papel en la guerra es infundir en los soldados la fuerza (y la ira) para combatir. Su nombre significa "Gran Reina" o "Reina Espectral". Morrigan también se puede traducir o encontrar escrito como Carrie o Carrigan.

Morrigan es la diosa de la guerra, y por lo tanto de la muerte. Pero también representa la renovación; la muerte que da a luz a una nueva vida, el amor y el deseo sexual. La vida y la muerte están muy unidas en el universo celta.

Morrigan es doncella, madre y viuda. Formaba una tríada con Badb y Macha, aunque en algunas fuentes se la describe como diosa triple, incluyendo a Bodbh y Macha como otras manifestaciones de la Morrigan.

Esta diosa pertenece a los Tuatha Dé Danann, los seres mágicos que habitaron Irlanda antes que los irlandeses actuales.

Que Morrigan es una diosa importante está evidenciado en su identificación con Anu, la diosa que en el Glosario de Cormac es definida como mater deorum hibernensium y es descrita como la "nutridora de los dioses". Se trata del personaje a quien fueron dedicados los "dos senos de Anu", dos colinas gemelas en el condado de Kerry, en Munster. Tal identificación se encuentra en Lebor Gabála Érenn:

«Ernmass tenía otras tres hijas, Badb Chatha y Macha y Mórrígan, cuyo otro nombre era Anu»

(Lebor Gabála Érenn, 64)

Puede parecer curioso que una diosa guerrera como Morrigan pueda ser identificada con Anu, la "nutridora de los dioses". Este punto, si es verificado, arrojaría una luz interesante sobre la antigüedad de esta figura. Se podría pensar en una antiquísima diosa de características duales, tanto benignas como malignas, similar a la diosa india Devī, esposa de Siva, entre cuyos muchos aspectos están incluidos la dulce Umā, la batalladora Durgā o la terrible Kalī.

Las primeras fuentes que tenemos de la Morrigan son glosas y glosarios de manuscritos en latín. En un manuscrito del siglo IX que contiene la traducción del libro de Isaías al latín vulgar, la palabra Lamia es usada para traducir la palabra hebrea Lilith. Una glosa explica esto como "un monstruo en forma femenina, que es, una morrigan". El Glosario de Cormac, también del siglo IX, explica la palabra plural gudemain (espectros) con la forma plural morrigna. El glosario de O'Mulconry, que data del siglo VIII, dice que Macha es una de las tres morrigna. Al parecer, en aquella época el nombre Morrigan se refería a una clase de cosas más que a algo individual.

Era una diosa tripartita de la guerra de los celtas irlandeses antiguos que incitaba a los guerreros a combatir. Colectivamente era conocida como Morrigu, pero sus personalidades también eran llamadas; Nemhain (pánico), cuyo aspecto espantoso adoptaba sólo cuando se presentaba ante los que iban a morir; Macha (batalla), que aparece bajo la forma de una hembra de cuervo y Badh, cuyo nombre deriva del protocelta bodbh, "corneja", aspecto con que incitaba a los guerreros a la batalla. Ella es comúnmente conocida por estar involucrada en la Táin Bó Cúailnge, donde es al mismo tiempo una auxiliadora y un estorbo para el héroe Cúchulainn.

A menudo se representa como un cuervo o corneja aunque podía adoptar muchas formas distintas (vaca, lobo o anguila).

Bilé:

Es un dios celta de la muerte y de los infiernos, uno de los Danann o dioses importados de Galia. Bilé es probablemente un dios del Sol y equivale a Apolo.

El Annwn el inframundo celta:

Es el inframundo de los celtas, un abismo dominado por caos, tinieblas y sombras. Además de la creencia en una tierra de los muertos, los celtas tenían un Otro Mundo al que podrían entrar los mortales favorecidos. Esta región tenía muchos nombres: Mag Mor, la Gran Llanura; Tir n' Aill, el Otro Mundo; Tir-nan-og, la Tierra de la Juventud, la Tierra Brillante, y así sucesivamente. También se llama en el mito celta la isla de los Hombres de Falga, siendo Falga un nombre antiguo para la isla del Hombre, que se relacionaba con el dios Manannan, señor de los mares subterráneos.

Este Elíseo celta estaba a veces más allá de los mares, otras veces debajo de los mares o podía estar situado en las colinas huecas, y algunas veces era la morada de los Sidhe o dioses más ancianos. Se menciona en el Viaje de Bran, en el ciclo Cuchulainn y en el cuento de Laegaire mac Crimthainn. En el mito celta se distinguía claramente del lugar subterráneo de los muertos; era una región bendita que sólo los pocos favorecidos podían esperar alcanzar durante su vida. La morada subterránea de los dioses de la Tierra es a veces el mundo de los muertos, porque el mito celta está principalmente relacionado con la agricultura.

El Otro Mundo, cubierto de niebla, estaba en el mismo plano que el terrestre o a veces coincidía con él. Allí habitaban los dioses y otros seres sobrenaturales. Tenía cierta semejanza con el paraíso de Mohammedan en su belleza puramente material, pero tenía un aspecto espiritual. Confería olvido por un plazo de años a los que lo visitaban, como la posterior Tierra de Faene, donde el largo olvido espera a los seres que se mueven en sus claros encantados. El Elíseo celta es el primer paso en la evolución del cielo. Los dioses relacionados con él eran Manannan y Lug, el dios Sol, probablemente porque descansaba en el mar occidental. Algunos creen que el Elíseo celta fue influido por la historia cristiana, pero un paraíso tan sensual tiene poco que ver con un cielo cristiano.

9. Mitología mixteca

Nueve Hierba:

(mixteco: Q Cuañe) es el nombre calendárico de un personaje que aparece en los códices del grupo mixteco, procedentes de la Región Mixteca, en el sur del actual territorio de México. En estas pictografías, Nueve Hierba aparece asociada al templo de Chalcatongo, dedicado a la divinidad mixteca de la muerte. El papel de Nueve Hierba no es claro, algunos autores consideran que este personaje fue la divinidad misma de los muertos, aunque no son pocos los que opinan que Nueve Hierba fue el nombre de una poderosa sacerdotisa del templo. Como quiera que sea, Nueve Hierba jugó un papel importante en la biografía de Ocho Venado-Garra de Jaguar, tal como la narra el Códice Tonindeye (o Nuttall), puesto que es ella quien otorga a Ocho Venado los emblemas sagrados que le dan la investidura como señor de Tututepec.

10. Mitología hindú

Yama:



En el marco del hinduismo, Yama (en letra devanāgarī: यम) es el señor de la muerte.

Aparece por primera vez en los Vedas. Yama pertenece a una etapa muy temprana de la mitología védica. Se considera el primer ser mortal. Había nacido de Vivasvat (el dios del Sol) y de su esposa Saranyū. Su hermano, el séptimo Manú, otra forma del primer hombre, es hijo de Vivasvat con su esposa Samjñā, quien era el reflejo o la sombra (chaya) de Saranyū. Al morir, debido a que fue el primero en llegar al Cielo, se le nombró líder de los muertos (todavía no los juzgaba).

El término sánscrito yama significa ‘mellizo’. En las creencias védicas, Yama tiene una hermana gemela, Yamī (‘melliza’), que fue la primera mujer. Yamau mithunau quiere decir ‘dos gemelos de distinto género’. El décimo mandala del Rig Veda contiene un himno (10.10.14) en el que ambos se cantan uno al otro. Yama resistió los avances sexuales de su hermana (el primer incesto). Después de que él murió, ella lo lloró tanto que los devas —para hacerle olvidar su dolor— crearon la noche.

En los Vedas Yama es llamado “rey” (samgamano janānām: ‘el que reúne a la gente’) y dirige bondadosamente sobre los antepasados muertos (pitri), cuyo camino está custodiado —para evitar que entren los vivos— por dos perros manchados (de cuatro ojos y amplio hocico), vástagos de Śaramā y parecidos al can Cerbero griego, de tres cabezas.

En la mitología posvédica, Yamī es conocida también como Yamunā (el larguísimo río Yamuna, paralelo al Ganges).

En sánscrito, la palabra yama no sólo significa ‘mellizo’, sino también ‘prohibición’ y ‘restricción’ (como en el yama y el niyama del yoga). Así que gradualmente en la mitología puránica, Yama empieza a aparecer como Yama-rāja (el rey de la prohibición) y como Dharma-rāja (rey del deber) o Dharma (la personificación del dharma, ‘deber o religión’). Es el castigador de los muertos, y es quien mide la balanza del karma (las actividades buenas y malas cometidas en cada encarnación). Su papel se corresponde al de Plutón y Minos, en la mitología griega. Vive en una región del inframundo llamada Yamapura (‘ciudad prohibida’).

Cuando un alma abandona su cuerpo, se encuentra con Yamarāja. El contador Chitragupta lee un informe acerca de todas las actividades de esa alma en particular, que están registradas en un libro llamado Agra Samdhānā (agra: ‘principio’, samdhānā: ‘reunión, poner todo junto’). Luego Yamarāja da su justa sentencia inapelable.

En el Mahā Bhārata se describe a Yama con ropajes color rojo sangre, cuerpo brillante, corona sobre la cabeza, ojos relampagueantes. Como Varuna (el anterior rey de la muerte védico) lleva en su mano un lazo (con el que ata al alma luego de arrancarla del cuerpo) del tamaño de un pulgar humano. También se lo representa con gesto severo, de piel verde, vestido de rojo, montado sobre un búfalo. Sostiene una maza de oro en una mano y el lazo de la muerte en el otro.

En las mitologías más modernas (el Bhāgavat Purāna, por ejemplo) se lo presenta siempre como una deidad terrible, que inflige torturas inimaginables (llamadas yātanā) a las almas en el infierno.

Yama es el dios de la muerte y el Rey de la Ley, preside el tribunal por encima de los muertos. Dos genios, que son las dos partes del alma del muerto, presentan, en forma de guijarros blancos o negros, las acciones del muerto. Y para reconocer el verdadero carácter del muerto, el dios consulta un espejo.

Las más grandes formas del Rey de la Ley, Señor de la Muerte, son extensas como el espacio; las medianas semejantes al Monte Meru, y las más pequeñas llenan el mundo. Aparecen con los ojos vidriados, mordiéndose con los dientes el labio inferior, con el pelo recogido en moño sobre la cabeza, el vientre enorme, el cuello delgado, y blandiendo en la mano la plancha en la que se anotan todos nuestros actos, gritando «golpea-mata». Aspiran el seso, arrancan las cabezas de los cuerpos y extirpan las entrañas. Llegan y llenan todo el universo.

Yama es uno de los dioses más antiguos del mundo, por lo que se han encontrado formas paralelas de uno u otro tipo por toda Eurasia:

Yima en el zoroastrismo persa.

Yan-luo (traducción al chino del término sánscrito Yama Rāja (rey Yama).

Enma (Yama), Emma-O (rey Yama) o Enma Dai-Ō (閻魔大王, 'gran rey Yama'), en la mitología japonesa.

Algunos incluso creen que también comparte las mismas raíces mitológicas de Abel (el segundo hijo de Adán, asesinado por su hermano mayor Caín).

Yama es venerado en Tíbet como guardián del ejercicio espiritual, y fue probablemente venerado aun antes del siglo VII, cuando Tíbet se convirtió desde el bön al budismo.

Yamī es la diosa de la muerte y reina sobre las almas de las mujeres en el submundo (Naraka). Es la consorte de Yama, el señor del inframundo.

Ymir (de la mitología escandinava) que se considera cognado de Yama.

Varuna:

Varuna fue un dios muy importante, que regía los bajos fondos y el reino de los muertos, así como era el dios de la lluvia, creador de rayos, tormentas y truenos. Siempre va acompañado de su hermano gemelo Mitra, que es el Dios Sol del Alba, de la amistad, los contratos, los juramentos y promesas. Juntos representaban al día:

Varuna era la noche y lo oscuro, mientras que Mitra era el día, la mañana y la luz solar. Es por ello que ambos representaban la ley, con sus dos caras.

Varuna y Mitra son los dioses del juramento. El Atarvaveda lo describe como omnisciente, capaz de detectar cualquier mentira. Las estrellas son sus espías de mil ojos, vigilando cada movimiento de los hombres.

Mientras Mitra vigilaba que se cumplieran las promesas, los juramentos, los contratos, y la honestidad en la amistad y en todas las relaciones, Varuna hacía lo propio en su ámbito, pero de forma belicosa, tanto en el cielo como en la inmensidad de las profundidades.

Varuna es el dios de las Extensiones Celestiales. Varuna era omnipresente y omnisciente; uno de los himnos que se le entonaban a él se lee casi como un salmo bíblico:

“Él es el que hace brillar al sol en los cielos, y los vientos que soplan son su aliento. Él ha ahuecado las cuencas de los ríos; éstos fluyen por su mandato. Él ha hecho las profundidades de los mares.”

Es también un dios del cielo: de acuerdo con otra versión, un dios del agua. El nombre deriva de Var, cubrir o abovedar, y Varuna significa la bóveda del cielo. Aquí, entonces, parece que encontramos una pista del significado del griego Ouranos, de quien ya sabemos que era un dios del cielo: Ouranos significa el cubridor, pero, como hemos observado arriba, el nombre habría quedado ininteligible de no haber sido por su referencia al nombre sánscrito. El mito de Varuna es un ejemplo maravilloso de la disposición y terminación con la que el genio hindú espiritualizó sus impresiones de los sentidos. Del concepto de aire (o aliento), el Varuna de mil ojos (o estrellado) que vigilaba todas las cosas y todos los hombres, los arios indios pasaron a la concepción más pesada de Varuna como un dios que todo lo ve, cuyos espías, o ángeles, veían todo lo que sucedía.

«No me dejes todavía, oh Varuna, entrar en la casa de arcilla: ¡Ten piedad, Todopoderoso, ten piedad!

»Si voy solo temblando como una nube conducida por el viento: ¡Ten piedad, Todopoderoso, ten piedad!

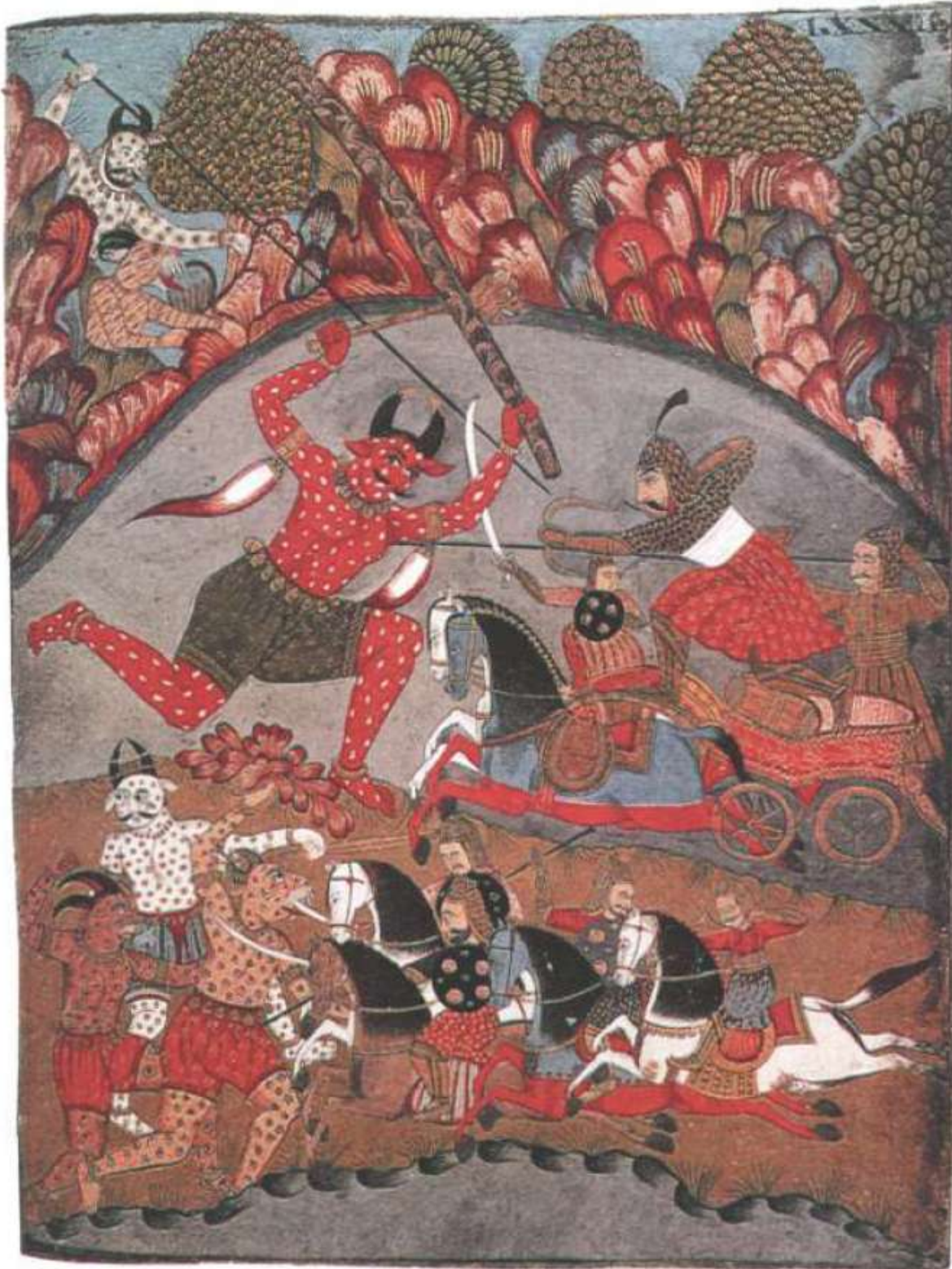
»Por la falta de fuerza, tú, dios fuerte y brillante, he ido yo a la orilla equivocada: ¡Ten piedad, Todopoderoso, ten piedad!

»La sed llegó al orador, aunque estaba en medio de las aguas: ¡Ten piedad, Todopoderoso, ten piedad!

«Cuando nosotros, oh Varuna, cometamos una ofensa ante la hueste celestial, cuando rompamos tu ley sin pensar: ¡Ten piedad, Todopoderoso, ten piedad!»



Rakshasa:



Un rakshasa es un demonio o espíritu malévolo del Hinduismo. Vocablo sánscrito que significa violento y es el antónimo de “raksha” (seguro).

Eran caníbales devoradores de hombres ("nri-chakshas" o "kravyads"). Los arios supuestamente sostenían una continua guerra contra los rakshasas, sin embargo el líder rakshasa Ravana se describe a si mismo en el Ramayana como "ministro de los arios".

El Ramayana los describe como creados de los pies de Brahma, sin embargo son indistintamente conocidos como descendientes de Pulastya, de Khasa, o de Nirriti and Nirrita. El señor Brahma les entregó dones especiales a rakshasas como Vibhishan, Hiranyakashipu e Hiranyaksha que eran sus devotos. Muchos rakshasas habrían sido hombres perversos en previas reencarnaciones. Los rakshasas son conocidos por perturbar los sacrificios, profanar tumbas, hostigar sacerdotes, por posesión humana, y actos similares. Sus uñas son venenosas y se alimentan de carne humana y comida podrida. Cambian de forma y realizan hechizos, y frecuentemente aparecen en forma de humanos y grandes aves. Hanuman, al llegar a la isla de Lanka donde Ravana reinaba, pudo observar que los rakshasas podían tomar cualquier forma imaginable. Aparte de Ravana, también es conocido el rakshasa Nairitya que es relacionado con el Sur.

Avīci el inframundo en el hinduismo:

En el budismo, Avīci (En sánscrito y pali: "sin ondas" "sin olas") es el nivel más bajo del Reino Naraka o "infierno", en el cual un ser que ha cometido graves fechorías puede renacer.

Las personas que renacen en el Avīci generalmente han cometido uno o más de las Cinco Ofensas Graves:

Asesinato intencionado de un padre o una madre (parricidio).

Asesinato intencionado de uno mismo (suicidio).

Asesinato de un Arhat (un ser iluminado).

Derramar la sangre de un buda.

Crear un cisma en el Shanga, la comunidad budista de monjes y monjas.

El budismo enseña que el renacimiento en el Naraka es temporal, mientras no se termine de consumir el mal karma que fue creado. De igual forma, el Avīci no es

eterno. Sin embargo, el renacimiento en el Avīci es el más largo de todos los niveles del infierno, contando algunas duraciones de hasta 1018 años. Algunos sutras mantienen que el renacimiento en el Avīci puede llevar innumerables kalpas (eones). Cuando transcurre un kalpa, el condenado vuelve a renacer en el mismo lugar, un kalpa tras otro, hasta que consigue purgar su mal karma previo. Por esta razón, el Avīci se conoce como el "Naraka ininterrumpido" (無間道).

11. Mitología yoruba

Odduduwa u Oddua :

(también Odudúa, Odúa, Oodúa, y en transcripción afro-cubana Odduduwa u Oddua)

Es una de las deidades de la religión yoruba. Rige en los secretos de los ancestros y la muerte, es decir, según la lengua lukumí, **rige sobre los Egun (muertos) e Iku (la muerte)**. Conforman junto con Obbatala y Orunmila, una importante trinidad dentro del oráculo Yoruba. Con Obbatala, creó el mundo, mientras que con Orunmila, fue el encargado de enseñarle los secretos de Ifá, ya que fue el primer Oba que hizo Ifá en la tierra.

Odùdúwà fue una de las deidades que cambió el carácter entre nosotros: de rey supremo, cabeza de la dinastía, representación divina de la realeza y el estado, se volvió rey **del inframundo, de "los secretos de los ancestros y la muerte Egun (muertos) e Iku (la muerte)"**. Se le acentuó mucho su categoría de primer ancestro - principal razón para considerarlo **rey de los muertos** - y su vínculo con las profundidades del subsuelo (asociándolo con la muerte).

Su representación material alude a la formación del mundo, del cual forman parte el reino animal, el vegetal y el mineral. **Su reino son las tinieblas más profundas de la noche (Ara Onu)**. En cuanto a su aspecto, no tiene forma, siendo en sí una inmensa masa de poder espiritual que posee un ojo fosforescente. Vive en un receptáculo en forma de cofre de plata, el cual se resguarda con un candado o cerrojo. Este cofre extrañas veces se abre, aunque se recomienda no hacerlo. Se debe proteger de la luz, porque vive en la oscuridad.

Esta deidad yoruba es potestativa de los babalawos u Oluos. Son ellos quienes pueden entregarlo, y no sacerdotes de la Osha. Sus hijos pueden recibir Obbatala, sin embargo, en el caso de los hombres, pueden pasar directamente a Ifá, mientras que las mujeres deben coronarse Obbatala Oshanla, uno de los caminos femeninos de esta deidad.

Vive un cofre de plata asegurado con un candado, en ese cofre que casi nunca se abre se guarda el secreto que se montó en la ceremonia de entrega, se envuelve en algodón preferentemente del que da la Ceiba (palo borracho) y se coloca en una capilla bien alto, por que el vive en la cima de un loma (Oke) y no puede recibir la luz del sol.

Sus atributos son la herramienta de Yemú o Yembó con el bastón, un ataúd de cedro, un esqueleto de plata que representa a quienes murieron y pasaron al mundo de la verdad, 8 poayés, 8 adanes o manillas, 8 escudos triangulares, un escudo triangular con un ojo grande en el centro, una escalera, un juego de herramientas de Obbatalá, un majá (serpiente), un hombre y una mujer (muñecos), 8 piedras chinas blancas, una esfera de marfil, una de nácar, 2 manos de caracoles (la mano de caracoles es de 18), 8 dados usados. Su collar es de 16 cuentas blancas por cada 8 rojas, otro tipo es de 8 secciones de cuentas blancas separadas por 2 cuentas de nácar que llevan en el medio una de coral.

Cabe señalar que cada casa de Ifá señala cual es el tipo de herramientas que requiere esta deidad. La idea de esta información es con el fin de orientar y no de confundir.

Ofrendas

Se le inmolan chiva blanca, gallina, codorniz, guinea y palomas.

Leyendas

“Olórun creó primero a Obàtálá, pero cuando Òrìṣà-Nlá (el Gran Òrìṣà Blanco) se dirigía al umbral del mundo espiritual, se encontró con Èṣù (Eshú, también conocido como Elégbara o Elégbà), que le exigió que hiciera sacrificio. Alivo, Obàtálá se rehusó y Èṣù decidió imponerle un castigo: le puso en el camino una comida muy picante y plantó una palmera vinícola. Después de mucho caminar, Bàbá, decidió descansar. Como tenía hambre, decidió probar la comida que Èṣù había plantado. Una vez satisfecho, tuvo sed y con su opa-oṣoro (opká-oshoró, cetro, cayado), perforó la palmera y bebió

del vino que manaba de ella. Embriagado, se quedó dormido, con el Apo Àiyé (Saco de la Creación a su lado).

Olófin-Otete (otro nombre de Odùdúwà), al percatarse de la situación, fue elese (al pie) de Su padre Olórun y le informó. Olódùmárè, decidió, entonces, encomendarle la tarea de crear el planeta como hoy lo conocemos. Odúa hizo los sacrificios pertinentes, orientado por su compañero Òrúnmílà y suspendido de una cadena (ewon) de plata de 16 eslabones derramó sobre la superficie del agua (lo único existe en el caos y oscuridad inicial) un poco de polvo. Luego dejó deslizarse a la gallina (adíye) cinquera (de pata de cinco dedos), para que esta exparciera la tierra.

El camaleón fue el que tanteó la superficie recién formada y confirmó que Odùdúwà podía bajar. Así pues, Odúa fue el primer òrìṣà que pisó sobre la tierra (esentayé, de donde nace la ceremonia homónima, típica de la práctica ancestral, en que se le hace la adivinación del destino a los recién nacidos). Odùdúwà venía, como todos las deidades, con 200 acompañantes. Al despertar Obàtálá, mostró contrariedad por lo sucedido. Olórun, le perdonó el delirio y le encargó moldear al ser humano de la arcilla (por lo cual recibe el título de Alamorere). Una vez en la tierra, travó una violenta guerra con Odúa y sus seguidores, sólo apaciguada gracias a la intervención de Èṣù Obà sin l'Àiyé, Òrúnmìlà, Yemoo (esposa de Bàbá) y la astucia y sacrificio de Moremi, hoy en día heroína de Ifè. Odúa fundó la capital espiritual de los yorùbá (Ilé Ifè) y se volvió su progenitor. Hoy en día todos los yorùbá se consideran omo Odùdúwà es decir hijos de Odùdúwà. Odúa encabeza la dinastía de los 21 obà, reyes locales, que ratifican sus coronas al pie del Ooni de Ifè, por tradición descendiente directo del òrìṣà y su encarnación viviente. Por ser el primogénito de Odúa-Ilè-Àiyé (La Madre Tierra), se le llama Àrému (Àré = primero). También Agbèjì en virtud de su capacidad creadora.”

La leyenda antes narrada, suele tener una versión histórica, que cuenta que Odúa vino del Éste (según unos la Mecca, en Arabia, según otros de Benin o de lugares próximos), para destronar al rey local Obàtálá, imponiendo a los igbo, la población local, un nuevo orden político, reconfigurando la identidad cultural y espiritual que encontró, con elementos propios. Esta versión es más aceptada entre los antropólogos, los habitantes Oyó y aquellos que quieren, por influencia occidental, privar de naturaleza divina al Padre de los Yorùbá.

Existen muchas versiones sobre el origen yoruba, la más popular de las cuales gira en torno a una figura llamada Oduduwa. De acuerdo con un registro de uno de los primeros historiadores yorubas, el reverendo nigeriano Samuel Johnson (un oio convertido al cristianismo), Oduduwa era el líder de un ejército invasor del Este (un lugar a menudo identificado con La Meca, Egipto, y Sudán, o el noreste de Nigeria) que estableció el sistema de gobierno constitucional monárquico entre los indígenas que encontró a su paso.

Otras versiones del mito hablan de que Oduduwa fue enviado abajo por Olodumare, el Creador, para darles vida a los primeros seres humanos a partir del suelo arcilloso de Ilé-Ifè. Oduduwa es también el nombre de una importante diosa de la Tierra, la esposa de Obatalá, y algunos académicos señalan una conexión entre el fundador semimitológico de las tradiciones monárquicas de Ifè, Oyo, y Benín, así como de la antigua deidad femenina.

El nombre de Oduduwa significa: 'aquel [o/ohun] que creó el conocimiento [odu] del carácter [iwa] o o dudu, o l'ewa/o n'iwa: 'él es negro y hermoso o de buenos modales',

haciendo referencia al papel supremo de la figura en establecer la filosofía yoruba y la negrura, ya sea mítica o históricamente. Los yorubas son siempre aludidos como los «iorubá, omo Oduduwá [O'oduá]» ('yoruba, hijos de Oduduwá').

Oduduwá fue el fundador de Ile-Ife. Fue enviado desde los cielos por Olodumare para establecer la Tierra y crear a sus habitantes, luego de que otro pastor de Olodumare, Obatalá, fallara en el intento. A tal efecto, Oduduwá recibió un gallo y un saco de arena, ya que la tierra se hallaba cubierta de agua en aquel entonces. Mientras descendía desde los cielos, el gallo que iba con él se escapó y comenzó a volar, por lo que en su intento por atraparlo, dejó caer el saco de arena. Ésta comenzó a bajar hacia el agua. En su descenso, Oduduwá se dio cuenta de que la arena había formado una pequeña "colina", emergiendo desde las aguas, y que el gallo se había posicionado sobre ella expandiendo la arena con sus patas. En consecuencia, la tierra siguió extendiéndose hasta formar el suelo de la tierra. Luego, llamó a ese montón Ile n'fe, la tierra se estaba extendiendo, y de ahí el nombre de Ile-Ife, el pueblo ancestral de la humanidad y de los yoruba. Obatalá bajó más adelante junto a los otros y creó a los humanos.

Oya:

Oyá es una de las deidades de la religión yoruba. En la santería sincretiza con la Virgen de la Candelaria o con santa Teresa de Ávila (especialmente en Matanzas). Oyá está muy relacionada con **la divinidad de la muerte**. Propicia los temporales, los vientos fuertes o huracanados y las centellas.

Herramientas de Oya:

Su receptáculo en una vasija de barro con tapa o una sopera de loza color carmelita o de varios colores. Normalmente vive seca, en algunos casos en agua de río y en otros solo se le rocía un poco de agua de río a sus otá. Sus atributos son 9 adanes (manillas) de cobre, vainas de flamboyán, Irukes (rabos de caballo), una mano de caracoles, herramientas de trabajo y de guerra, espadas, escudos, esclavas, espadas rayo, corona, pañuelos de 9 colores diferentes excepto el negro, guataca, pico, acofá, rayo, guadaña, palo, azadón, rastrillo, hacha, sable, etc. Sus Elekes son de 1 cuenta carmelita con rayas blancas y negras por cada 9 carmelitas, en algunas casa de Osha los confeccionan de cuentas lilas con rayas amarillas o alternando 9 cuentas blancas y 9 negras.

Objetos de poder de Oya:

Una herramienta hecha con crin negra de cola de caballo, llamado Iruke. Nueve brazaletes de cobre.

Trajes de Oya:

Oya viste con un vestido vino y una saya con 9 franjas de diferentes colores. También puede vestirse con un vestido de fibra seca de la parte superior de la palma real, llamado yagua. Cintas de nueve colores cubren su cabeza.

Ofrendas

Se le ofrendan frutas de colores ocres fundamentalmente la berenjena, batata, plátano indio, bollos de frijoles de carita, arroz blanco con berenjena, manteca de corajo, uvas, manteca de cacao, maíz tostado, coco, etc. Se le inmolan chiva, gallinas, gallinas de guinea, palomas. Sus Ewe son flamboyán, caimitillo, fruta bomba, yuca, granada, maravilla, mil flores, geranio, coralillo morado, mar pacífico, pepino cimarrón, verbena, flor de cementerio, espanta muerto, cambia voz, llantén, vergonzosa, artemisa, cordobán, alcanfor, curujey, croto, chirimoya, meloncillo, etc.

Ara Onu el inframundo yoruba:

Es el inframundo de la mitología yoruba. Un lugar dominado por las tinieblas y sobre el que reina Odduduwa, como rey de los Egun (muertos).

12. Mitología Igbo

Ala:

también conocido como Ale, Alla y Ane/Ani es una deidad de la mitología Igbo, que en el pueblo Igbo es considerada una diosa de la fertilidad y quien gobierna el inframundo. En la creencia igbo, sería la esposa o hija de Chukwu. Ella es a menudo representada con un pequeño niño en sus brazos y su símbolo es la luna creciente. Se cree que las almas de los muertos viven en su seno sagrado.

Actualmente la diosa Ala sigue siendo adorada por los igbo de Nigeria y se le rinde homenaje durante el festival del Yam.

13. Mitología sumeria

Nergal o Nirgal:



(apodado Erra, El Aniquilador) . Es el **dios sumerio-babilonio del inframundo y señor de los muertos**, soberano del Mundo Inferior siendo considerado como el aspecto siniestro del dios del sol Utu. **Gobierna el inframundo junto a su consorte, Ereshkigal**. Aparece como hijo de Enlil y Ninlil, y según la leyenda, fue engendrado cuando Enlil fue confinado a pasar una temporada en el inframundo por violar a Ninlil. Cuando Ninlil va a preguntar por Enlil (a la ciudad del inframundo), este se hace pasar por el portero, le lleva a una habitación le hace el amor y engendran a Nergal Meslamstea.

Descripción

Solía ser representado mediante una figura humana, a veces con las piernas envueltas en una especie de mortaja, portando una espada y/o un cetro con dos cabezas de león. Astronómicamente se le suele asociar con Marte.

Nergal es el portador de la peste, la fiebre y la devastación, y sus atributos son la hoz y la porra. El lugar principal de culto estaba localizado en la ciudad de Kuthu, hecho que aparece reflejado en la biblia hebrea en el pasaje II Reyes, 17:30

La leyenda

Un día los dioses querían celebrar un banquete, pero para que se mantuviera el orden cósmico, los celestes (dioses del cielo), no podían bajar al Inframundo, ni los ctónicos podían subir al cielo. Se decidió enviar a un mensajero para invitar a Ereshkigal, que no asistiría pero si enviaría un representante, que tomaría la comida divina que a ella le correspondía.

Ereshkigal eligió a Namtar, su ministro, para que estuviera en la celebración como su representante. Namtar, subió una la larga escalera al cielo y se presentó ante los dioses. Como representante de la gran diosa del mundo subterráneo los demás dioses se pusieron de pie ante él, y luego se arrodillaron para mostrarle su respeto. Sin embargo Nergal, se quedó sentado, pues Namtar, no era de su agrado.

Esto fue tomado como una ofensa, y Nergal debía ser castigado. Enki decidió defenderlo y Nergal, fue enviado al inframundo, para pedir a la diosa un perdón. Sin embargo, antes de partir, Enki le llamó y le dijo que no aceptara un asiento en el Mundo de los Muertos, ni comiera de sus alimentos ni tomara de sus bebidas, no se lavara los pies y, lo más importante, que se resistiera a la tentación de unirse con Ereshkigal, aún siendo ella tan hermosa.

Acompañado por siete escorpiones, representaciones de plagas, y cargando un trono hecho de madera, como presente para la diosa, Nergal llegó hasta el Inframundo, pasó por sus siete puertas y se presentó ante Ereshkigal. La diosa se sintió atraída por Nergal y le ofreció un asiento, que el dios rehusó. Luego le trajeron comida y bebida, pero también las rechazó. Luego se le ofreció laverle los pies, pero también se negó. Entonces, Ereshkigal fue a bañarse y permitió que Nergal viera un instante su cuerpo; él quiso resistirse, pero cuando la bella diosa se dejó ver nuevamente, cedió.

Se amaron durante seis días, y el séptimo Nergal se levantó, alejándose sigilosamente de Ereshkigal, que estaba dormida, y atravesó las siete puertas del Inframundo para regresar al cielo. Cuando Ereshkigal despertó, descubrió la ausencia de su amante, y Namtar le informó sobre su partida. Al oír esta noticia, Ereshkigal, cayó de su trono y lloró con desesperación. Su fiel ministro se ofreció entonces para subir hasta el cielo y traer de vuelta a Nergal.

Namtar le busca pero no le reconoce, ya que Enki, con un conjuro había cambiado su apariencia. Namtar regresa con las manos vacías, diciendo que no había visto a Nergal, sino a un dios menor sin corona y que pestañeaba constantemente, lo cual era indigno de un dios importante. Ereshkigal se dio cuenta del truco, y enfurecida decidió amenazarles con enviar a todos los habitantes de su reino a la tierra, hasta que el número de los muertos superara al de los vivos.

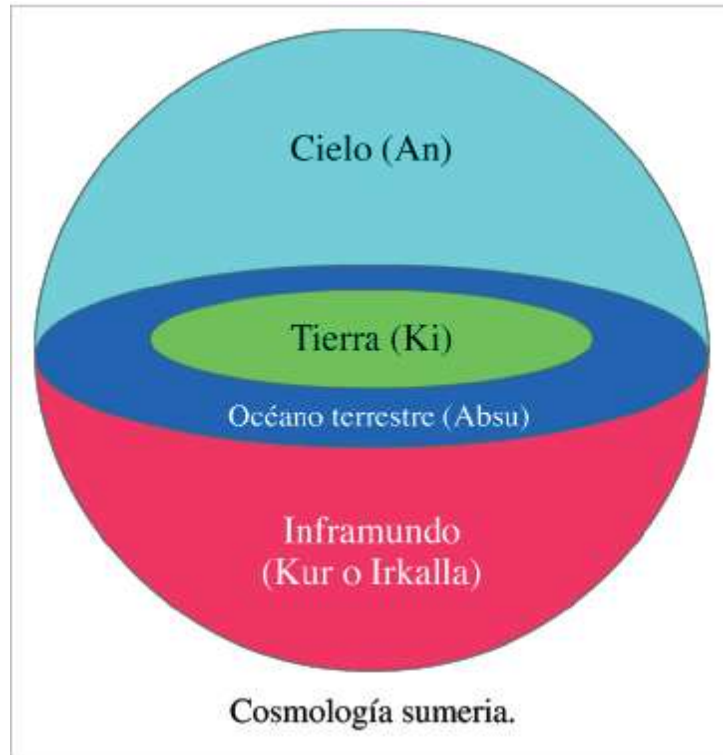
Nergal se levantó y volvió al mundo inferior, rompió las siete puertas y llegó a los salones de Ereshkigal. Le tomó de sus cabellos y le alzó de su trono con furia. Pero Ereshkigal le habló de amor, y le dijo que vivieran juntos gobernando el mundo de los muertos. Nergal le escuchó, y le besó con pasión y consumaron su unión.

El modo por el cual llegó al Gran Abajo y se convirtió en su señor no sólo ofrece luz sobre la naturaleza humana de los «dioses», sino que también nos demuestra que este mundo podía ser cualquier cosa menos un «mundo de los muertos».

Nergal en la demonología

El hecho de ser un dios del desierto y del fuego, aspectos negativos del sol, y del inframundo, así como el pertenecer al panteón ha provocado que, desde que aparece la religión judía, con frecuencia haya sido incluido dentro de la lista de demonios de dichas religiones, llegándosele incluso a identificar con Satán. Algunos estudiosos y demonólogos medievales, como Collin de Plancy y Johann Weyer consideran a Nergal como el jefe de la policía secreta del infierno, indicado que es un espía a las órdenes de Belcebú.

Kur, Irkalla, Dilmun o Tilmun el inframundo sumerio:



Es el mundo de las tinieblas , (el hogar de los dioses) . Alberga tantas almas de condenados que no había suficientes habitáculos para contenerlas, por lo que se apiñaban y amontonaban en perpetuo desorden. Estas almas de los muertos que se denominaban "Edimmú" -no habían sido objeto de culto, o rito funerario, ni habían sido enterradas- y, según estaba escrito en las tablas de arcilla, recibían como único alimento polvo y barro. No obstante, entre los "Edimmú" había algunos privilegiados que eran recompensados con algún que otro sorbo de agua fresca y clara. Al parecer, éstos habían tenido en el mundo terrenal la protección de genios benévolos y, por lo mismo, merecían un trato especial. Mundo Inferior, que era el término geográfico para designar a la parte más meridional de África. Eran los dominios de de Nergal y su esposa Ereshkigal .

«un lugar puro... una tierra pura... un lugar de lo más brillante».

P. B. Cornvall (On the Location of Tilmun) identifica Tilmun (a veces escrito "Dilmun") como siendo la isla de Bahrein, en el golfo Pérsico. Ese punto de vista se apoya en una inscripción de Sargon II de la Assíria, donde él afirmaba que entre los reyes que le pagaban tributo estaba "Uperi, rey de Dilmun, cuyo reino queda situado como un pez, a una distancia de treinta horas dobles, en medio del mar donde el sol se levanta". Debido a esa información, se concluyó que Tilmun era una isla. Los eruditos que defienden esa teoría identifican "el mar donde el sol se levanta" como el golfo Pérsico. Así, dan la isla de Bahrein como respuesta. Hay muchos fallos en esa interpretación.

Primero, es posible que sólo la capital de Tilmun quedara en una isla. Los textos no dejan duda de que existía una Tierra de Tilmun y una Ciudad de Tilmun. Segundo, otros textos asirios que describen ciudades como estando localizadas "en medio del mar" se refieren a poblados litoráneos, situados en bahías o promontorios, y no en islas, como, por ejemplo, Arvad, en la costa del Mediterráneo. Además de eso, si el "mar donde el sol se levanta" indica una extensión de agua al este de la Mesopotamia, el golfo Pérsico no se aplica, pues él queda al sur y no al este de la región. Y más, Bahrein está situada demasiado cerca de la Mesopotamia para justificar treinta horas dobles de navegación. La isla dista cerca de 450 kilómetros de los puertos mesopotámicos y, aún navegándose muy despacio, sesenta horas de viaje cubrirían una distancia muchas veces mayor. Otro importante fallo en la teoría Bahrein/Tilmun es la relativa a los productos que daban fama a Tilmun. Ya en los tiempos de Gilgamesh, el área no era restricta en su totalidad. Había una parte de ella, como vimos, **donde los condenados trabajaban en 296 los oscuros y polvorientos túneles de las minas extrayendo cobre y piedras preciosas.**

En la mitología sumeria, Dilmun, es a veces descrito como **"El lugar de la salida del sol"** o **"La tierra de la vida"** y su patrona es Ninsikil. Una de las tablillas del Mito de Enki y Ninhursag, la describe como "Una tierra virginal y prístina, donde los leones no matan, los lobos no se llevan a los corderos, los cerdos no saben que los granos son para comer". Aparentemente, es el lugar donde tuvo escena la historia épica de la creación protagonizada por Enki, Ninhursag y Nammu y relatada en el Enuma Elish. En Dilmun es donde fue enviado Ziusudra, (Utnapishtim), luego del diluvio, para vivir por siempre. Además, era donde se encontraba la morada de Ninlil, la diosa del aire.

14. Mitología japonesa

Eruma-o:

Es el nombre de la deidad japonesa, que preside en la tierra de Yomi (el inframundo japonés).

Izanami:



(イザナミ, Izanami? también escrita como 伊弉冉尊 o 伊邪那美命, literalmente "la mujer que invita"), es la **diosa de la creación y de la muerte en la mitología japonesa** y en el sintoísmo, es una diosa primordial y **mujer del dios Izanagi**. Junto con él creó el mundo. Es conocida también como Izana-mi, Izanami-no-mikoto o Izanami-no-kami.

Los primeros dioses invocaron a dos seres divinos a existir, el varón Izanagi y la mujer Izanami, y éstos crearon la primera tierra. Para realizar esto, Izanagi e Izanami tenían una lanza decorada con joyas, llamada Ame-no-nuboko (lanza celestial). Con esto crearon sobre el mar una isla, y residieron en un palacio construido por ellos en esa isla. En el momento de su matrimonio, Izanami dio las gracias en primer lugar; pero Izanagi no sabía si esto era correcto. Después tuvieron dos hijos, Hiruko y Awashima, pero nacieron deformes y no fueron considerados dioses.

Pusieron a los niños en un bote en dirección al mar e hicieron una petición a los otros dioses acerca de qué hicieron mal. Ellos contestaron que la deidad masculina es la que debe dar las gracias en primer lugar durante el matrimonio. Así Izanagi e Izanami nuevamente hicieron el rito de matrimonio, esta vez Izanagi hablaría primero y se consumaría de manera correcta.

De su unión nació el ōyashima, o las "ocho grandes islas" de Japón:

1. Awazi
2. Iyo (actual Shikoku)
3. Ogi
4. Tsukusi (actual Kyushu)
5. Iki
6. Tsusima
7. Sado
8. Yamato (actual Honshu)

Ellos engendraron seis islas adicionales y muchos dioses. Izanami murió cuando engendró a Kagutsuchi (encarnación de fuego). Fue enterrada en el Monte Hiba, en la frontera de las antiguas provincias de Izumo y Hoki. De la furia que tuvo Izanagi con la muerte de su esposa, que él mató al recién nacido y de éste se crearon docenas de deidades.

Decidió Izanagi hacer un viaje a Yomi ("la tierra oscura de la muerte"). Rápidamente encontró a Izanami, y le pidió que regresara con él, pero ella le dice que era demasiado tarde ya que había comido el alimento del inframundo y que ahora estaría en la tierra de los muertos, así no volvería a la vida.

Yomi-no-kuni el inframundo japonés:

Yomi (黄泉), la **palabra japonesa para el inframundo** en los que criaturas horribles protegen las salidas; según la mitología del sintoísmo relatada en el Kojiki, este es el lugar donde el muerto va a morar y pudrirse aparentemente indefinidamente. Una vez que uno ha comido en el hogar de Yomi es imposible volver a la tierra de los vivos. Ahí es donde algunos de los legendarios asesinos Semidioses fueron atrapados. **Yomi es comparable al Hades o al infierno** y es más comúnmente conocido por la retirada de Izanami a ese lugar después de su muerte. Izanagi la siguió hasta allá y a su regreso se lavó el cuerpo, creando en el proceso a Amaterasu, Susanoo, y Tsukuyomi (Ver mitología japonesa).

Este reino de muerte parece tener continuidad geográfica con este mundo y ciertamente no puede ser concebido como un paraíso a cuál se aspiraría, ni puede ser descrito apropiadamente como un infierno en el que uno sufre las penas merecidas por los actos pasados; sino, todo difunto continúa una existencia gris y oscura en la perpetuidad a pesar de su conducta en la vida. Muchos eruditos creen que la imagen de Yomi se derivó de las tumbas japonesas antiguas en las que los cadáveres eran dejados para descomponerse durante algún tiempo. Después de la llegada del budismo, **Yomi se convirtió también uno de los infiernos budistas en Japón**, como Kakuri es gobernado por Enma.

Los caracteres chinos (kanji) para Yomi significan literalmente las "Primaveras Amarillas". Este término se deriva del reino de la muerte de la mitología china llamado Huang ch'üan (黄泉 o "Primaveras Amarillas) el cuál aparece en textos chinos tan temprano como del siglo VIII A.C. Este oscuro y vagamente definido reino se creía estaba localizado bajo la tierra, pero esto no fue sino hasta la Dinastía Han cuando se tuvo una concepción china claramente articulada de un inframundo abajo para contrastar con un reino celestial arriba. Con respecto a la mitología japonesa, Yomi es generalmente ubicado por comentaristas bajo la tierra y forma parte de una tríada de ubicaciones discutidas en el Kojiki:

“Takamanohara” 高天原 o "Takamahara" alternativamente transliterado; literalmente, "la alta llanura celestial", que se localiza en el cielo.

“Ashihara no Nakatsukuni” 葦原の中つ国, literalmente, "la tierra central de las llanuras de caña", que se localiza en la tierra.

“Yomi no kuni” 黄泉の国, literalmente, "la Tierra de Yomi," que se localiza bajo tierra.

Yomi también a menudo se ha asociado con el reino mitológico de Ne no Kuni 根の国 (alternativamente, Ne no Katasukuni 根の堅洲国). Yomi es regido por Izanami no Mikoto, la Gran Deidad de Yomi (Yomotsu Ōkami 黄泉大神). Según Kojiki, la entrada a la ubicación del Yomi esta en la provincia de Izumo y fue cerrada por Izanagi no Mikoto durante su vuelo desde el Yomi, durante el cual él bloqueó permanentemente la entrada colocando un enorme bloque (Chibiki no Iwa 千引の岩) en la base de la cuesta que lleva a Yomi (Yomotsu Hirasaka 黄泉平坂). A su regreso a Ashihara no Nakatsukuni, Izanagi notó que Yomi es una "tierra contaminada" (ke gareki kuni). Esta opinión refleja la tradicional asociación shintoísta entre la muerte y la contaminación.

15. Mitología budista

Yama:



En el marco del hinduismo, Yama (en letra devanāgarī: यम) es el señor de la muerte.

Yama en los Vedas

Aparece por primera vez en los Vedas. Yama pertenece a una etapa muy temprana de la mitología védica. Se considera el primer ser mortal. Había nacido de Vivasvat (el dios del Sol) y de su esposa Saranyū. Su hermano, el séptimo Manú, otra forma del primer hombre, es hijo de Vivasvat con su esposa Samjñā, quien era el reflejo o la sombra (chaya) de Saranyū. Al morir, debido a que fue el primero en llegar al Cielo, se le nombró **líder de los muertos** (todavía no los juzgaba).

Su hermana Yamī

El término sánscrito yama significa ‘mellizo’. En las creencias védicas, Yama tiene una hermana gemela, Yamī (‘melliza’), que fue la primera mujer. Yamau mithunau quiere decir ‘dos gemelos de distinto género’. El décimo mandala del Rig Veda contiene un himno (10.10.14) en el que ambos se cantan uno al otro. Yama resistió los avances sexuales de su hermana (el primer incesto). Después de que él murió, ella lo lloró tanto que los devas —para hacerle olvidar su dolor— crearon la noche.

En los Vedas Yama es llamado “rey” (samgamano janānām: ‘el que reúne a la gente’) y **dirige bondadosamente sobre los antepasados muertos (pitri)**, cuyo camino está custodiado —para evitar que entren los vivos— por dos perros manchados (de cuatro ojos y amplio hocico), vástagos de Śaramā y parecidos al can Cerbero griego, de tres cabezas.

En la mitología posvédica, Yamī es conocida también como Yamunā (el larguísimo río Yamuna, paralelo al Ganges).

Yamarāja posvédico

En sánscrito, la palabra yama no sólo significa ‘mellizo’, sino también ‘prohibición’ y ‘restricción’ (como en el yama y el niyama del yoga). Así que gradualmente en la mitología puránica, Yama empieza a aparecer como Yama-rāja (el rey de la prohibición) y como Dharma-rāja (rey del deber) o Dharma (la personificación del dharma, ‘deber o religión’). **Es el castigador de los muertos**, y es quien mide la balanza del karma (las actividades buenas y malas cometidas en cada encarnación). Su papel se corresponde al de Plutón y Minos, en la mitología griega. **Vive en una región del inframundo llamada Yamapura (‘ciudad prohibida’).**

Cuando un alma abandona su cuerpo, se encuentra con Yamarāja. El contador Chitragupta lee un informe acerca de todas las actividades de esa alma en particular,

que están registradas en un libro llamado Agra Samdhānā (agra: 'principio', samdhānā: 'reunión, poner todo junto'). Luego Yamarāja da su justa sentencia inapelable.

En el Mahā Bhārata se describe a Yama con ropajes color rojo sangre, cuerpo brillante, corona sobre la cabeza, ojos relampagueantes. Como Varuna (el anterior rey de la muerte védico) lleva en su mano un lazo (con el que ata al alma luego de arrancarla del cuerpo) del tamaño de un pulgar humano. También se lo representa con gesto severo, de piel verde, vestido de rojo, montado sobre un búfalo. Sostiene una maza de oro en una mano y el lazo de la muerte en el otro.

En las mitologías más modernas (el Bhāgavat Purāna, por ejemplo) se lo presenta siempre como una deidad terrible, que inflige torturas inimaginables (llamadas yātanā) a las almas en el infierno.

Yama en otras culturas

Yama es uno de los dioses más antiguos del mundo, por lo que se han encontrado formas paralelas de uno u otro tipo por toda Eurasia:

Yima en el zoroastrismo persa.

Yan-luo (traducción al chino del término sánscrito Yama Rāja (rey Yama)).

Enma (Yama), Emma-O (rey Yama) o Enma Dai-Ō (閻魔大王, 'gran rey Yama'), en la mitología japonesa.

Algunos incluso creen que también comparte las mismas raíces mitológicas de Abel (el segundo hijo de Adán, asesinado por su hermano mayor Caín).

Yama es venerado en Tíbet como guardián del ejercicio espiritual, y fue probablemente venerado aun antes del siglo VII, cuando Tíbet se convirtió desde el bön al budismo.

Yamī es la diosa de la muerte y reina sobre las almas de las mujeres en el submundo (Naraka). Es la consorte de Yama, el señor del inframundo.

Ymir (de la mitología escandinava) que se considera cognado de Yama.

Enma-O

Emma-Ō (jp. 閻魔王), (chin.: Yanluo, 閻羅) es una deidad de la mitología budista que, además de ser **el que juzga el karma de los difuntos**, es protector del Dharma del Buda.

Emma-Ô, en su origen, **era parte de los Diez Reyes de los Difuntos** (jp. 十王) o Jizô. Este concepto de diez reyes del mundo inferior, provenía del Taoísmo, y fue introducido en Japón, desde China, durante el período Heian (794-1185 d. C.), floreciendo su culto durante el siguiente período Kamakura.

Para entender el trabajo de estos diez reyes protectores del Budismo, tendríamos que ver un poco de cerca las Seis Esferas o Mundos de la Existencia Condicionada.

Para los budistas, todos los seres nacen en seis esferas o estados de la existencia, que constituye el ciclo de la vida y la muerte, donde están atrapados naciendo, muriendo y renaciendo una y otra vez por incontables eones, hasta que puedan desapegarse del deseo y alcanzar la iluminación. Mientras ese instante no sea una realidad, todos los seres que moran en las seis esferas de la existencia, al morir renacen en esferas más cercanas a la iluminación, o más alejadas de ella, dependiendo de su karma, que son impresiones de los actos que conllevan a la iluminación o que alejan de ella. Los reinos o esferas de la existencia más bajos o alejados de la iluminación son llamados los Tres Caminos que conducen al Error, y los más elevados o que se acercan al ideal de la Iluminación, son llamados los Tres Caminos que conducen al Verdadero Dharma.

Estas seis esferas son:

1. Jigoku-dô (地獄道) o Camino de los Seres Demoníacos. Caracterizado por la tortura y la agresión.
2. Gaki-dô (餓鬼道) o Camino de los Espectros Hambrientos. Seres con gran ansia y hambre.
3. Shikushô-dô (畜生道) o Camino de los Animales. Reino animal y de los seres orgánicos,
4. Ashura-dô (阿修羅道) o Camino de las Semi-deidades. Como los seres humanos, son mitad buenos, mitad malvados. Están en constante guerra.
5. Nin-dô (人道) o Camino de los Seres Humanos. La iluminación es posible para ellos, pero están consumidos por sus deseos.
6. Ten-dô (天道) o Camino de las Deidades Celestiales. Muchos de estos seres viven en el bienestar, el deleite y el esplendor, pero siendo una esfera de existencia condicionada, pertenecen también al reino del sufrimiento: sus poderes y posibilidades les ciegan al sufrimiento y les llenan de orgullo hasta que envejece y

muere para renacer nuevamente. Como su placer es mayor, así también lo es su miseria.

Ahora bien, según las enseñanzas, todo ser que tenga muy buen karma, va a la esfera de las Deidades Celestiales y el que tenga un karma evidentemente negativo irán a parar a la Esfera de existencia de los Seres Demoníacos. Pero, aquellos cuyo karma resulta confuso, después de su muerte deben pasar por sucesivos juicios dirigidos por los Diez Reyes, en los que sus actos mientras vivían son determinados y clasificados. El Bodhisattva Jizo (sk. Bodhisattva Ksitigarbha) defiende a todos los procesados delante de los Diez Reyes y trabaja para mitigar su karma y hacerlo más favorable.

Los nombres de estos Diez Reyes de los Difuntos y las fechas en las que realizan los juicios son los siguientes.

Diez Reyes de los Difuntos:

1. Jinkô-Ô (jp. 秦広王) realiza el primer juicio a los 7 días después del funeral.

2. Shokô-Ô (jp. 初江王) realiza el segundo juicio a los 14 días.

3. Sôtei-Ô (jp. 宋帝王) a los 21 días.

4. Gokan-Ô (jp. 五官王) a los 28 días.

5. Emma-Ô (jp. 閻魔王) a los 35 días.

6. Henjô-Ô (jp. 變成王) a los 42 días.

7. Taizan-Ô (jp. 泰山王) a los 49 días.

8. Byôdô-Ô (jp. 平等王) a los 100 días.

9. Toshi-Ô (jp. 都市王) al año.

10. Gotôtenrin-Ô (jp. 五道転輪王) a los dos años.

Asistiendo a los Diez Reyes están los Koshôjin (jp. 俱生神), dos deidades que llevan un completo historial de nuestras vidas: la deidad Shimei-ten (jp. 同名天) lleva el historial de nuestros buenos actos, mientras que la deidad Shisei-ten (jp. 同生天) lo hace de nuestros errores. Sus anales kármicos son presentados a Emma-Ô para el quinto juicio.

Emma-Ô es considerado el Rey de los Diez Reyes, el más grande, y está equiparado con la Deidad hindú Yamarâjâ.

Naraka el inframundo budista:

Naraka नरक (Sánscrito) ó Niraya िनरय (Pāli), chino: 那落迦 (variante 捺落迦) Nàlùojiā ó 地獄 Dì Yù; japonés: Jigoku ó 奈落 Naraku; tibetano: དུལ་བ་ dmyal.ba; thai: นรก nárók; malayo: neraka) es el nombre dado a uno de los mundos de mayor sufrimiento de toda la cosmología budista

Naraka se traduce generalmente al español como "infierno" o "purgatorio". Los Narakas de la religión budista están estrechamente relacionados con 地獄 Di Yu, el infierno en la mitología china. Un Naraka difiere de los infiernos de tradición occidental en dos aspectos. Primero, los seres no son enviados al Naraka como resultado de un juicio divino con su correspondiente castigo; segundo, la estancia en el Naraka no es eterna, aunque suele ser muy larga.

Según el budismo, un ser nace en un Naraka como resultado directo de su karma previo (consecuencia de sus pensamientos, sus palabras y sus acciones), y reside en él por un período de tiempo determinado, hasta que su karma haya alcanzado su resultado final. Después de que su karma negativo termine y se agote, podrá renacer en alguno de los mundos superiores como resultado de un karma anterior que no había madurado todavía.

La mentalidad de un ser en el infierno correspondería a un estado de extremo terror, desamparo y angustia en un humano.

Físicamente, el reino Naraka se encuentra a lo largo de una serie de redes de cavernas que se extienden por debajo del Jambudvīpa (el mundo humano ordinario) en el interior de la Tierra. Hay diferentes maneras de enumerar los distintos Narakas y describir sus tormentos. Una de las más comunes es la de los Ocho Narakas Helados y los Ocho Narakas Ardientes, que se describen más abajo.

Narakas Helados

Arbuda - El Naraka "ampolla". Es una oscura y congelada llanura rodeada de montaña heladas y continuamente barrida por ventiscas. Los habitantes de este mundo nacen directamente siendo adultos y soportan una larga vida desnudos y solos, mientras que

el frío les provoca quemaduras y ampollas por todo el cuerpo. Se dice que la duración de una vida en este Naraka es la que se necesitaría para llenar un barril de semillas de sésamo si sólo se tomara un grano cada cien años.

Nirarbuda - El Naraka "ampolla abierta". Este Naraka es todavía más frío que el anterior, y aquí las ampollas se abren, dejando a los seres que lo habitan con sus cuerpos helados y cubiertos de sangre y pus.

Aṭaṭa - El Naraka de los escalofríos. En él, los seres sufren un frío terrible, y el sonido que producen con sus bocas al temblar (aṭ-aṭ-aṭ) le da el nombre al Naraka.

Havaha - El Naraka de la lamentación. Los seres se lamentan en medio del frío, pronunciando ha ho de dolor.

Huvuhu - El Naraka de los dientes castañeantes. En este Naraka, los seres tiemblan y castañean sus dientes de forma continua, produciendo el sonido hu hu.

Utpala - El Naraka del "loto azul". Aquí, el frío intenso provoca que la piel se vuelva de color azul como el color del nenúfar utpala

Padma - El Naraka del "loto". En este Naraka las ventiscas rompen la piel congelada, abriendo heridas de sangre y carne cruda.

Mahāpadma - El Naraka del "gran loto". En él, el cuerpo entero termina por romperse en piezas, quedando los órganos internos expuestos también al frío, y rompiéndose ellos también más tarde.

Cada vida en estos Narakas es veinte veces más larga que la anterior.

Narakas Ardientes

Sañjīva - El Naraka "del resucitado". En este Naraka, el suelo está hecho de hierro al rojo vivo, calentado por un inmenso fuego. Se renace siendo adulto directamente, en un estado de miedo y miseria. Tan pronto como el ser comienza a tener miedo de sentirse perjudicado o dañado por los otros seres que lo acompañan, empiezan a atacarse unos a otros con unas cuchillas o garras de acero que aparecen en el lugar. Otras fuentes indican que son los guardias de Yama los que atacan a los seres con una amplia variedad de armas terribles. Una vez el ser comienza a sentir la inconsciencia que sigue al fallecimiento, recuperan repentinamente las fuerzas y la salud, y el ataque comienza de nuevo. Otras torturas que también se pueden experimentar en este Naraka incluyen el morir calcinados al arrojarles metal fundido, ser descuartizados, y sufrir debido a la altísimas temperaturas del propio suelo. La vida en este Naraka dura

unos $162 \cdot 10^{10}$ años. Se dice que está 1000 yojanas por debajo del Jambudvīpa y 10.000 yojanas en cada dirección.

Kālasūtra - El Naraka "de líneas/hilos negros". En él, aparte de los tormentos antes nombrados, se incluye el de dibujar líneas negras a lo largo del cuerpo del condenado, tras lo cual los sirvientes de Yama cortan el cuerpo siguiendo las líneas con ardientes sierras y afiladas hachas. La vida en este Naraka tiene una duración de $1296 \cdot 10^{10}$ años

Samghāta - El Naraka "del aplastado". Este Naraka también tiene el suelo de hierro al rojo vivo, pero está rodeado de enormes montañas de rocas que se estrellan unas contra otras y caen, aplastando a los seres, y dejando una masa sanguinolenta debajo de los escombros. Las rocas vuelven a colocarse en su posición original, y el ser se recupera de nuevo, repitiéndose el proceso una y otra vez. Una vida en este Naraka suele durar unos $10,368 \cdot 10^{10}$ años.

Raurava - El Naraka "del grito". Aquí los seres corren, huyendo de los anteriores tormentos, y sobre todo del suelo ardiente. Cuando encuentran un refugio, quedan encerrados dentro, mientras unas llamaradas rodean la estructura, oyéndose desde fuera los gritos de los seres atrapados mientras se consumen lentamente. La vida en este Naraka tiene una duración de $663,552 \cdot 10^{10}$ años.

Mahāraurava - El Naraka "del gran grito". Similar al anterior, pero con castigos y dolor más grandes. La vida aquí suele durar unos $5,308,416 \cdot 10^{10}$ años

Tapana - El Naraka "del calor". En este Naraka los sirvientes de Yama empalan a los condenados con lanzas ardientes, hasta que las llamas salen a través de la boca y la nariz. La vida en este Naraka dura $5,308,416 \cdot 10^{10}$ años.

Pratāpana - El Naraka "del gran calor". Las torturas son parecidas a las del Naraka Tapana, pero aquí los seres son atravesados de una forma aún más sangrienta, usando tridentes. Este Naraka tiene una duración de $42,467,328 \cdot 10^{10}$ años. Se ha dicho que es la mitad de un kalpas (eones).

Avīci - El Naraka "ininterrumpido". Aquí, los condenados se asan en enormes hornos con gigantescas llamaradas y con un sufrimiento terrible. La vida en este Naraka es de $339,738,624 \cdot 10^{10}$ años. Se considera como la duración de un kalpa (eones)

Otros Narakas sin definiciones tienen enormes listas de tormentos y vías de sufrimiento. Algunas fuentes hablan de centenares o incluso centenares de miles de Narakas diferentes. En algunos textos budistas chinos los nombres y tipos de Narakas fueron elaborados en una gran variedad de formas distintas.

Los sufrimientos de los moradores del Naraka pueden recordar en ocasiones a los que sufren los Pretas, lo que puede llevar al error de confundirlos. La distinción es bastante simple; Los seres del Naraka viven en el inframundo, en el mundo subterráneo, mientras que los pretas viven en la Tierra, por lo que son libres.

Naraka en la literatura budista

Las descripciones del Naraka suelen ser parecidas en las diferentes fuentes budistas de comentarios y literatura popular, fundamentalmente en forma de advertencia del destino que le podría deparar a los malvados, y un aliciente para llevar una vida virtuosa.

El Sutra Mahāyāna del Bodhisattva Kṣitigarbha (Dìzàng o Jizō) describe gráficamente el sufrimiento en el Reino Naraka y explica cómo la gente puede transferir sus méritos para poder mitigar el sufrimiento de los seres que se encuentran en él.

Una cuento tradicional del budismo chino sobre Mulian explica cómo este discípulo de Buda viajó espiritualmente al Naraka para ayudar a su madre, la cual había renacido allí, para que obtuviese un mejor renacimiento.

El monje japonés Genshin comenzó su Ōjōyōshū ("Fundamentos para la Salvación") con una descripción del sufrimiento en el Naraka. Los textos tibetanos Lamrim también incluyen descripciones similares.

Los textos budistas chinos extienden considerablemente sus descripciones sobre el Naraka (Di Yu), añadiendo detalles de los Narakas y sus penitencias, y expandiendo el rol de Yama y sus ayudantes, Cabeza de Buey y Cara de Caballo. En estos textos, el Naraka se convierte en una parte integral del sistema burocrático del otro mundo, reflejando la administración imperial china de la época.

16. Mitología mochica

Fur (Iguana):



Es el dios mochica de la muerte.



El dios moche Ai apaec, representado en un muro de la huaca de la luna.

Concepción de la vida

Para los mochica, amantes de la vida, **la muerte no constituía el final**. Los hombres seguían viviendo en otra esfera del mundo con sus mismas obligaciones o privilegios, razón que llevó a sepultarlos con provisiones y bienes. Los entierros reflejaban así la función y lugar de cada hombre dentro de su sociedad.

Poco nos queda de los mitos en los que basaran su religión los miembros de la cultura mochica o Moche, que se desarrolló en la zona norteña de la costa del Perú mucho antes que el Imperio inca. Pero sí quedan aún en pie sus monumentales pirámides de adobe de Vicus, aunque el tiempo ha ido erosionando implacablemente su endeble estructura, tanto como ha ido haciendo que se perdiera su riqueza colectiva y su legado cultural.

Se trató de un pueblo costero que, como sucesor de muchas y muy diversas culturas, fue agrupando los diversos retazos mitológicos, hasta formarse un grupo de divinidades heterogéneas y crear un conjunto panteístico peculiar al cuidado de la clase sacerdotal teniendo al jaguar a la cabeza de las diversas divinidades locales, casi todas totémicas, como el demonio-cangrejo, o el demonio-serpiente, sus animales

locales, presididos por el Martín pescador y las curiosas cerámicas sexuales en las que se supone que se quiere dar una lección de moral, uniendo la figura del placer a la de la muerte.

Sus dos grandes templos, las Huacas del Sol y de la Luna, son obras de grandes dimensiones.

Dioses Mochicas

Los mochicas llamaban Aia Paec a la divinidad y Alaec pong a la piedra o figura que la representaba.

Otras divinidades eran Si (la luna), Ni (el mar), Fur (Iguana, dios de la muerte). Los del valle de Chicama le rendían culto a su dios Chicamac.

A pesar de que Aia paec era la deidad principal, el culto a Si era el más extendido dada la relación de la luna con el mar y las mareas (puesto que los mochicas eran esencialmente pescadores). Consideraban a la luna más poderosa que

el sol. Durante los eclipses lunares creían que la luna era atacada y había grandes llantos, cuando pasaban hacían una fiesta celebrando el triunfo de la diosa. Ofrecían muchos sacrificios a la luna, hasta sus propios hijos.

Los habitantes de la zona de Pacasmayo (Pacatnamun) rendían especial culto al mar y le ofrecían maíz y almagre.

La práctica de la magia estaba muy difundida. Los brujos hacían sacrificios en un cerro sagrado del valle de Talambo llamado Coalechec.

17. Mitología persa y zoroástrica

Ahrimán:



Ahrimán, la serpiente, dios persa de la muerte, la oscuridad, la destrucción, esterilidad, la mentira y el mal.

Es la encarnación del mal zoroastriano.

Angra Mainyu' (Avestan) o Ahriman (Farsi اهریمن) es el equivalente maligno a Ahura Mazda en el Zoroastrismo.

El nombre no aparece en las viejas inscripciones del Persa. En el Avesta es llamado el hermano gemelo del Espíritu Santo, y el opuesto de Spenta Mainyu. Es considerado como el Satán destructor, la fuente de todos los males en el mundo y, al igual que Ahura Mazda, existió desde la creación del mismo. Ahriman escogió el mal conscientemente, creó las enfermedades para apresurar la llegada de la muerte. Se considera que su mayor maldad fue corromper el fuego puro creado por Ahura Mazda, al que le dio color y le añadió el humo, dándole su característica contaminante. En el día del Juicio Final será destruido por Spenta Mainyu y desaparecerá del mundo para siempre.

Se puede observar una analogía con las creencias Judeo-Cristianas a través del concepto de Satanás como el principal agente de la maldad, sin embargo Angra Mainyu no es equivalente al Satanás cristiano. Mediante el equilibrio entre contrarios

que supone Angra Mainyu frente a Spenta Mainyu, Zoroastro distinguió los dos polos de una dinámica particular: la creación y la destrucción, contempladas como un todo en Ahura Mazda.

Erjana Veja , el inframundo persa :

Creado por el dios de la muerte Ahrimán. Es un abismo de oscuridad y tinieblas . territorio helado en el que los diez meses de frío apenas son contrariados por los dos escasos meses de sol de ese mundo maldito en el que el corto verano no llega a calentar lo suficiente para permitir la vida. Por ello, para nosotros los humanos, el dios Ahura creó el paraíso, Ghaón, el sitio en donde mora Sughdra, donde florecen las rosas y cantan los pájaros; pero Ahrimán trató de desbaratar su belleza, creando los insectos que atacan a las plantas y a los animales. Ahurada hizo aparecer después la ciudad santa de Murú y Agra Manyú la infestó con todos los vicios y males, con la mentira que todo corrompe. Ahura no desfalleció y creó la ciudad ejemplar de Bachdi, rodeada de campos fértiles, pastos poblados con toda clase de ganado, una rica y floreciente ciudad a la que Agra Manyú envió sus fieras y alimañas, para que devorasen al ganado que pacía en los jugosos pastos de Bachdi. Pero Ahura contraatacó construyendo la ciudad religiosa de Nisa, a la que Ahrimán rodeó con la nube de la duda, para corromper su fe. De nuevo Ahura retomó su labor creadora y puso en pie la próspera y laboriosa ciudad de Harojú, a la que Ahrimán mandó la desidia para empobrecerla. Y la lucha siempre continúa, con Ahura creando bondad y virtud por un lado, y Ahrimán por su parte, destruyendo continuamente la obra sagrada con su maldad Ahura también señala a Zaratustra que es Agra Manyú quien esparce sin tregua entre las criaturas terrestres la mentira y la maldad.

La profecía de los doce mil años

Ahura, el dios del bien y de la verdad, sostiene una lucha cíclica contra el demonio Ahrimán, contra la personificación del mal y la mentira. Es una larga batalla iniciada con aquella lucha permanente de la creación y que va a durar un total de doce mil años, una guerra con resultados desiguales y cambiantes, en la que cada tres mil años se va a producir un revés en la fortuna de los contendientes. Así Ahura, u Ormuz, y sus tropas vencerán en dos ocasiones, siendo en otras dos el triunfo para el ejército de su contrincante Ahrimán, para terminar definitivamente, transcurridos los doce mil años de combate, con la victoria de Ahura, del bien sobre el mal, de la verdad sobre la mentira, de la luz sobre las tinieblas.

Será también el día en el que se producirá el cataclismo universal que marca el fin de los tiempos, cuando llegue el momento en el que un meteoro caiga de los cielos y venga a chocar contra nuestra tierra, como juez y verdugo de la humanidad. Tras su choque, el planeta se verá en vuelto en un abrasador mar de metal fundido purificador, pero el sufrimiento no será igual para todos, vivos y muertos redivivos, puesto que el fuego insoportable de la penitencia se repartirá según la justicia divina, para hacer cumplir la penitencia exacta que corresponde a todos y cada uno de los 460 seres humanos. Terminado el purgatorio sobre la faz de la tierra, llegado el momento en el que todos los hombres hayan expiado sus faltas, se acabará el sufrimiento y todos los seres humanos alcanzarán la inmortalidad prometida por Ahura, pasando a habitar en su reino eterno del bien y de la luz.

18. Mitología fenicia

Muth:

Es el dios fenicio asociado con el espíritu de las cosechas. por su calor suave maduraban las cosechas y la tierra producía sus frutos. Se constituía en deidad relacionada, por lo general, con la sequía. Se le consideraba, también, **dios de los muertos.**

La mitología fenicia explicaba que Muth era vencido, al comienzo de cada estación, por otra deidad de nombre Aleyin. Ambos eran enemigos irreconciliables y, mientras que el primero enviaba el suave calor necesario para que el fruto surgiera de la tierra, el segundo tenía como misión hacer surgir agua suficiente, de los manantiales y fuentes, para el necesario riego de todas las plantas y su crecimiento.

Horon:

Es el dios fenicio de las tierras oscuras y de la muerte.

Leyenda

“Fecundándose a sí misma, Asta, la esposa de **Asar, engendra a Horon.** Horon vence a Satu en batallas aéreas sobre Tilmun. En las tierras oscuras, el niño Horon se convirtió en un héroe con los rápidos ciclos vitales de la Tierra, Horon fue adoptado por su tío abuelo Gibil, él lo entrenó y lo instruyó. Gibil forjó para él unas sandalias aladas para remontarse en el aire, era capaz de volar como un halcón; Gibil hizo un arpón divino

para él, sus flechas eran proyectiles. En las tierras altas del sur, Gibil le enseñó las artes de los metales y de la herrería. Gibil le reveló a Horon el secreto de un metal llamado hierro. De él, hizo armas Horon, de Terrestres leales levantó un ejército. Marcharon hacia el norte, a través de tierra y río, para desafiar a Satu y a los Igigi. Cuando Horon y su ejército de Terrestres llegaron a la frontera de Tilmun, la Tierra de los Proyectiles, Satu le envió a Horon un desafío: ¡Sólo entre nosotros dos es el conflicto, encontrémonos en la lucha uno a uno! En los cielos de Tilmun, Satu esperó en su Torbellino el combate con Horon. Cuando Horon se remontó en el cielo como un halcón hacia él, Satu le disparó un dardo envenenado, como el aguijón de un escorpión cayó sobre Horon.

Cuando Asta vio esto, lanzó un grito al cielo, invocó a Ningishzidda. Ningishzidda bajó desde su barco celestial, llegó para salvar al héroe para su madre. Con poderes mágicos, Ningishzidda convirtió el veneno en benévola sangre, a la mañana siguiente, Horon estaba curado, había vuelto de entre los muertos.

Después, con un Pilar ígneo, como un pez celestial con aletas y una cola de fuego, Ningishzidda proveyó a Horon, los ojos del Pilar cambiaban sus colores del azul al rojo y al azul.

Horon se elevó en el Pilar ígneo hacia el triunfante Satu. Se persiguieron por todas partes; fiera y mortal fue la batalla. Al principio, el Pilar ígneo de Horon recibió un impacto; después, Horon alcanzó a Satu con su arpón.

Satu se estrelló contra el suelo; Horon lo maniató.

Cuando Horon llegó ante el consejo con su tío cautivo, vieron que estaba ciego, con los testículos aplastados, se aguantaba en pie como un cántaro desechado.

¡Que Satu viva ciego y sin herederos! Así dijo Asta al consejo.

El consejo determinó su suerte, que terminara sus días como un mortal, entre los Igigi.

Se declaró a Horon triunfador, para heredar el trono de su padre; sobre una tablilla de metal se inscribió la decisión del consejo, en el Salón de Registros la pusieron.

En su morada, Marduk estaba complacido con la decisión; pero estaba apenado por lo que había sucedido: Aunque Horon, un hijo de Asar, su hijo era, de Shamgaz el Igigi era descendiente, un dominio, uno como los asignados a los Anunnaki, no se le había dado a él.”

19. Mitología Wayuu

Maleiwa ouktaa:



Es el dios Wayuu de la muerte. Las palabras Maleiwa y ouktaa significan en Wayuu respectivamente Maleiwa = “Dios” y ouktaa= “muerte”.

Dios n.m. Maleiwa.

muerte n.f. ouktaa.

Mientras que la palabra Wayuu para referirse al Cielo donde descansan todas las almas de los fallecidos o muertos es siruma o Jepirá.

cielo n.m. siruma.

El wayuunaiki (guajiro), miembro de la familia lingüística arawak, es la lengua básica de la etnia wayuu de más de 300.000 personas que viven en la desértica Península de La Guajira del noreste colombiano y del noroeste venezolano y en sus alrededores. Este pueblo orgulloso es pastoril y su economía depende principalmente de sus animales. Hay algunas diferencias dialectales, pero estas son mínimas y no impiden la comunicación entre los wayuu de cualquier parte de la región.

Los Wayúu son un pueblo amerindio, aborígen nómada de la Península de la Guajira, sobre el mar Caribe, que habita territorios tanto de Colombia como de Venezuela, sin tener en cuenta las fronteras entre estos dos países latinoamericanos, siendo la etnia indígena más numerosa en ambos estados.

El pueblo wayúu es uno de los pueblos arawak que, como una gran corriente migratoria, se desplazaron tanto por la Amazonia, como hacia las Antillas, a donde llegaron hacia el 150 a. C.

Hacían parte de sus costumbres ancestrales, la caza, pesca y recolección, así como la horticultura, donde ella era posible, al sur de la península o en otros lugares con un ambiente menos desértico que el actual. La vivienda era comunal, en forma de maloca.

Aunque el contacto con los conquistadores europeos data del siglo XVI, los wayúu no fueron conquistados sino hasta muy tardíamente, después de la independencia de Colombia y Venezuela. En esto influyó tanto la resistencia indígena, como las duras condiciones ambientales del desierto, que sirvió como refugio a los wayúu.

La intervención europea supuso sin embargo la pérdida de tierras agrícolas y áreas de caza, que los wayúu compensaron con el pastoreo de especies introducidas, especialmente las cabras y, en menor medida, bovinos. Conflictos frecuentes ocurrieron por la política de los europeos de controlar la pesca de perlas. Luego, aprovechando los enfrentamientos entre españoles, holandeses e ingleses, fueron capaces de desarrollar una actividad comercial intensa, que ampliaron durante el período republicano.

A pesar de la expansión de las dos Repúblicas sobre su territorio, los wayúu mantuvieron una amplia autonomía extralegal que sólo recientemente han reconocido consitucionalmente ambos estados y que se caracteriza por la aplicación del derecho propio en todo el territorio propio.

Organización y cultura

Un personaje de gran importancia en cada comunidad es el piachi', quien ha adquirido poder espiritual mediante su experiencia visionaria y las virtudes otorgadas durante sueños o trances que se interpretan como la incorporación de un espíritu protector Seyuu, por lo que es llamado para curar. Los espíritus se comunican con los humanos vivos en los sueños. **Maleiea es el creador; Pulowi la sequía; Juyá la lluvia; Shanceta, Acaracuy y Kéerraria espíritus de lugares especiales.**

Los conocimientos retenidos en la memoria han pasado de una generación a otra para plasmarse con manos wayúu en un sinnúmero de objetos tejidos de singular belleza y funcionalidad, elaborados en diversidad de técnicas, formas y colores. Anteriormente

los wayúu se valían de materiales naturales de su medio ambiente para elaborar y tinturar los hilos de sus tejidos; esta antigua transformación ha sido reemplazada por las materias primas procesadas industrialmente, en especial finos hilos de algodón mercerizado, hilazas y fibras acrílicas en vistosos colores.

Jepirá , el inframundo Wayuu:

El wayúu cree que tras la muerte va a Jepirá, el Cabo de la Vela, lugar de felicidad donde se descansa hasta que tras el segundo velorio, cuando los restos son exhumados para llevarlos un sitio definitivo, el espíritu del muerto toma el camino hacia la eternidad. Los Yoruja son los espíritus errantes de muertos.

20. Mitología china

Rey Yama:



En el marco del hinduismo, Yama (en letra devanāgarī: यम) es el señor de la muerte.

CANG -HY:

dios de los cielos inferiores en los chinos. Tiene poder de vida y muerte.

Los mitos de la antigua China surgieron de la tradición oral y se conservaron en los textos clásicos durante la Edad de los Filósofos, con la llegada de la literatura. Los

antiguos escritores chinos introdujeron pasajes fragmentarios de la narrativa mística en sus obras para ilustrar sus temas y dar autoridad a sus afirmaciones.

La mitología china es una colección amorfa, difusa, de relatos cortos, aislados y de carácter enigmático. Incluidos en textos clásicos diversos, estos fragmentos míticos parecen no coincidir, ya que algunos autores los han adaptado a su propio punto de vista.

En cuanto a la adoración del fuego, no disociada de la adoración al Sol, existen varios mitos acerca de él. Uno de ellos habla sobre una enorme sequía que asoló China durante el reinado de Tang, el mítico fundador de la dinastía de los Shang. Como la gente moría de hambre, éste decidió ofrecerse en sacrificio a Dios para parar el supuesto castigo a la humanidad que representaba aquella sequía que, según algunos autores duró cinco años, y según otros, siete. Se tumbó sobre la pira y encendió una pira, pero cuando éste lo iba a alcanzar, los cielos se abrieron y cayó sobre él una gran lluvia. De todos modos, otro fragmento de este mismo mito habla de una mujer delgada llamada Nü Chang, quien se expuso en la cima de una montaña vestida de verde, representando claramente al agua y la regeneración vegetal. Cuando el Sol salió, la golpeó sin piedad y ella murió al acto, volviéndose su cuerpo divino.

Otro de los mitos tiene por objeto relatar un incendio que tomó lugar en el mundo entero. Una de sus varias versiones sostiene que se debió a un colapso del cosmos, reparado por la diosa Nü Gua, quien conforma el arquetipo del orden en esta vasta mitología.[51] Otra de ellas se centra en el incendio en sí y presenta la intervención del dios, cazador y arquero Yi. En el relato, diez soles aparecieron dispuestos a destruir la faz de la Tierra. Esta deidad se apiadó del mundo y Di Jun, un dios celestial, le otorgó un arco mágico de color rojo y flechas con cuerdas de seda para hacer caer a los diez soles. él juró que si no lo hacía bien, se cortaría los pulgares y se ocultaría bajo tierra. Después de pasado un tiempo, logró derribar nueve soles, mas uno quedaba allí todavía, por lo que apuntó su flecha y disparó, yerrando su tiro. Hizo lo que anteriormente había prometido, dando así origen al topo. Según otra versión del mito, fue el gobernador Yao quien le pidió que destruyera a los soles, además de rogarle que atacara a seis monstruos que atacaban la región.

En los relatos chinos se habla además de las fuerzas yin y yang, femenina y masculina respectivamente. Cada una tiene propiedades opuestas y le corresponden a su vez elementos complementarios y opuestos, como lo son el agua y el fuego. éste último, según los chinos, es una energía de acción y calor. Todos los seres vivos, de acuerdo con las enseñanzas del Feng-shui, poseen estas dos energías que lo complementan y lo regulan.

según la mitología china, hasta las más nimias funciones se hallaban encomendadas a una deidad. Por ejemplo, cuando los ciudadanos habían cometido faltas graves contra sus congéneres, o contra los dioses de su tribu, debían elevar súplicas a la deidad que perdonaba los pecados y que confería, de nuevo, la paz de espíritu a quienes ya habían sido purificados. La población de la ancestral China llamaba Ti-kuan al dios que perdonaba los pecados y, según la creencia popular, era el "Agente de la Tierra", que formaba tríada con otros dos dioses; el "Agente del Cielo" y el "Agente del Agua".

Di Yu el inframundo chino:

(chino tradicional:地獄, pinyin:Di Yù, Wade-Giles:Ti-yü, japonés:Jigoku), literalmente "prisión terrenal" es el reino de los muertos o el "infierno" de la mitología china. Está ligeramente basado en el concepto budista del Naraka combinado con creencias chinas acerca de la vida tras la muerte y un amplio abanico de expresiones populares y reinterpretaciones de ambas tradiciones.

Dominado por Yama, el Rey del Infierno, Di Yu es un laberinto de mazmorras subterráneas donde las almas son tratadas en concordancia con sus pecados terrenales.

Di Yu es una especie de lugar de purgatorio que no sólo sirve para castigar sino también para renovar a los espíritus cara a la siguiente encarnación. Hay muchas deidades asociadas con el lugar, cuyos nombres y propósitos están sujetos a informaciones contradictorias.

El número exacto de niveles del Infierno chino —y sus divinidades asociadas— difiere en la tradición budista y en la taoísta. Algunos hablan de tres o cuatro, otros de diez. Los diez jueces también son conocidos como los diez Reyes de Yama. Cada juez trata diferentes aspectos de la compensación por los pecados. Por ejemplo, el asesinato se castiga por un juez, el adulterio por otro. De acuerdo con algunas leyendas chinas, hay dieciocho niveles en el Infierno. El castigo también varía de acuerdo con la creencia, pero en muchas leyendas se habla de cámaras donde los malhechores son serrados por la mitad, decapitados, lanzados a fosos inmundos u obligados a escalar árboles flanqueados por hojas afiladas.

Sin embargo, la mayor parte de las leyendas están de acuerdo con que una vez un alma ha recibido el trato que merecía por sus pecados y se ha arrepentido, Meng Pol le da la Bebida del Olvido y le manda de vuelta al mundo para renacer.

La mitología china cuenta con un lugar de perdición, similar a lo que entre los grecolatinos se denominará Tártaro, Hades o Infierno.

Según la tradición popular china, el alma de los mortales es conducida a ese lugar de perdición para ser juzgada y, al igual que en el mito clásico aparece el fiero perro Cancerbero custodiando las gigantescas puertas del Tártaro, también aquí hay un encargado de controlar el paso al interior de tan tétrico lugar: el "Dios de la Puerta".

Si todo estaba en regla, el alma podía pasar y, al instante, se toparía con el dios de "Muros y Fosos", que era el encargado de someterla al primero, y más benigno, de los juicios. Sin embargo, los interrogatorios duraban cerca de cincuenta días —exactamente cuarenta y nueve, que era un número pleno de connotaciones simbólicas entre muchos pueblos del lejano oriente: "Este es el plazo que necesita el alma de un muerto para alcanzar definitivamente su nueva morada. Es la terminación del viaje". Durante los cuales el alma permanecía retenida en los dominios del dios de "Muros y Fosos". Este puede condenarla, o dejarla en manos del siguiente juez. Si ocurre lo primero, el alma puede ser azotada o atada por sus extremidades superiores a una tabla que le aprisiona, a la vez el cuello. De todos modos, el alma tendrá que pasar, ahora, a presencia del "Rey Yama", quien se encargará de dilucidar, tras un nuevo interrogatorio, si aquélla es un alma justa, o un alma pecadora. Si lo primero, el alma será enviada a uno de los paraísos chinos —el que se encuentra en la "Gran montaña" o el denominado, de manera pomposa, la "Tierra de la Extremada Felicidad de Occidente", en donde gozará de libertad y felicidad eterna—, ya que aquí todo se halla imbuido de la presencia del Buda.

BREBAJE PARA OLVIDAR

Si, por el contrario, el "Rey Yama" ha fallado que se trata de un alma pecadora entonces, ésta, será arrojada al abismo de los infiernos para que allí purgue sus culpas. Después de sufrir dolores y castigos sin cuento, el alma llegará, por fin, al décimo lugar de perdición. Una vez aquí será obligada a reencarnarse, y podrá elegir entre un animal o un humano. Si se reencarna en un animal, no por ello perderá su antiguo sentir humano y, por lo mismo, sufrirá cuando le maltraten, o cuando le maten. Por ejemplo, ha podido elegir renacer como cerdo y, por tanto no durará mucho sin ser sacrificado, en cuyo caso, el dolor del animal es el mismo que sentiría el humano al que pertenecía el alma antes de reencarnarse. Sin embargo, nadie se percatará de ello, pues el cerdo no podrá expresar su dolor, y su sufrimiento, de forma humana, ya que el alma reencarnada, antes de salir del décimo Infierno, y dirigirse hacia el lugar en el que se halla la "Rueda de las Migraciones", debe de beber el "Caldo del Olvido" para, así, guardar secreto obligado —pues nada de lo pasado podrá ya entonces recordar— de todo cuanto le ha acontecido en su periplo infernal.

Este brebaje, según la leyenda de los pueblos del lejano oriente, lo preparaba la diosa que habitaba la misteriosa casa edificada a la salida misma del Infierno. Todas las almas que abandonaran aquel lugar de perdición tenían que beber el "Caldo del

Olvido" pues, sólo entonces, les sería permitido seguir adelante, y llegar hasta la "Rueda de las Migraciones", para así, consolidar su reencarnación.

PUNTES DEL AVERNO

Algunas versiones explican, no obstante, que las almas de los muertos antes de llegar a presencia del dios de "Muros y Fosos", recibían la ayuda de Abida, deidad que tenía encomendada la tarea de aliviar a todos los humanos a la hora de la muerte, pues acogía a las almas puras y purificaba a las impuras.

También se dice que el Tártaro era un lugar de perdición, sí, pero constituido por ciudades llenas de funcionarios y, también, de edificios diversos que eran como sedes de los diferentes tribunales ante los que tenían que comparecer las almas de los muertos para ser juzgadas. El propio palacio del Rey Yama se encontraba en una de las ciudades principales del mundo infernal y, al lado de este soberbio —y, al mismo tiempo, tétrico edificio— se alzaban las diversas edificaciones que albergaban en su interior las terribles cámaras de tortura y suplicio. Esta mítica ciudad se llamaba Fong-tu y tenía una entrada principal, denominada "Puerta del Mal"; en el extremo opuesto, quedaba protegida y resguardada por un pestilente río —con posterioridad, también entre los mitos grecolatinos aparecerá el río Aqueronte, cuyas turbias, cenagosas y malolientes aguas, rodearán el lugar de perdición llamado Tártaro—, que contaba con tres puentes, los cuales constituían otros tantos accesos a Fong—tu, aunque por el lado contrario a la zona principal.

El primer puente estaba construido en oro macizo y sólo los dioses podían cruzarlo. El segundo puente era de plata y estaba reservado a las almas que habían sido justas. El tercer puente era mucho más largo y estrecho que los anteriores, y cruzarlo resultaba peligroso, pues carecía de barandales a los que agarrarse. Las almas que habían sido perversas y viciosas estaban obligadas a cruzarlo y, si caían al appestoso río, serían al instante machacadas por monstruos que tomaban la apariencia de serpientes de bronce y de rabiosos perros de hierro.

EL "ARBOL DE LA INMORTALIDAD"

La mitología de los pueblos del lejano oriente contaba, también, con lugares de felicidad y de dicha, es decir, con paraísos. Como ya se ha indicado, el de la "Gran Montaña" era uno de ellos. El otro era la "Tierra de la Extremada

Felicidad de Occidente", y, por lo general, era el lugar elegido por "Rey Yama" para enviar aquellas almas de los mortales que había encontrado inocentes y, por lo mismo, consideraba justas.

El primero de los paraísos estaba habitado por la "Dama Reina" (a quién la tradición mítica hacía esposa del poderoso "Señor del Cielo" quien, en la cumbre más alta de la montaña, tenía construido su grandioso palacio; éste era un edificio fabuloso —contaba con más de nueve pisos—, rodeado de jardines con plantas y flores aromáticas, y perennemente verde. Aquí crecía, oculto en lugar recoleto, el mítico "Árbol de la Inmortalidad"; de sus frutos se alimentaban los bienaventurados, es decir, aquellos que habían llevado una vida recta y justa y que, por tanto, no habían engañado ni maltratado a ninguno de sus semejantes. Por todo ello, les era permitido, además, convivir con las deidades denominadas "Inmortales".

VENERADO SOL, VENERADA LUNA

Era muy común, entre las altas esferas de la sociedad china, tales como sus monarcas y clases pudientes, dar culto —en los inicios de la primavera y de la estación otoñal— al Cielo, a la Tierra, al Dios de la Guerra y al gran maestro Confucio.

También las dos luminarias eran objeto de adoración entre la población del ancestral territorio del lejano oriente. Tanto el Sol como la Luna eran astros considerados como personificaciones de ciertas deidades. Y, no sólo los emperadores y clase pudiente, sino también el pueblo apoyaba el culto a las luminarias reseñadas; por lo que la veneración a la Luna y al Sol quedaba convertida, al mismo tiempo, en culto oficial y popular. A los astros señalados se les ofrecían sacrificios coincidiendo con año par o

impar. Los años impares estaban consagrados al Sol, y los años pares, a la Luna. Ambas luminarias aparecían, también, relacionadas con los dos principios esenciales. El Sol era principio activo y, por lo tanto, se le asociaba con el "Yang"; mientras que la Luna era principio pasivo, por lo que aparecía siempre relacionada con el "Yin". Para la población china, estos dos principios tenían una importancia capital. Se concebía la eternidad como un círculo que carecía de un principio y que no tenía fin. El "Yang" y el "Yin" estaban dentro de ella, como dos fuerzas que se necesitan mutuamente y, por lo mismo, en vez de oponerse, se complementan. En la mitología de los pueblos del lejano oriente, por tanto, todo se halla estructurado con antelación —no hay lugar para improvisaciones, y se rechaza cualquier tipo de intuición—, y clasificado en apartados que se superponen, a modo de archivo, para dar cabida a emociones, pasiones, tendencias y necesidades.

TORMENTO DEL CALOR Y DEL FRÍO

Otros mitos de los pueblos orientales —especialmente entre la población que seguía las enseñanzas de Buda, el "Iluminado"— explicaban que el Tártaro se hallaba en un lugar oscuro y subterráneo y, según la creencia popular, tenía unas características bastante contradictorias. Había ocho infiernos de fuego y otros ocho de hielo. Y, ambos, producían en los condenados torturas por el calor o torturas por el frío.

No obstante, también existían —distribuidos en cada uno de los cuatro puntos correspondientes a los infiernos principales, tanto de fuego como de hielo — otros lugares de perdición inferiores que, en ocasiones, suplían a los dieciséis principales. No se sabía, sin embargo, con certeza el lugar exacto en el que estos lugares de perdición iban a surgir. Lo mismo aparecían —lo cual siempre sucedía de forma repentina— en la hondonada de un vasto y verde valle, que en la cumbre misma de una montaña; hasta un árbol milenario podía convertirse súbitamente en sede de uno de estos infiernos inferiores. A veces surgían en el espacio mismo, y el aire abrasaba o helaba a los condenados. Por otro lado, todas las conductas estaban controladas por los ayudantes y funcionarios del "Juez del Averno", quien se sentaba sobre un trono duro encajado entre dos repisas de piedra. En la de su izquierda se encuentra el "Juzgador que todo lo ve"; es una figura femenina que penetra con su vista hasta lo más recóndito del pensamiento de aquéllos que comparecen para ser juzgados. A la derecha se sitúa el "Juzgador que todo lo huele"; se trata de una figura masculina que tiene como cometido descubrir, con su fino olfato, toda acción injusta, o inmoral, que hubiere cometido el mortal que comparece para ser juzgado. Por tanto, como se puede comprobar, no hay escapatoria posible para los condenados, ya que todas sus acciones han sido "vistas y olidas". Aunque, para aminorar la pena, estaba permitido que los vivos intercedieran en favor de los condenados, lo cual requería siempre una actuación inteligente y un maestro budista como mediador.

Huang ch'üan:

(黄泉 o "Primaveras Amarillas) reino de la muerte de la mitología china el cuál aparece en textos chinos tan temprano como del siglo VIII A.C. Este oscuro y vagamente definido reino se creía estaba localizado bajo la tierra, pero esto no fue sino hasta la Dinastía Han cuando se tuvo una concepción china claramente articulada de un inframundo abajo para contrastar con un reino celestial arriba.

21. Mitología india

Yamen:

Es el dios indio de la muerte. Sus servidores son una raza de gigantes conocidos como los Emaquinquileros.

(Igual que en la Mitología Hindu)

Yama:



Es el señor de la muerte o líder de los muertos.

Varuna: Otro dios de los muertos hindú.

Yamapura: ciudad prohibida donde habita Yama.

Avīci: El infierno .

22. Mitología babilónica y asiria

(igual que en la Mitología sumeria)

Nergal o Allatu:



Es el dios sumerio-babilonio del inframundo y señor de los muertos.

Es el dios sumerio-babilonio del inframundo y señor de los muertos, siendo considerado como el aspecto siniestro del dios del sol Utu. Gobierna el inframundo junto a su consorte, Ereshkigal. Aparece como hijo de Enlil y Ninlil, y según la leyenda, fue engendrado cuando Enlil fue confinado a pasar una temporada en el inframundo por violar a Ninlil. Cuando Ninlil va a preguntar por Enlil (a la ciudad del inframundo), este se hace pasar por el portero, le lleva a una habitación le hace el amor y engendran a Nergal Meslamstea.

La leyenda

Un día los dioses querían celebrar un banquete, pero para que se mantuviera el orden cósmico, los celestes (dioses del cielo), no podían bajar al Inframundo, ni los ctónicos podían subir al cielo. Se decidió enviar a un mensajero para invitar a Ereshkigal, que no asistiría pero si enviaría un representante, que tomaría la comida divina que a ella le correspondía.

Ereshkigal eligió a Namtar, su ministro, para que estuviera en la celebración como su representante. Namtar, subió una la larga escalera al cielo y se presentó ante los dioses. Como representante de la gran diosa del mundo subterráneo los demás dioses

se pusieron de pie ante él, y luego se arrodillaron para mostrarle su respeto. Sin embargo Nergal, se quedó sentado, pues Namtar, no era de su agrado.

Esto fue tomado como una ofensa, y Nergal debía ser castigado. Enki decidió defenderlo y Nergal, fue enviado al inframundo, para pedir a la diosa un perdón. Sin embargo, antes de partir, Enki le llamó y le dijo que no aceptara un asiento en el Mundo de los Muertos, ni comiera de sus alimentos ni tomara de sus bebidas, no se lavara los pies y, lo más importante, que se resistiera a la tentación de unirse con Ereshkigal, aún siendo ella tan hermosa.

Acompañado por siete escorpiones, representaciones de plagas, y cargando un trono hecho de madera, como presente para la diosa, Nergal llegó hasta el Inframundo, pasó por sus siete puertas y se presentó ante Ereshkigal. La diosa se sintió atraída por Nergal y le ofreció un asiento, que el dios rehusó. Luego le trajeron comida y bebida, pero también las rechazó. Luego se le ofreció laverle los pies, pero también se negó. Entonces, Ereshkigal fue a bañarse y permitió que Nergal viera un instante su cuerpo; él quiso resistirse, pero cuando la bella diosa se dejó ver nuevamente, cedió.

Se amaron durante seis días, y el séptimo Nergal se levantó, alejándose sigilosamente de Ereshkigal, que estaba dormida, y atravesó las siete puertas del Inframundo para regresar al cielo. Cuando Ereshkigal despertó, descubrió la ausencia de su amante, y Namtar le informó sobre su partida. Al oír esta noticia, Ereshkigal, cayó de su trono y lloró con desesperación. Su fiel ministro se ofreció entonces para subir hasta el cielo y traer de vuelta a Nergal.

Namtar le busca pero no le reconoce, ya que Enki, con un conjuro había cambiado su apariencia. Namtar regresa con las manos vacías, diciendo que no había visto a Nergal, sino a un dios menor sin corona y que pestañeaba constantemente, lo cual era indigno de un dios importante. Ereshkigal se dio cuenta del truco, y enfurecida decidió amenazarles con enviar a todos los habitantes de su reino a la tierra, hasta que el número de los muertos superara al de los vivos.

Nergal se levantó y volvió al mundo inferior, rompió las siete puertas y llegó a los salones de Ereshkigal. Le tomó de sus cabellos y le alzó de su trono con furia. Pero Ereshkigal le habló de amor, y le dijo que vivieran juntos gobernando el mundo de los muertos. Nergal le escuchó, y le besó con pasión y consumaron su unión.

Descripción

Solía ser representado mediante una figura humana, a veces con las piernas envueltas en una especie de mortaja, portando una espada y/o un cetro con dos cabezas de león. Astronómicamente se le suele asociar con Marte.

Nergal es el portador de la pestilencia, la fiebre y la devastación, y sus atributos son la hoz y la porra. El lugar principal de culto estaba localizado en la ciudad de Kuthu, hecho que aparece reflejado en la biblia hebrea en el pasaje II Reyes, 17:30

Nergal en la demonología

El hecho de ser un dios del desierto y del fuego, aspectos negativos del sol, y del inframundo, así como el pertenecer al panteón ha provocado que, desde que aparece la religión judía, con frecuencia haya sido incluido dentro de la lista de demonios de dichas religiones, llegándosele incluso a identificar con Satán. Algunos estudiosos y demonólogos medievales, como Collin de Plancy y Johann Weyer consideran a Nergal como el jefe de la policía secreta del infierno, indicado que es un espía a las órdenes de Belcebú.

Ereshkigal :

Esposa de Nergal y diosa del inframundo.

Ereshkigal es la diosa del inframundo en la mitología sumeria-acadia. Gobierna el inframundo junto a su consorte Nergal. Es hija de Anu y hermana de la diosa Ishtar, y era antaño una diosa celestial. Sin embargo, fue raptada por el dragón Kur y llevada al inframundo, donde pasó a ser su reina.

Leyenda sobre Nergal y Ereshkigal

La popular leyenda cuenta que Nergal, también un dios celestial, fue requerido por el inframundo. Allí conoció a Ereshkigal y se enamoraron. Yacieron juntos durante 6 días, al final de los cuales Nergal se escapó sigilosamente del lecho para volver al cielo. Ereshkigal, desesperada y enfurecida por la pérdida, amenazó a Anu con enviar de vuelta a todos los habitantes de su reino hasta que los muertos superaran a los vivos, a menos que Nergal volviera y se convirtiera en su amante para toda la eternidad.

Enfurecido con la amenaza, Nergal bajó de nuevo al inframundo, rompiendo las siete puertas que lo cerraban, y encarose con Ereshkigal. Según una versión, Nergal la expulsó del trono por los pelos y la trató de decapitar. Antes de eso, sin embargo, Ereshkigal le confesó su amor y le ofreció compartir el reino de los muertos como su consorte. Nergal aceptó, y desde entonces gobernaron juntos el inframundo. No es tan así, porque Ereshkigal cuando Nergal descendió, lo sedujo colocándose un vestido transparente. Este dejó pasar los siete días quedando atrapado en el reino de Ereshkigal, que ante todo es reino de Ereshkigal (que significa señora de la tierra) y no el de Nergal. Ella decidió compartirlo con él porque lo amaba.

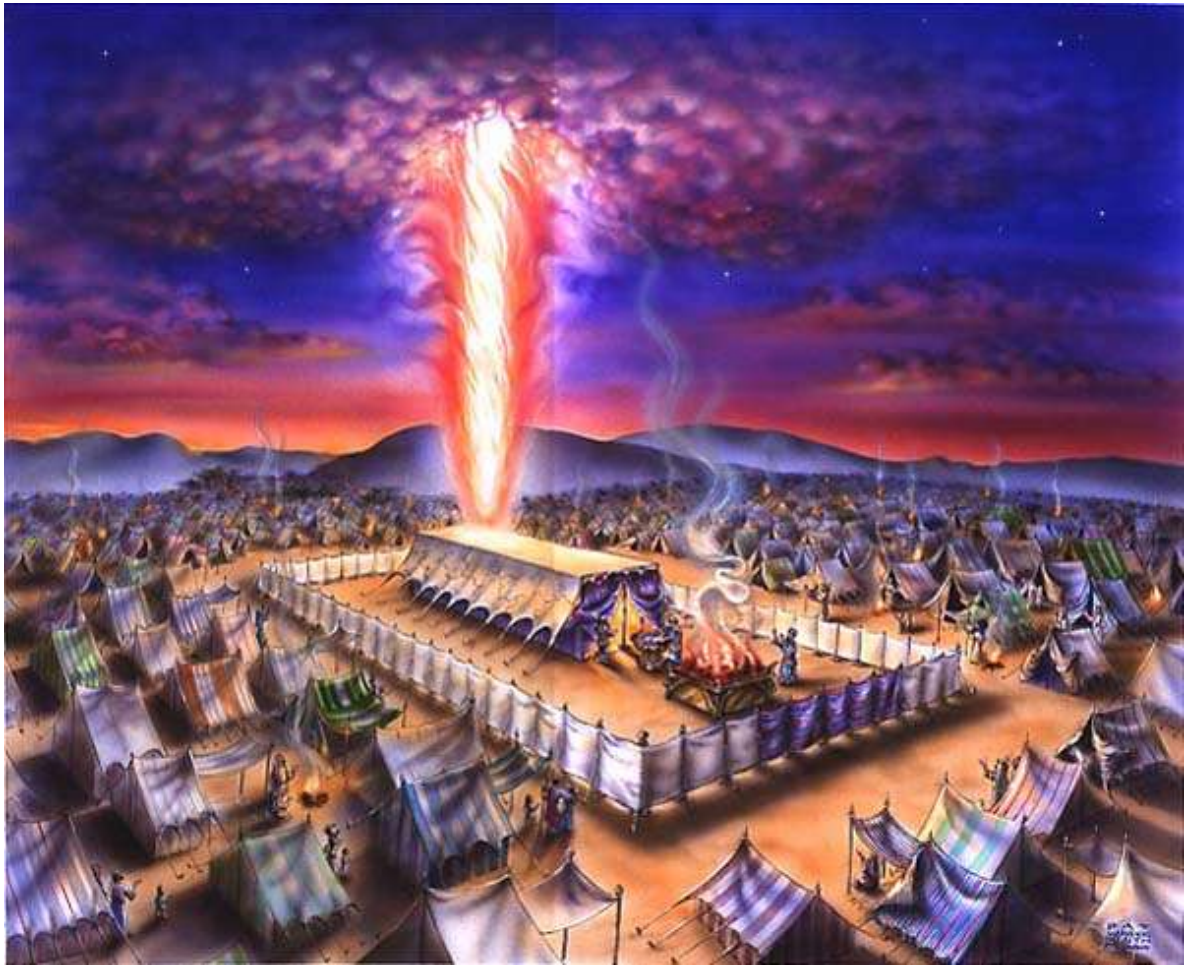
Dilmun o Tilmun: es el inframundo sumerio-babilonio.

Sheol o Aralu: Es el lugar de castigo según los babilonios. En la cultura hebrea, se llama she'ol a una sepultura común de la humanidad; una especie de infierno al que van a parar los justos e injustos. No se refiere a una sepultura individual (heb. qé-ver, Jue 16:31; qevu-ráh, Gé 35:20) ni a una tumba individual (heb. ga·dhísch, Job 21:32).

23. Mitología hebrea

Yahvé:





Es el dios que rige o preside en Sheol según los hebreos.

Yahveh (en hebreo יהוה, YHWH), y sus variantes Yahvé , Yavé, Yahvéh, Jehová y Jehovah, es, según la tradición bíblica, el nombre propio de Dios, revelado a Moisés en la visión de la zarza ardiente (Éxodo, 3) donde se identifica ese nombre con el Dios de los patriarcas.

15 Entonces Dios dijo otra vez a Moisés: "Esto es lo que habrás de decir a los hijos de Israel: 'Jehová el Dios de sus antepasados, el Dios de Abrahám, el Dios de Isaac y el Dios de Jacob, me ha enviado a ustedes'. Este es mi nombre hasta tiempo indefinido, y este es la memoria de mí a generación tras generación. 16 Ve tú, y tienes que reunir a los ancianos de Israel, y tienes que decirles: 'Jehová el Dios de sus antepasados se me ha aparecido, el Dios de Abrahám, de Isaac y de Jacob, y ha dicho: "Yo sin falta ciertamente les daré atención a ustedes y a lo que se les está haciendo en Egipto.

Éxodo 3:15,16

El sentido del nombre de Yahveh, Jehová ha sido interpretado de formas muy diversas y se discute su origen cultural. Al estar formado por cuatro consonantes hebreas –Y, H, V, H– se denomina también tetragrámaton (es decir, palabra compuesta de cuatro letras).

Yahveh, Jehová es una de las diversas formas que se emplea en la Biblia para designar al nombre propio de Dios (otras son: Adón, Adonay, El, Elyón, Eloah, Elohim, Yahveh-Sbaot, etc.), y es la que más se repite en los textos originales.

She'ol el inframundo hebreo:

En la cultura hebrea, se llama she'ol a una sepultura común de la humanidad; una especie de infierno al que van a parar los justos e injustos. No se refiere a una sepultura individual (heb. qé-ver, Jue 16:31; qevu-ráh, Gé 35:20) ni a una tumba individual (heb. ga·dhísch, Job 21:32).

Etimología

Aunque se han propuesto muchas teorías para explicar el origen de la palabra hebrea sche'óhl, al parecer se deriva del verbo hebreo scha-'ál, que significa "pedir, solicitar". Según Samuel Pike, el seol es un "recinto común o región de los muertos"; deriva su nombre de la insaciabilidad de la sepultura, como si siempre estuviese pidiendo o reclamando más". Esto, al parecer, da la idea de que el seol es un lugar (no una

condición) que reclama a todos sin hacer distinción, ya que acoge en su interior a los muertos de la humanidad. (Gn 37, 35; Pr 30, 15-16).

No existe ninguna palabra en español que transmita con exactitud el mismo sentido que el término hebreo sche'óhl. Collier's Encyclopedia (1986, vol. 12, pág. 28) comenta sobre el empleo de la palabra "infierno" en la traducción bíblica: "Puesto que el Seol de los tiempos veterotestamentarios se refería simplemente a la morada de los muertos sin indicar distinciones morales, la palabra 'infierno', según se entiende hoy día, no es una traducción idónea". Un buen número de versiones castellanas transliteran la palabra al español ("Seol" u otras formas parecidas) con una mayor o menor uniformidad (BAS, BJ, CB, CI, EMN, FS, Ga, NC, NM, SA, Val).

Características Generales

La Encyclopædia Britannica (edición 1971, vol. 11, pág. 276) comenta con respecto a Seol: "El Seol estaba situado en alguna parte 'debajo' de la tierra. [...] La condición de los muertos no era ni de dolor ni de placer. Tampoco se asociaba con el Seol la recompensa para los justos ni el castigo para los inicuos. Lo mismo buenos que malos, tiranos que santos, reyes que huérfanos, israelitas que gentiles, todos dormían juntos sin conciencia los unos de los otros".

Mientras que la enseñanza griega de la inmortalidad del alma humana se infiltró en el pensamiento religioso judío en siglos posteriores, el registro bíblico muestra que Seol se refiere a la sepultura común de la humanidad como un lugar de inconciencia. (Ec 9:4-6, 10.) Los que están en el Seol no alaban ni mencionan a Dios. (Sl 6:4, 5; Isa 38:17-19.) Sin embargo, no se puede decir que simplemente representa 'un estado de separación de Dios'; según las Escrituras, tal enseñanza es insostenible, pues muestran que el Seol está "enfrente de" Él y que Dios está "allí". (Pr 15:11; Sl 139:7, 8; Am 9:1, 2.) Por esta razón, cuando Job anhelaba que se le liberase de su sufrimiento, oró que pudiera ir al Seol, y pidió además que más tarde Yaveh lo recordara y lo llamara de allí. (Job 14:12-15.) Sin embargo, estos argumentos de inconciencia contrastan al compararlos con otros versículos, donde no se muestra que exista tal inconciencia (Isaías 14:9), donde el rey de Babilonia desciende al Seol y esto provoca una reacción de los espíritus de los reyes que ya se encuentran ahí, los cuales sí están conscientes, puesto que gritan, se interrogan y le preguntan al recién llegado, puesto que le dicen: "¿A ti mismo también se te ha hecho débil como nosotros? ¿A nosotros se te ha hecho comparable?" Otro ejemplo, se puede encontrar en Ezequiel 32:21, donde el faraón de Egipto es quien desciende al Seol y su llegada provoca una reacción a los que ya se encuentran ahí, quienes no se encontraban para nada inconscientes, le hablan.

Su empleo en la Biblia

Esta palabra hebrea, sche'óhl, aparece 65 veces en el texto masorético. Las versiones, como la Torres Amat o Reina-Valera (1909), la traducen, a veces con añadidos en bastardillas, como: infierno, sepulcro, mortuorias, profundo, a punto de morir, abismo, etc. En la Versión Valera de 1909, sche'óhl se traduce "infierno" 11 veces; "sepulcro", 30 veces; "sepultura", 13 veces; "abismo", 3 veces; "profundo", 4 veces; "huesa", 2 veces; "fosa", 2 veces, y "hoyo", 1 vez. Además, en Isaías 7:11, el texto hebreo leía originalmente sche'óhl, y se tradujo "Hades" en las antiguas versiones griegas de Aquila, Símaco y Teodoción, e "infierno", en algunas versiones castellanas (BR, Scío, TA; véase NM, nota).

En vista de que Sheol es traducida como infierno, han surgido controversias sobre cual es su significado real. He aquí algunas interpretaciones:

Es un lugar de inconsciencia donde van buenos y malos (Véase Eclesiastés 9, 4-6.10).

Los que están en el Sheol no alaban ni mencionan a Dios (Véase Salmo 6, 4 y 5).

No significa un estado de separación de Dios (Véase Eclesiastés).

Dios puede sacar del Sheol a las personas que se encuentren allí (Véase Job 14, 12-15).

SEOL

Brynmor F. Price y Eugene A. Nida comentan sobre la palabra "Seol": "La palabra aparece con frecuencia en los Salmos y el libro de Job para referirse al **lugar al que van a parar todos los muertos. Se representa como un lugar oscuro, en el que no existe ninguna actividad propiamente dicha.** No se hace en él ninguna distinción moral, por lo que 'infierno' [DK; Mod; Val, 1868] no es una traducción apropiada, pues implica un contraste con el 'cielo' como morada de los justos que han muerto. En cierto sentido, hablar de 'la sepultura' de manera genérica es un equivalente aproximado, con la salvedad de que Seol es una sepultura común en la que se hallan todos los muertos. [...] En vista de que Jonás se hallaba atrapado en el interior del pez, puede que en este pasaje [Jonás 2:2] se haya considerado apropiado el uso de esta metáfora en particular".

Por todas las Escrituras inspiradas se asocia continuamente al Seol con la muerte y no con la vida. (1Sa 2:6; 2Sa 22:6; Sl 18:4, 5; 49:7-10, 14, 15; 88:2-6; 89:48; Isa 28:15-18; compárese también Sl 116:3, 7-10 con 2Co 4:13, 14.) Se habla del Seol como una "tierra de oscuridad" (Job 10:21) y un lugar de silencio. (Sl 115:17.) Parece ser que

Abel fue el primero en ir al Seol. Desde entonces, innumerables millones de muertos humanos se le han unido en el polvo del suelo.

En el día del Pentecostés de 33 E.C., el apóstol Pedro citó del Salmo 16:10 y lo aplicó a Cristo Jesús. Cuando Lucas citó las palabras de Pedro, utilizó la palabra griega hái·dēs, mostrando con ello que el Seol y el Hades se refieren a la misma cosa, la sepultura común de la humanidad. (Hch 2:25-27, 29-32.) Durante el reinado de mil años de Jesucristo, el Seol, o Hades, será vaciado y destruido, ya que se resucitará a todos los que se hallen en él. (Rev 20:13, 14)

Jonás y el Sheol

El relato de Jonás capítulo 2, en los versos 1 y 2 menciona: "Entonces oró Jonás a Jehová su Dios desde el vientre del pez, y dijo: Invoqué en mi angustia a Jehová, y él me oyó; Desde el seno del Seol clamé por ayuda, Y mi voz oíste" (Jon 2:1, 2.). De modo que en este relato, Jonás está comparando el vientre del gran pez con el Sheol. De este modo, según este relato, su situación dentro del pez se asemeja a la muerte, pero como Jehová hizo de que su vida ascendiera del hoyo, del Sheol, al hacer que el pez lo vomite (Jon 2:6; compárese con Sl 30:3.)

En el relato de Mateo 12:40 Jesús comparó el que Jonás estuviese en el vientre del pez con lo que sucedería en su propio caso al decir: "Porque así como Jonás estuvo en el vientre del gran pez tres días y tres noches, así el Hijo del hombre estará en el corazón de la tierra tres días y tres noches". (Mt 12:40.) Aunque Jesús no utilizó la palabra "Seol" (Hades) en este pasaje, el apóstol Pablo sí empleó la palabra "Hades" al referirse a la muerte y resurrección de Jesús. (Hch 2:27.) "porque no dejarás mi alma en el Hades, Ni permitirás que tu Santo vea corrupción".

En un manual para traductores del libro de Jonás mencionan lo siguiente sobre la palabra Seol: "La palabra aparece con frecuencia en los Salmos y el libro de Job para referirse al lugar al que van a parar todos los muertos. Se representa como un lugar oscuro, en el que no existe ninguna actividad propiamente dicha. No se hace ninguna distinción moral, por lo que 'infierno' no es una traducción apropiada, pues implica un contraste con el 'cielo' como morada de los justos que han muerto. [...] En vista de que Jonás se encontraba atrapado en el interior de un pez, puede que en este pasaje se haya considerado apropiado el uso de esta metáfora". En GENÉISIS 37,34 34 Entonces Jacob rasgó sus vestiduras, se cubrió con cilicio y guardó duelo por su hijo muchos días. 35 Todos sus hijos y todas sus hijas fueron para consolarle, pero él rehusó ser consolado. Y decía:

-¡Enlutado descenderé hasta mi hijo, al Seol!'"

Gehena:

Gehena (Hebreo :גיהן בן הגי: gueh ben hin.nóm, «Valle del hijo de Hinnom » o גיהן gue Hinnom «Valle de Hinnom» Griego :γέεννα (gué.en.na);Latín:ge.hén.na). Gehena significa "Valle de Hinón", pues es la forma griega del hebreo gueh hin.nóm. En Josué 18:16, donde aparece "Valle de Hinón", la Septuaginta griega dice "Gehena". Este término aparece 12 veces en las escrituras griegas cristianas (Nuevo Testamento), por primera vez en Mateo 5:22 (véase Lugares en que aparece). Algunas Biblias como la versión Reina Valera entre otras traducen el término Gehena como infierno o infierno de fuego, mientras que otras lo transliteran.

Historia

El Valle de Hinón era un lugar cerca de Jerusalén donde los Judíos apóstatas sacrificaron a sus hijos a dioses paganos durante un periodo de tiempo, hasta que el fiel Rey Josías lo clausuró por tan abominable práctica (Jeremías 7:31; 19:5). En la época de Jesús llegó a ser vertedero e incinerador de la basura de Jerusalén. Allí se arrojaban los cuerpos de animales muertos para ser consumidos por el fuego, a los cuales se añadía azufre para acelerar la quema. También se echaban allí los cadáveres de criminales ejecutados a quienes no se consideraban merecedores de un entierro formal en una tumba.

"Al Gehena no se arrojaba ningún animal o humano con vida para que fuera quemado vivo o atormentado."

Interpretaciones

Aniquilación Total

El que históricamente se usara este lugar como vertedero o basurero, hace pensar que nunca podría simbolizar una región invisible donde se atormentara eternamente a almas humanas en fuego literal, o donde estas fueran atacadas para siempre por gusanos que no murieran. Debido a que a los criminales arrojados allí se les negaba un entierro formal en una tumba -la cual simbolizaba una futura esperanza de resurrección-, tanto Jesús como sus discípulos usaron el Gehena como símbolo de destrucción eterna, aniquilación de en medio del universo de Dios, un castigo de muerte eterna, lo que puede desprenderse de los textos bíblicos en donde aparece el término. Por su carácter de destrucción total, el Gehena está relacionado con el lago de

fuego del Apocalipsis o la "muerte segunda" (Apocalipsis 20:14). En Apocalipsis 20:14 resulta obvio que la muerte y el Hades no son "cosas que puedan ser "quemadas".

Algo que ayuda a comprender el asunto es lo que menciona Juan 3:36. Sólo los justos verán la vida eterna, los que no "obedecen al Hijo no verán la vida". Para que una persona inicua sea atormentada eternamente necesita vida eterna para sufrir eternamente en un infierno de fuego.

Infierno ardiente

El concepto de Gehena como 'aniquilación eterna', lugar donde también será enviado Satanás, corresponde al entendimiento bíblico de los Testigos de Jehová, mas no es la creencia general de las iglesias, en la cual las almas de los pecadores irán al lago de fuego, donde serán 'atormentados por los siglos de los siglos' (Apocalipsis 14:10, 19:20, 20:10, 21:8, Lucas 16:23-25).

Thayer's Greek Definitions dice sobre el Gehena bajo el número Strong G1067: "Infierno es el lugar de castigo futuro llamado 'Gehena' o 'Gehena de fuego'. Éste era originalmente el valle de Hinóm, al sur de Jerusalén donde la suciedad y animales muertos de la ciudad eran arrojados fuera y quemados; un buen símbolo de los inicuos y su destrucción futura".

24. Mitología eslava

Cosmos de Praga y otros antiguos autores dicen que los eslavos paganos creían en la continuación de la vida después de la muerte y, naturalmente, en una morada de los muertos; pero es probable que esta región no fuera el lugar de recompensa o castigo hasta que la influencia de ideas de otras regiones así lo hubiera determinado. Los eslavos precristianos llamaban a la morada de los muertos peklo, raj o nav, que algunos autores se han empeñado en compararla con el griego naus, el latín navis, y esta comparación tiene cierto sentido en la conexión con la antigua costumbre eslava de enterrar a sus muertos en botes, en los que las almas viajaban a su lugar de morada.

Nya:

El historiador Dlugosz identifica al dios Nya, como gobernante de los infiernos y las almas de los muertos.

Veles, Volos, Weles o Voloh:

Es el dios eslavo de la tierra, las aguas y el Mundo Subterráneo, asociado a los dragones, al ganado, la magia, los músicos, la riqueza y las travesuras. Asimismo, es el adversario del dios del trueno, Perun, constituyendo la batalla entre ambos uno de los mitos más importantes de la mitología eslava. Veles resulta ser un dios complejo y antiguo, incluso se piensa que pueda ser una reliquia proveniente del panteón proto-indoeuropeo. Se le ha representado (al menos en parte) como una sierpe, con cuernos (de toro, carnero u otros herbívoros domésticos) y con lengua barba.

Fuentes

Perun contra el Dragón/Veles, dibujo de Iván Bilibin. El culto a Veles es uno de los pocos del que se tiene referencia en todas las naciones eslavas. La Crónica Primera, concerniente al primer estado eslavo oriental, es el primer y más importante documento histórico donde se nombra al dios Volos varias veces. La primera vez que aparece su nombre, lo hace en los tratados de paz firmados a principios del siglo X por los gobernantes de la Rus de Kiev y los emperadores bizantinos, donde los eslavos hacían un juramento de paz sobre sus dioses, Perun y Volos. Aquí Volos aparece como dios del ganado y los campesinos, que castigará a los que incumplan el tratado con enfermedades, en oposición a Perun, descrito como el dios gobernante de la guerra, que castiga con la muerte en combate. A finales del siglo X, Veles o Volos fue uno de los siete dioses que Vladímir I de Kiev, al convertirse al cristianismo, incluyó en la estatua con los principales dioses de su ciudad para ser arrojados al Dniéper. Es de destacar que la estatua de Veles no estaba aparentemente junto a las otras, sobre la colina donde se hallaba el castillo del Príncipe, sino abajo en la ciudad o en el mercado. Esto indica no sólo que Veles estaba conectado al comercio, sino que los cultos a Perun y a Veles tenían que realizarse por separado: mientras que los templos dedicados al primero debían estar en montañas o colinas, el lugar de Veles estaba en el llano.

Podemos observar un modelo similar entre los eslavos meridionales. Aquí el nombre de Veles aparece solamente en topónimos, siendo el más conocido la ciudad de Veles en Macedonia, sobre la que se destaca una colina dedicada a san Elías (el par cristiano de Perun). Un ejemplo mejor lo encontramos en la ciudad de Volosko, en Croacia, situada en la costa bajo un pico de la sierra de Učka llamado Perun. Entre los eslavos occidentales, Veles aparece ya en documentos checos de los siglos XV y XVI con el sentido de dragón o demonio.

Es altamente probable que exista una relación filológica (y etimológica) entre Veles y los y las villi, así como el tipo de relato legendario eslavo llamado vilina o vlina.

El enemigo de Perún y el mito de la tormenta

Los filólogos rusos Viacheslav Ivanov y Vladímir Toporov reconstruyeron la batalla mítica entre Perún y Veles mediante un estudio comparativo de varias mitologías indoeuropeas y un gran número de canciones y cuentos populares eslavos. La característica común entre todas las mitologías indoeuropeas se refiere a la historia de una batalla entre el dios del trueno y una enorme serpiente o dragón. En las versiones eslavas del mito, Perún es el dios del trueno, mientras que Veles hace las veces de dragón. La etimología de su nombre lo acerca a Vala, la serpiente sin fin de la mitología hindú, el enemigo del dios védico del trueno, Indra, además de parecerse a Vels o Velinas, el diablo de la mitología báltica y enemigo del dios del trueno Perkunas. Asimismo, es similar al dios etrusco del Mundo Subterráneo, Vetha, y al dragón Illuyankas, enemigo del dios de las tormentas en la mitología hitita.

La causa de la enemistad de estos dioses puede ser el rapto cometido por Veles del hijo, la esposa o el ganado de Perún. También se convierte en un reto: Veles, transformado en una enorme serpiente, sube desde las cuevas del Mundo Subterráneo y repta hasta el Árbol del Universo eslavo, con dirección a los dominios celestiales de Perún, quien toma represalias y ataca a Veles con sus rayos. Veles huye, se esconde o va transformando en árboles, animales o personas, hasta que al final Perún lo mata y, mediante esta muerte ritual, todo lo que Veles había robado sale de su cuerpo inerte en forma de lluvia que cae desde las alturas. Este mito de la tormenta, tal y como lo evocan los investigadores, explicaba el cambio de estaciones a lo largo del año. Los períodos secos se interpretaban como el caótico resultado del hurto de Veles; las tormentas y los rayos eran la batalla entre los dioses y la lluvia significaba el triunfo de Perún sobre Veles y el reestablecimiento del orden del mundo.

Este mito era cíclico, se repetía cada año. La muerte de Veles nunca era permanente, ya que volvía a tomar la forma de una serpiente que muda su vieja piel y renace con un nuevo cuerpo. Aunque en este mito en particular desempeña un papel negativo como causante del caos, Veles no era un dios maligno para los antiguos eslavos. De hecho, en muchos de los cuentos aparecía como san Nicolás, salvando a los pobres granjeros y a su ganado del furibundo y destructivo san Elías (es decir, Perún). La dualidad y el conflicto entre Perún y Veles no representa el choque normal entre el bien y el mal, sino que más bien es la oposición entre los principios naturales de la tierra y el agua (Veles) y el cielo y el fuego (Perún).

Dios del Mundo Subterráneo y de los Muertos

Los antiguos eslavos veían el mundo como un gigantesco árbol, cuya copa y ramas representaban la bóveda celeste de los dioses y el mundo de los mortales respectivamente, mientras que **las raíces eran el mundo subterráneo**. De ese modo, Perún era como un halcón o un águila posado en la rama más alta del árbol, gobernante del cielo y del mundo de los vivos, mientras que **Veles, cual serpiente enroscada en las raíces, gobernaba el mundo de los muertos** (Irij). Éste en realidad era un lugar bastante hermoso, descrito en los cuentos populares como un mundo de llanuras verdes y húmedas, donde reinaba la eterna primavera y donde moraban varias criaturas fantásticas junto con las almas de los fallecidos, que se ocupaban de cuidar las reses de Veles. En términos más geográficos, el mundo de Veles estaba localizado según los eslavos "más allá del mar", adonde migraban las aves cada invierno. En los cuentos esta tierra se llama Virei o Iri. Cada año el dios de la fertilidad y de las plantas, Yarilo, que vivía allí en invierno, regresaba de más allá del mar y traía la primavera al mundo de los vivos.

Veles enviaba regularmente espíritus de muertos al mundo de los vivos como sus heraldos. Los festivales en su honor se realizaban al finalizar el año, en invierno, cuando llegaba la hora del final del orden mundial, cuando el caos se hacía fuerte, las fronteras entre el mundo de los vivos y el de los muertos desaparecían y los espíritus ancestrales regresarían de entre los muertos. Esta era la celebración pagana llamada **Velja Noč (La Gran Noche)**, cuyo remanente aún pervive entre los eslavos de muchos países como la Koleda, una combinación de carnaval y Halloween que se puede dar entre Navidades y finales del mes de febrero. Los jóvenes, llamados koledari o vucari se vestían con largos abrigos hechos de lana de oveja y se adornaban con grotescas máscaras, rondaban por las aldeas en grupos y montaban mucha bulla; también iban chillando canciones en las que decían que habían viajado desde muy lejos y que estaban húmedos y llenos de barro, una alusión al mundo subterráneo de Veles, de donde se suponía que venían en forma de fantasmas; asimismo, el dueño de cualquier casa que visitaran los debía recibir calurosamente y ofrecerles regalos. Este no es más que un ejemplo de chamanismo eslavo que presenta a Veles como dios de la magia y de la riqueza. Los regalos ofrecidos a los koledari probablemente terminarían en sus manos (lo que le asemeja a un dragón custodiando su tesoro), asegurando de esa manera la buena suerte y la riqueza para esa casa y esa familia durante el año entero. Tal y como se puede apreciar en la Crónica Primera, si se enfada a Veles uno podría terminar aseteado a enfermedades.

Ya fuera de la órbita eslava, es curioso destacar que se haya conservado una costumbre muy similar en la isla de El Hierro, España. Durante las épocas de Carnaval, los jóvenes del pueblo de Frontera se visten con pieles de carneros, muy reseca, viejas y malolientes, con las que persiguen a las gentes del pueblo, pequeños y no tan pequeños, y los embadurnan de tinte negro si se dejan coger. Esta celebración se llama así, Fiesta de los Carneros. Desgraciadamente se han perdido los referentes a los que alude esta costumbre ancestral, que estuvo a punto de perderse durante el pasado siglo XX, aunque bien podría tener que ver con lo citado anteriormente.

Dios de la magia y de los músicos

La naturaleza de Veles, propicia para el engaño, queda clara en el mito de la tormenta y en los trajes carnavalescos de los chamanes Koledari. Como tal, representa al dios trickster, el juguetón, el travieso, de características similares al griego Hermes, al germánico Loki o al Coyote para los nativos americanos y, como ellos, está relacionado con la magia. La palabra voljv, que supuestamente deriva de su nombre, aún significa mago en varias lenguas eslavas; ya en la narración épica rusa El Cantar del Príncipe Ígor, escrita en el siglo XII, el personaje de Boyán el mago es denominado "nieto de Veles". Dado que la magia estaba y está relacionada con la música en las sociedades primitivas, Veles es también visto como el protector de los músicos ambulantes. Por ejemplo, en las bodas celebradas al norte de Croacia (hasta el siglo XX), la música no comenzaba a sonar hasta que el novio, al hacer un brindis, derramaba vino en el suelo, preferentemente sobre las raíces del árbol más cercano. El simbolismo está claro, aunque aquellos que lo realizaban lo habían olvidado hacía mucho tiempo: los músicos no tocarían hasta que no se efectuara un brindis a su dios protector.

Dios del ganado y de la riqueza

La principal función práctica de Veles era proteger el ganado de las tribus eslavas. A menudo se le conoce como skotji bog, el "dios del ganado". Uno de sus atributos, como mencionábamos anteriormente, eran los cuernos de toro o de carnero, así como la piel de oveja. Aunque la etimología de su nombre no está clara, parece probable que derive en última instancia de la raíz proto-indoeuropea *wel, lana (podemos ver una clara similitud en la palabra inglesa "wool", por ejemplo). El folclore eslavo parece confirmar esta tesis: como se dijo antes, Veles era el dios de la magia y según algunas fuentes folclóricas la expresión presti vunu (tejer lana) y en concreto cmu vunu presti (tejer lana negra) alude a las artes mágicas. En algunas canciones del Koledo que han sobrevivido, los Koledari cantaban que se acercaban "tejiendo lana negra".

De este modo, al ser un dios "lanudo", Veles estaba considerado como el protector de los pastores, lo que revela una característica adicional de su enemistad con Perún, ya que éste al ser el que da la lluvia, sería el protector de los labradores. La influencia de Veles, sin embargo, llegaba a abarcar algunos aspectos de la agricultura, o al menos de la cosecha. En muchos pueblos eslavos, y de forma más notable en Rusia, existía la costumbre en época de mies de cortar el primer haz de trigo y atarlo como una suerte de amuleto que protegiera la cosecha de espíritus malignos. A este hecho se le llamaba "atar las barbas de Veles", lo que indica que se imaginaban a Veles con barba. En muchas lenguas eslavas meridionales, muchas expresiones que aluden a la buena suerte y a la riqueza están relacionadas con las barbas de Veles, como puna šaka brade ("puñado de trigo") o primiti boga za bradu ("coger a un dios por las barbas", siendo este olvidado dios el Veles pagano).

Veles tras el Cristianismo

Luego de la conversión al cristianismo, los distintos aspectos de Veles fueron separados en varias direcciones. Como dios del Mundo Subterráneo y como dragón, por supuesto, fue identificado como el Diablo, mientras que sus lados más benevolentes fueron transformados en varios santos cristianos. Como protector del ganado, quedó relacionado a san Blas, conocido popularmente entre los pueblos eslavos como san Vlaho, san Blaz o san Vlasi. En Yaroslavl, por ejemplo, la primera iglesia que se construyó fue en el mismo sitio en el que estaba un templo de Veles y fue consagrada a san Blas, por la similitud de su nombre con el dios pagano y porque era el protector de los pastores. Como ya dijimos anteriormente, en muchos cuentos populares fue reemplazado por san Nicolás, probablemente porque en las historias que se contaban del santo se le describía como el que da riqueza y como una especie de trickster. Es increíble que Veles se las ingeniara para contener tantos y tan versátiles atributos en la antigua mitología eslava y que no fuera separado en diferentes dioses hasta la llegada del cristianismo. Por el contrario, su oponente Perún no fue venerado sino como dios del trueno y las tormentas, ni más ni menos, una esfera de influencia muy pequeña si la comparamos con la versatilidad de Veles. En otras mitologías indoeuropeas dioses similares fueron sistemáticamente divididos en diferentes deidades. Por ejemplo en la griega, al menos cuatro dioses compartían los atributos de Veles: Pan (música y ganado), Hermes (magia y travesura), Hades (muerte y mundo subterráneo) y Tifón (enemigo en forma de serpiente del dios griego del trueno, Zeus). Solamente en la mitología celta podemos encontrar un dios similar a Veles en cuestión de atributos y complejidad: Cernunnos, dios de los druidas, de la naturaleza, de los animales con cornamenta y del chamanismo, cuyo símbolo era **una serpiente con cuernos de carnero**.

Irij , Virei o Iri el inframundo eslavo:

El mundo de los muertos . Éste en realidad era un lugar bastante hermoso, descrito en los cuentos populares como un mundo de llanuras verdes y húmedas, donde reinaba la eterna primavera y donde moraban varias criaturas fantásticas junto con las almas de los fallecidos, que se ocupaban de cuidar las reses de Veles. En términos más geográficos, el mundo de Veles estaba localizado según los eslavos "más allá del mar", adonde migraban las aves cada invierno

Nav:

Era un Hades donde la vida continuaba casi como en la tierra. El nav de los antiguos se alcanzaba de diversos modos. A veces, el alma tenía que atravesar un amplio mar en un ataúd con forma de bote provisto por los familiares abandonados en la tierra. También a veces el viaje se llevaba a cabo a pie, donde se proveía un par de botas; o el alma tenía que escalar una montaña de hierro o cristal y por ello se dejaban sobre el ataúd los restos de sus uñas mortales. El camino que llevaba a la región celestial era generalmente la Vía Láctea, aunque a veces el arco iris era transitado por los muertos. En ambos casos, la imaginación popular describió el nav como una distancia lejana.

Raj o vuirei:

los Campos Elíseos. Se le describe como una isla lejana en el mar, un lugar de eterna luz y felicidad, donde habitan las almas no sólo de los muertos, sino de los que aún no han nacido. Aquí también se encuentran las aves que en otoño vuelan desde el mundo terrenal y las semillas de las flores que han muerto; todas las cosas que desaparecen de la tierra en el invierno se conservan aquí, para ser devueltas al mundo expectante en la primavera. La mística isla de Buyán es una variante

del raj. Probablemente su nombre deriva de un adjetivo que significa «que quema», «ardiente » o «fructífero», y la isla está conectada con la idea del Sol, el calor, la intensa luz y la fertilidad. Buyán es el sitio de descanso de la blanca roca

peklo :

El Tártaro, un lugar de castigo para los muertos malos.

Ad:

un lugar subterráneo para los muertos. habitado por los demonios que atormentan a las almas de los que hacen mal.

25. Mitología de los pieles roja

Hueyuku el inframundo piel roja:

Los pieles rojas de América del Norte y del Sur no conocían un lugar de futura recompensa o castigo. Consideraban la vida futura simplemente como una extensión sombría de ésta, más maravillosa, más sobrenatural, tal vez más deseable por sus encantos materiales, pero aún terrenal. La tierra del Sol era para ellos la tierra de la felicidad futura. «Donde vive el Sol», informaban a sus primeros visitantes extranjeros, eran los poblados de los muertos, y la Vía Láctea que se extiende de noche por el arco del cielo era, en su opinión, la ruta hacia allí y se denominaba camino de las almas (le chemin des ames). A Hueyuku, la mansión del Sol, dicen los caribes, el alma pasa cuando la muerte ataca al cuerpo. Al cálido sudoeste, donde sopla el viento que trae días soleados y hace madurar el grano, dicen los nativos de Nueva Inglaterra a Roger Williams, irán todas las almas.

26. Mitología de Perú antiguo o Mitología inca

Supay o Cupay :

Es el dios inca de los muertos. reinaba en el mundo de los muertos vivientes sin dejar de reclamar más y más víctimas para su causa, lo que hizo que los españoles le dieran lo identificaran con el Diablo, aunque tenía cualidades benignas y malignas.

En el Perú antiguo, Cupay, la oscuridad gobernaba una tierra de sombras en el centro de la tierra. Allí iban todas las almas no destinadas a acompañar al Sol. Pero, como casi todos los infiernos salvajes, éste era sólo un «lugar para los muertos» y no un lugar de recompensa.

Uku Pacha o Urin Pacha (mundo de abajo o mundo de los muertos):

En la Mitología inca a Uku Pacha se le definía como el mundo de abajo, que era el mundo de los muertos, de los no natos y de todo aquello que se encontraba bajo la superficie terrestre o acuática. Se consideraba a las fuentes (en quechua, pukyu), cuevas y toda abertura de la corteza terrestre como vía de comunicación entre el Uku Pacha y el Kay Pacha.

El mundo aparecía compuesto por tres planos, Hanan Pacha (el mundo de arriba), Kay Pacha (el mundo de aquí) y Uku Pacha. En lengua quechua, pacha significaba a la vez tiempo y espacio.

En La mitología andina Ukju Pacha era el mundo de abajo o mundo de los muertos, de los niños no nacidos y todo lo que estaba debajo de la superficie de la tierra o el mar. Las fuentes, Cuevas u otras de las aberturas de la superficie terrestre eran considerados como líneas de comunicación entre el Ukju Pacha (mundo de abajo) y Kay Pacha (mundo del presente).

Kay Pacha (mundo del presente y de aquí):

En la cosmovisión andina Kay Pacha es el nombre del mundo terrenal, donde los seres humanos viven y pasan sus vidas.

Hanan Pacha (mundo de arriba, celestial o supraterrrenal):

Fue el bajo mundo celestial y solo las personas justas podía entrar en ella, cruzando un puente hecho de pelo. En la tradición andina se definió al Hanan Pacha como el mundo superior donde habitaban los dioses como Wiracocha, Inti, Mama Quilla, Pachacamac, Mama Cocha, etc

Pacha significa a la vez tiempo y espacio, es decir, plano de existencia.

27. Mitología de los quichés de Guatemala o Mitología maya

Ah Puch (Ah Cimi):



También conocido como Kizin' ("El Apestoso"), Yum-Kimil, Hun ahau.

En la mitología maya es el Dios y rey de Xibalbá, el inframundo. Descrito como un esqueleto o cadaver con un rostro de jaguar (o búho) adornado con campanas;

Corresponde al cuarto lugar, por el orden de su representación, al dios de la muerte, que aparece 88 veces en los tres manuscritos. Tiene por cabeza una calavera, muestra las costillas desnudas y proyecciones de la columna vertebral; si su cuerpo está cubierto de carne, ésta se ve hinchada y cubierta de círculos negros que sugieren la descomposición.

Accesorios imprescindibles del vestido del Dios de la muerte son sus ornamentos en forma de cascabeles. Estos aparecen algunas veces atados a sus cabellos o a fajas que le ciñen los antebrazos y piernas, pero más a menudo están prendidos de un collar en forma de golilla. Estos cascabeles de todos tamaños, hechos de cobre y a veces de oro, se encontraron en considerables cantidades durante el dragado del Pozo de los sacrificios de Chichén Itzá, se supone que en el lugar donde habían sido arrojados con las víctimas inmoladas.

Ah Puch, la antítesis de Itzamná, tiene como él dos jeroglíficos de su nombre, y es, después de éste, la única deidad que se distingue de esta manera. El primero representa la cabeza de un cadáver con los ojos cerrados por la muerte, el segundo la cabeza del dios mismo, con la nariz truncada, mandíbulas descarnadas y como prefijo un cuchillo de pedernal para los sacrificios. Un signo que se encuentra asociado frecuentemente al dios de la muerte es algo parecido a nuestro signo de tanto por ciento %. **El dios de la muerte era la deidad patrona del día Cimí**, que significa "muerte" en maya.

En el caso de Ah Puch, estamos frente a una deidad de primera clase, como lo prueba la frecuencia de sus representaciones en los códices. Como **jefe de los demonios, Hunhau reinaba sobre el más bajo de los nueve mundos subterráneos de los mayas**, y todavía hoy creen los mayas modernos que bajo la figura de Yum Cimil, el Señor de la Muerte, merodea en torno a las habitaciones de los enfermos en acecho de su presa.

Ah Puch es una deidad malévola. Su figura está asociada frecuentemente con el dios de la guerra y de los sacrificios humanos, y sus constantes compañeros son el perro, el ave Moán y la lechuza, considerados como criaturas de mal agüero y de muerte. En ocasiones se le denomina "Señor del noveno Infierno" o "El destructor de mundos"

Aun hoy, algunos mexicanos y centroamericanos creen que el chichido de un búho significa la muerte como indica este canto, en español local: "Cuando el tecolote (gran búho) canta... el indio muere."

Los Señores de Xibalbá:

Xibalbá es el peligroso inframundo habitado por los señores malignos de la mitología maya. Se decía que el camino hacia esta tierra estaba plagado de peligros, era escarpado, espinoso y prohibido para los extraños. Este lugar era gobernado por los señores demoníacos Vucub-Camé y Hun-Camé. Los habitantes de Xibalbá eran trece:

1. Hun-Camé

2. Vucub-Camé
3. Xiquiripat
4. Chuchumaquic
5. Ahalpuh
6. Ahalcaná
7. Chamiabac
8. Chamiaholom
9. Quicxic
10. Patán
11. Quicré
12. Quicrixcac
13. Ah Puch

Xibalbá el inframundo maya:

Los mayas creían que Xibalbá es un mundo subterráneo, el cual tenía como entrada, una caverna ubicada en Alta Verapaz en Cobán, Guatemala.

Fray Francisco Jiménez tradujo la obra aborígen guatemalteca Popol vuh [(Pop wuj) en k'iche' correcto.] "Libro de los acontecimientos" al español con sus prejuicios católicos. Por lo tanto se refiere al Xibalbá como el Infierno, Mundo telúrico gobernado por los Ajawab del Xibalbá o señores del infierno. Sin embargo el "mal" está explícitamente representado por cualidades de otros seres como Wuqub Qak'ix y su familia o defectos en las personalidades de los primeros seres humanos creados. **Xib'alb'a no es el infierno ya que representa a la muerte y la enfermedad, vistas como parte de la existencia y no como castigo. Es más preciso referirse a Xib'alb'a como el inframundo.**

Una de las partes del Popol Vuh narra el enfrentamiento entre los Señores de Xibalbá **(el inframundo maya)** y dos pares de gemelos divinos: en primer lugar Hun-Hunahpú y Vucub-Hunahpú, y tras ser derrotados, sus hijos Hunahpú e Ixbalanqué, que saldrán victoriosos gracias a su ingenio y conocimiento de la magia. En ambos casos son

llamados por los Señores de Xibalbá debido a que les molesta que hagan ruido al jugar a la pelota sobre la superficie de la tierra. Una vez allí serán retados a realizar varias pruebas y a jugar al juego de pelota. Así, mientras se cuentan los acontecimientos de dichos enfrentamientos, se hace una descripción de Xibalbá y del camino que hay que recorrer antes de llegar a él, lo cual nos permite hacernos una idea de la visión maya quiché del inframundo.

El camino hacia Xibalbá se nos describe como un descenso por unas escaleras muy inclinadas que desembocan en la orilla de un río el cual recorre barrancos y jícaros espinosos. A continuación hay otros ríos e incluso uno de sangre, para después abrirse un cruce de cuatro caminos: uno rojo, otro blanco, otro amarillo (o verde en el caso de Hunahpú e Ixbalanqué) y otro negro. El último es el que se dirige a Xibalbá, exactamente a la sala del consejo de los Señores de Xibalbá.

En cuanto a las pruebas que los Señores de Xibalbá hacían pasar, el Popol Vuh nos cuenta que eran muchos los lugares de tormento y los castigos de Xibalbá: el primero era la Casa Oscura, "en cuyo interior sólo había tinieblas"; el segundo la Casa del Frío, donde "un viento frío e insoportable soplaba en su interior"; el tercero era la Casa de los tigres, donde los tigres "se revolvían, se amontonaban, gruñían y se mofaban"; el cuarto la Casa de los murciélagos, donde "no había más que murciélagos que chillaban, gritaban y revoloteaban en la casa"; el quinto se llamaba la Casa de las Navajas, "dentro de la cual sólo había navajas cortantes y afiladas" En otra parte del Popol Vuh dice que hay una sexta casa llamada la Casa del Calor, "donde sólo habían brasas y llamas".

Metnal:

Es el noveno nivel del infierno maya, el más siniestro, regido por Ah Puch, señor de la muerte y rey de ese lugar. Algunos textos lo ubican fuera del Xibalbá, posiblemente para enfatizar su papel como lugar de castigo para los pecadores.

28. Mitología Kimbunda

Kalunga:

Es el dios creador de todos los demás hombres que habitaban el mundo.

Kalunga el inframundo Kimbunda:

Entre los salvajes africanos, la vida de los muertos es simplemente una extensión de la vida terrenal. En el distrito de Kimbunda, al sudoeste de África, los muertos moran en una región llamada Kalunga, donde tienen muchas provisiones y abundancia de servidoras femeninas. Se ocupan de la danza y los pasatiempos. En Kalunga, el Sol brilla cuando es de noche en el mundo de los mortales.

29. Mitología africana del Oeste

Los africanos del Oeste no parecen creer en una «tierra del deseo del corazón».

30. Mitología de los dahomans

Ko-to-men el inframundo de los dahomans:

Los dahomans sostienen que en el Otro Mundo el estatus social no se modificará. De este modo, el rey mantendrá su soberanía y el esclavo su servidumbre «para siempre». También reconoce la existencia de otra tierra más allá de la tumba, «Ko-to-men» o Tierra de los Muertos, un lugar de espíritus y sombras.

31. Mitología zulú

Tierra del Abapansi el inframundo zulú:

los zulúes creen que después de la muerte las almas se dirigen a la tierra del Abapansi o pueblo subterráneo.

32. Mitología de la raza Idaan en Borneo

Monte Kina Balu el lugar sagrado de los muertos en Borneo:

En Borneo, la raza Ikaan tiene un cielo visible. En realidad, está situado en la cúspide del monte Kina Balu, en cuyo pico ningún guía nativo pasaría la noche. Allí el viajero aventurero ve el musgo del que se alimentan los espíritus y las huellas de las manadas espirituales de los búfalos.

33. Mitología de los sajera del Oeste de Java

El Tunung Danka el lugar sagrado:

Los sajera del Oeste de Java poseen otro cielo similar en la cúspide del Tunung Danka. Jonathan Rigg tardó diez años en descubrir este hecho entre una población que verdaderamente profesaba el mahometismo.

34. Mitología fiyiana - Isleños de Tonga

Ratumaimbalu:

Es el dios que ayuda a los humanos en el éxito de sus cultivos.

Boulu o Bolotu el inframundo fiyiano:

Bolotu:

Es el lugar de recompensa para los isleños de Tonga el llamado Paraíso isleño de Bolotu.

Los fidjianos consideran que Bolotu, la isla de los dioses, yace en el océano al noroeste de Tonga. Es extensa y repleta de todo lo que puede satisfacer la existencia física.

Bulu: Es un nombre que en la mitología fiyiana indica el “mundo de los espíritus” (probablemente el Inframundo).

En Fiyi, en el mes llamado Vula-i-Ratumaibulu, se dice que el dios Ratumaibulu viene de Bulu, a hacer que los árboles frutales florescan y produzcan frutos. El punto más del oeste de la isla de Vanua Levu era el lugar de donde los muertos partían fuera de Bulu, la morada eterna del bendito.

35. Mitología satanista

Satán o Satanás:





Satanás o Satán es el término por el que las religiones abrahámicas designan a una entidad suprasensible que representa la encarnación suprema del Mal. En las religiones judía, cristiana y musulmana **es llamado el Príncipe de los Demonios o Príncipe de las Tinieblas.**

Etimología

Satanas latín satâna, arameo שטן shatán ('adversario, enemigo, acusador').

Probablemente el nombre proviene de la traducción griega del término bíblico hebreo ha-shatán, entidad mencionada como un espía errante de Dios sobre la Tierra.

La raíz shtn significa 'impedir', 'hostigar', 'oponerse', y el sentido primario de shatán es simplemente 'enemigo', 'adversario' (1Sam 29, 4; 1Re 5, 18; 1Re 11, 14-25).

Historia del término Satán

En el libro de los Números se llama shatán (en el sentido de 'adversario', 'oponente'), al mensajero-ángel que Yahvéh envía para impedir que el vidente Balaam maldiga al pueblo de Israel (Núm 22, 22-32).

El término shatán entra después en la vida jurídica israelita, y alcanza el sentido de 'acusador delante del tribunal' (Sal. 109, 6; Zac. 3, 1) y el término shitna, derivado de la misma raíz, es la 'acusación'.

Su equivalente en griego es diábolos, procedente del verbo dia-ballō, y posee un significado semejante de 'oposición' o 'enfrentamiento'.

En 1Mac 1, 36 (texto griego) encontramos la palabra diábolos con el significado de 'adversario', como 'el enemigo'. También en algunas ocasiones incluye el sentido de 'acusador' o el de 'calumniador'.

En principio, conviene aclarar que el judaísmo no identificaba a Satanás con el demonio Lucifer sino con el demonio Azazel. En los documentos no canónicos del Antiguo Testamento, Satán es llamado frecuentemente Belial.

Un Satán incitando al pecado y buscando el mal del hombre aparece en todo el Antiguo Testamento solamente dos veces: en el Primer Libro de Crónicas 21, 1 y en Sapiencia 2, 24, en el segundo caso de manera más clara. Ya en los Evangelios se le otorga al término un carácter personal como enemigo de Cristo, especialmente en los relatos de las tentaciones (Mc. 1, 12-13; Mt. 4, 1-11; Lc. 4, 1-13) y los exorcismos llevados a cabo por Jesús (Mc. 3, 22-27; Mt. 12, 22-30; Lc. 11, 14-23). Queda así fijada la figura del Maligno para la doctrina cristiana. También se menciona en Job 1:6-9, 1:12 y en varios otros versículos. En árabe se le llama shaytán.

Pese a esta mejor definición del **oponente del Dios Yahveh** puede encontrarse en la Biblia la identificación de Satanás con Belial (Gn 1, 28-29) o Belcebú (Mc. 3, 20-30).

En el Nuevo Testamento, en cambio, Satanás y Lucifer aparecen amalgamados en la figura del Diablo. No puede deducirse claramente la relación entre el Maligno y la famosa Bestia del Apocalipsis de san Juan.

En la Edad Media comenzaron los grupos satánicos, que decían adorar a Satanás.

El nombre Lucifer, sería lo que en una época habría sido el nombre que recibió de Dios en persona. Antaño a la rebelión, Lucifer estaba por encima de todas las categorías de los ángeles ya que era el más hermoso de todos estos. El término "Lucifer" significa "Portador de la luz", asociándolo con el "Lucero de la Mañana" o "Estrella del Amanecer".

La caída de Lucifer

La tradición de la Iglesia Católica señala que Lucifer (en latín "Portador de luz") era el ángel más hermoso de todos. Pero al ver su poder, belleza e intelecto, consideraba al ser humano una especie impura e indigna, y deseó ser superior a Dios. Así que formó

un ejército de ángeles rebeldes que compartían sus ideales. En castigo, Luzbel y sus ángeles fueron expulsados del Cielo, y arrojados por siempre a los infiernos.

Aunque este relato, no se encuentra propiamente en la Biblia como tal, sí hay citas que hacen referencia a ello. En el Antiguo Testamento, hay dos que quizá relataban la caída de un rey arrogante, pero los Padres de la Iglesia vieron en ellas, la caída del Diablo:

"¡Cómo has caído de los cielos, Lucero, hijo de la Aurora! ¡Has sido abatido a la tierra dominador de naciones! Tú que dijiste en tu corazón: 'Al cielo subiré, por encima de las estrellas de Dios alzaré mi trono, y me sentaré en el Monte de la Reunión en el extremo Norte. Subiré a las alturas del nublado, y seré como el Altísimo."

Is. 14, 12-14

"Así dice el Señor Yahveh: Eras el sello de una obra maestra, lleno de sabiduría, acabado en belleza. En Edén estabas, en el jardín de Dios. Toda suerte de piedras preciosas formaban tu manto: rubí, topacio, diamante, crisólito, piedra de ónice, jaspé, zafiro, malaquita, esmeralda; en oro estaban labrados los aretes y pinjantes que llevabas, aderezados desde el día de tu creación. Querubín protector de alas desplegadas te había hecho yo, estabas en el monte santo de Dios, caminabas entre piedras de fuego. Fuiste perfecto en su conducta desde el día de tu creación, hasta el día en que se halló en ti iniquidad. Por la amplitud de tu comercio se ha llenado tu interior de violencia, y has pecado. Y yo te he degradado del monte de Dios, y te he eliminado, querubín protector, de en medio de las piedras de fuego. Tu corazón se ha pagado de tu belleza, has corrompido tu sabiduría por causa de tu esplendor. Yo te he precipitado en tierra, te he expuesto como espectáculo a los reyes. Por la multitud de tus culpas por la inmoralidad de tu comercio, has profanado tus santuarios. Y yo he sacado de ti mismo el fuego que te ha devorado; te he reducido a ceniza sobre la tierra, a los ojos de todos los que te miraban. Todos los pueblos que te conocían están pasmados por ti. Eres un objeto de espanto, y has desaparecido para siempre."

Ez. 28, 12-19

Mientras que en el Nuevo Testamento, Jesucristo hace una pequeñísima mención de este relato, cuando les dice a sus discípulos:

"Yo veía a Satanás caer del Cielo como un rayo".

Lc.10, 18

Pero más específicamente, en el Apocalipsis se relata la lucha entre el ejército de Dios comandado por el Arcángel san Miguel, y el ejército de Satanás o Lucifer, representado por un dragón.

"Y apareció otra señal en el cielo: un gran Dragón rojo, con siete cabezas y diez cuernos, y sobre sus cabezas siete diademas. Su cola arrastra la tercera parte de las estrellas del cielo y las precipitó sobre la tierra. El Dragón se detuvo delante de la Mujer que iba a dar a luz, para devorar a su Hijo en cuanto lo diera a luz. (...) Entonces se entabló una batalla en el cielo: Miguel y sus ángeles combatieron con el Dragón. También el Dragón y sus ángeles combatieron, pero no prevalecieron y no hubo ya en el cielo lugar para ellos. Y fue arrojado el gran Dragón, la Serpiente antigua, el llamado Diablo y Satanás, el seductor del mundo entero; fue arrojado a la tierra y sus Ángeles fueron arrojados con él."

Ap. 12, 4-9

Sin embargo, hay otras versiones de las razones de la caída, varían desde su deseo y ansia de poder crecido por su alto rango entre las criaturas, como su envidia contra la segunda persona de la Trinidad por tener mas cercanía con el Altísimo que él (dicha versión viene del poema de Milton), por lo que es demasiado aventajado poder decir con certeza las razones de su caída, esto sin mencionar que su real y verdadero nombre nos es y será desconocido, y estos otros nombres con que se le conoce a través de la historia han sido diseñados y creados con el único fin de nombrar a algo o alguien desconocido.

Infierno:

El infierno es, de acuerdo con el muchas religiones, un lugar o estado de sufrimiento después de la muerte donde las almas de los pecadores son castigadas.

Etimología

La palabra infierno proviene del latín infernum, "inferior".

Descripción

El infierno es usualmente imaginado como un lugar subterráneo. Dentro del Cristianismo y el Islam, es concebido tradicionalmente como un lugar de dolor y sufrimiento, representados por el fuego.

Las religiones con una historia divina linear a menudo conciben el infierno como infinito (por ejemplo, las creencias cristianas). El castigo en el infierno habitualmente corresponde a pecados cometidos en vida. A veces se hacen distinciones específicas, con almas condenadas sufriendo por cada mal cometido mientras que otras veces el castigo es general, con pecadores siendo relegados a una o más cámaras del infierno o niveles de sufrimiento

El infierno es usualmente imaginado como poblado por demonios, quienes atormentan a los condenados. Muchos son gobernados por un rey de la muerte, Satán. Concepciones más modernas del infierno suelen definirlo abstractamente, como un estado de pérdida más que una tortura en el fuego literalmente bajo la tierra.

Ubicación

su ubicación es bastante dudosa: los antiguos lo sitúan en el centro de la Tierra; Surinden, con el Sol, ya que es fuego eterno; Milton lo hace distar Tres veces del centro del mundo a la extremidad del planeta más lejano (aproximadamente 990.000.000 de leguas del cielo). La descripción que hace este poeta es la siguiente:

"Es un enorme globo, rodeado de una triple bóveda de fuego devorador, y está colocado en el seno del antiguo caos y de la noche informe. En él se ven cinco ríos: el Estigo, execrable manantial consagrado al odio ; el Aqueronte, río negro y profundo habitado por el dolor; el Cocilo, llamado así por los penetrantes y lastimeros sonidos que en sus fúnebres orillas resuenan; el ardiente Flegeton, cuyas corrientes precipitadas en torrentes de fuego conducen a los corazones la rabia y la cólera; y finalmente el tranquilo y apacible Leteo, que pasea sus silenciosas aguas en cauce serpentino y tortuoso. Extiéndese más allá de este río una zona desierta, oscura y helada, incesantemente atacada por las tempestades y por un diluvio de enorme granizo, que en vez de derretirse al caer, se levanta en montones, semejantes a los ruinosos restos de antigua pirámide. El frío produce allí los efectos del fuego, y el aire helado que se respira, quema y abrasa. Horribles pozos y abismos rodean este lugar de padecimientos e infortunios. Allí es adonde los réprobos son arrastrados en determinados tiempos por las furias en sus alas de arpías. Sienten sucesivamente los malvados los tormentos de las dos extremidades de la temperatura, tormentos que por su rápida sucesión son aún mucho más espantosos. Arrancados de su lecho devorador, son arrojados encima de montones de hielo; inmóviles, casi sin sentido,

son lívidos y cárdenos sus miembros, su frío es como el de una fiebre consumidora, que hiela y abrasa a la par, y de este lugar tan horrible son de nuevo arrojados al brasero infernal. Así pasan continuamente de uno a otro suplicio, ambos a cual más horroroso, y para colmarlos cada vez atraviesan el Leteo; bien se esfuerzan al pasarlo, esperan la onda encantadora; sólo una gota desean de ella pues bastaría una sola para hacerles perder en dulce olvido el sentimiento de todos sus males. ¡Ay de mí! ¡Cercanos están a este momento de eterna felicidad! pero vanos son sus esfuerzos, el destino lo prohíbe. Medusa, con sus terribles y penetrantes miradas, y con su cabeza erizada de culebras, se opone, y así como aquélla que tan en vano perseguía Tántalo, el agua fugitiva huye de los labios que con tanto afán la desean. A la entrada de los infiernos se ven dos figuras horrorosas: una que representa a una mujer hermosa hasta la cintura, que termina por una larga cola de serpiente, retortijada de grandes anillos cubiertos de dura escama, y armada en su extremo de un venenoso y mortal aguijón. Alrededor de sus riñones tiene atado, con una gruesa cadena, un enorme perro con siete cabezas, que abriendo continuamente sus anchas gargantas de cerberos, hiere los aires con los más espantosos aullidos. Este monstruo es el Pecado, hijo sin madre, salido de la mente de Satanás; en su poder están las llaves del Infierno. La otra figura (si así se puede llamar a un espectro informe, a un fantasma que carece de sustancia y de miembros), negra como la noche, fiera como las furias, terrible como el Infierno, agita en sus manos un temible dardo; y al parecer, su cabeza tiene la apariencia de una corona real. Este monstruo es la Muerte, hija de Satanás y el Pecado. Luego que el hombre se hizo culpable, la Muerte y el Pecado construyeron un puente largo y sólido, sobre el abismo, que se extiende desde la orilla de los infiernos hasta el más lejano punto de este frágil mundo. Con auxilio de esta comunicación, los espíritus malignos pasan y recorren la tierra para corromper a los hombres. Sus habitantes no son menos horrorosos; véanse inmundas arpías, centauros, esfinges, gorgonas, que aúllan y devoran; hidras, pitones y quimeras que vomitan torrentes de llamas y humo."

En cambio Dante coloca la boca del Infierno debajo de Jerusalén y la forma de éste es semejante, dice, a un coro puesto al revés. El espacio que se encuentra entre la puerta y el río Aqueronte se divide en dos partes; en la primera están las almas de todos los que vinieron sin reputación; en la segunda, los niños muertos antes del bautismo, cuyas sombras arrojan continuos gritos.

36. Mitología aborígen- Mitología guanche

Guayota :



El Teide (Tenerife), según la Mitología guanche, esta montaña era la morada de Guayota, el demonio.

Es el dios o diablo del mal aborigen. Guayota era el nombre que recibía una de las entidades mitológicas malignas en las que creían los guanches, antiguos pobladores de Canarias. Era la principal deidad maligna de los guanches, el demonio. Para los guanches de Tenerife, Guayota moraría en los volcanes, pero principalmente en Echeide (castellanizado como el Teide), considerado este volcán como una de las puertas que comunicaban con el mundo subterráneo. El término "Guayota" podría provenir de wa-yewta (el destructor), lo cual puede ponerse en relación directa con la actividad volcánica. Como consecuencia de éstas, podían proveerse de obsidiana para realizar cuchillos o puntas de lanza.

Según las creencias guanches, Guayota vivía en el interior del volcán Teide (el infierno), Guayota era el demonio rey del mal. Según la leyenda, Guayota secuestró al dios Magec (dios de la luz y el sol), y lo llevó consigo al interior del Teide. Los guanches pidieron clemencia a Achamán, su dios supremo. Achamán consiguió derrotar a Guayota, sacar a Magec de las entrañas de Echeide y taponar el cráter. Dicen que el tapón que puso Achamán es el llamado Pan de Azúcar, el último cono, de color blanquecino, que corona el Teide. Desde entonces Guayota permanece encerrado en el interior del Teide, cuándo el Teide entraba en erupción, era costumbre que los guanches encendieran hogueras con el fin de espantar a Guayota.

Otra versión dice que esas hogueras servían para que si Guayota lograba salir de Echeyde, creyera que seguía en el infierno y pasase de largo.

A Guayota se lo representaba a menudo como un perro negro, acompañado de los Tibicenas su huésped de demonios.

Baiame (Kamilaroi)

Eingana:

Beralku:

37. Mitología acadia

Nergal:



Nergal (o Nirgal) es el dios sumerio-babilonio del inframundo y señor de los muertos, siendo considerado como el aspecto siniestro del dios del sol Utu. **Gobierna el inframundo junto a su consorte, Ereshkigal.** Aparece como hijo de Enlil y Ninlil, y según la leyenda, fue engendrado cuando Enlil fue confinado a pasar una temporada en el inframundo por violar a Ninlil. Cuando Ninlil va a preguntar por Enlil (a la ciudad del inframundo), este se hace pasar por el portero, le lleva a una habitación le hace el amor y engendran a Nergal Meslamstea.

Irkalla el inframundo acadio:

la casa de la oscuridad, la morada de Irkalla. se describe el aspecto tenebroso y funesto .

38. Mitología albanesa

E Bukura e Dheut: Es el dios del inframundo albanes.

39. Mitología armenia

Spandaramat:

40. Mitología de Bon

gNyan:

41. Mitología cananita

Mot:



Su nombre significa “ Muerte”, “el que hiera”. hijo de El. Y hermano de Baal. Es el dios de la muerte y malvado de la mitología cananita.

Leyenda

Baal luchó hasta la muerte con sus adversarios-hermanos. Pero, en una feroz batalla con «el divino Mot» («Muerte»), Baal resulta muerto.

Anat, la hermana-amante de Baal, y la hermana de ambos, Shepesh, llevaron las terribles noticias al padre de Baal, El:

«¡El poderoso Baal ha muerto, el Príncipe, Señor de la Tierra, ha perecido!»,

le dicen al impactado padre; en los campos de Dabrland, «encontramos a Baal, caído en el suelo». Al oír las nuevas, El se levanta del trono y se sienta en un taburete, señal de duelo que se conserva hasta nuestros días (entre los judíos). «Se echa polvo de luto sobre la cabeza, y se pone un vestido de saco.» Se corta a sí mismo con un cuchillo de piedra; «él levanta su voz y grita: ¡Baal ha muerto!»

La afligida Anat vuelve al campo donde había caído Baal y, al igual que El, se pone un vestido de saco, se corta y, luego, «llora hasta el colmo del llanto». Después, llama a su hermana Shepesh para que venga y la ayude a llevar el cuerpo sin vida hasta la **Fortaleza de Zafón**, para enterrar allí al dios muerto:

Tras escucharla, Shepesh, la doncella de los dioses,

levanta al poderoso Baal,

lo pone sobre el hombro de Anat.

Ella lo sube hasta la **Fortaleza de Zafón**,

lo llora y lo entierra;

lo pone en un agujero,

para que esté con los fantasmas-tierra.

Mot lucha con su hermano Baal. Y Baal resulta vencido; pero su hermana Anat se niega a aceptar la muerte de Baal como final. «Ella agarró a Mot, el hijo de El, y con una espada lo hendió».

Después Anat, incinera el cadáver de Mot, muele los restos, esparce las cenizas por los campos. Y la muerte de Mot, que había dado muerte a Baal, obra el milagro:

¡el fallecido Baal regresa a la vida!

La destrucción de Mot lleva, según el relato cananeo, a la milagrosa resurrección de Baal.

Los estudiosos han intentado racionalizar el hecho sugiriendo que el relato era sólo alegórico, que no representaba otra cosa que la lucha anual en Oriente Próximo entre los veranos cálidos y sin lluvias que resecan la vegetación y la llegada de la época de lluvias con el otoño, que revive o «resucita» la vegetación. Pero no hay duda de que el relato cananeo no estaba pensado como una alegoría, que narraba lo que, por aquel entonces, se tenía por hechos ciertos: de qué modo habían luchado entre ellos los hijos de la deidad suprema, y cómo uno de ellos, desafiando a la derrota, se convirtió en el heredero aceptado, provocando la alegría de El:

El, el bondadoso, el misericordioso, se alegra.

Pone los pies en el escabel.

Abre la garganta y ríe;

levanta la voz y grita:

«¡Me sentaré y me pondré cómodo,

reposará el alma en mi pecho;

pues Ba'al el poderoso esta vivo,

pues el Príncipe de la Tierra existe!»

Así pues, Anat, según las tradiciones cananeas, se pone del lado de su hermano el Señor (Baal) en su combate a vida o muerte con el malvado Mot. No deja de ser obvio el paralelismo entre este relato y el de la tradición griega de la diosa Atenea, al lado del dios supremo Zeus en su lucha a vida o muerte con Tifón. Como ya vimos, a Atenea se le llamó «la doncella perfecta», a pesar de haber tenido multitud de amoríos ilícitos. Del mismo modo, las tradiciones cananeas (que precedieron a las griegas)

empleaban el epíteto de «la Doncella Anat», y, a pesar de esto, también hablaban de sus diversos amoríos, en especial, el que mantenía con su propio hermano Baal. Uno de estos textos describe la llegada de Anat a la morada de Baal en el Monte Zafón, y cuenta cómo Baal se apresura en despedir a sus esposas para, después, echarse a los pies de su hermana; ambos se miran a los ojos; se ungen mutuamente los «cuernos»...

Él coge y se aferra a su matriz...

Ella coge y se aferra a sus «piedras»...

La doncella Anat... está hecha para concebir y dar a luz. No resulta extraño, por tanto, que a Anat se la representara tan a menudo completamente desnuda, para remarcar sus atributos sexuales, como en la impresión de este sello, en el que vemos a Baal, con casco, **combatiendo con otro dios "Mot"**.

Shepesh :

“doncella de los dioses, "Antorcha de los Dioses"

(el nombre, de significado incierto, sugiere algún tipo de relación con el Sol); y de ella dicen claramente los textos que «gobierna a los Rephaim, los divinos» y reina sobre semidioses y mortales.

42. Mitología cristiana

San Pedro:



Jesús le nombra como la base de la Iglesia, tiene en su poder las llaves del cielo y de la tierra. Según los cristianos, es San Pedro quien recibe las almas de los fallecidos en las puertas del Cielo y por lo tanto dictamina, y da su aprobación leyendo en el libro de la vida, y según sus obras en vida quien puede entrar o no al paraíso.

"Te entrego las llaves del reino de los cielos, y lo que atares en la tierra atado será también en el cielo"

Jesucristo

Simón Bariona (hebreo: שמעון, «Shimon»), llamado también Pedro o Cefas (Betsaida, ? - Roma, 29 de junio de 67), fue, de acuerdo con el Nuevo Testamento, uno de los doce apóstoles, discípulos de Jesús de Nazaret. El catolicismo lo identifica claramente como el primer dirigente de su Iglesia. Contrario al cristianismo que considera a Jesucristo como cabeza de la Iglesia.

Antiguamente, la Iglesia Católica Romana aceptaba como verdadera la tradición, atribuída a Jerónimo de Estridón (340-420), que afirmaba la llegada de Pedro a la ciudad de Roma en el año 42, haber fundado la Iglesia en esa ciudad capital y haber sido el primer obispo de ella hasta su muerte en el año 67. Sin embargo, desde la segunda mitad del siglo XX, tras el notable avance de la Filología bíblica y la Arqueología bíblica, esta tradición ha sido casi totalmente abandonada.

Del mismo modo, aunque existe debate sobre la fecha en que Pedro arribó a Roma (en torno al año 63 para algunos), hay acuerdo casi unánime en que los escritos patrísticos (respaldados por convincentes pruebas arqueológicas) no se equivocan al afirmar que el apóstol más respetado de la Iglesia Católica, sufrió el martirio en la ciudad de Roma no antes del 64 y no después del 67.2

Su nombre de nacimiento era Shimón, (Simón) pero recibió de Jesús el nombre de Pedro (del griego πέτρος, "fragmento de piedra") al reconocer que Jesús era el mesías, el Hijo de Dios. Pablo lo llamó en sus escritos כִּיפָּא, "Keyfas", el equivalente arameo de Pedro, aún cuando se piensa que predicaba en griego; Juan el Evangelista lo llamó, por lo general, "Simón Pedro". Jesús no solo reconoció en Pedro haber sido inspirado por Dios nuestro Padre celestial, sino que también le llamó despectivamente como Satanás, por no poner su mirada en las cosas de Dios, sino en la de los hombres; (ver Mateo 16:23) Simón Pedro negó conocer a Jesús tres veces antes de su muerte y a causa de ello lloró amargamente (ver Mateo 26:75). El final de Simón Pedro es muy triste por lo que Jesús le dijo: Lucas 22:31 "Dijo también el Señor: Simón, Simón, he aquí Satanás os ha pedido para zarandearos como a trigo;"

Biografía

No se cuenta con más detalles sobre la vida de Pedro que los que recoge el Nuevo Testamento, excepto por algunos documentos de Clemente Romano que tratan de los últimos años de su vida. De acuerdo con la narración evangélica, Pedro era un pescador judío de Galilea, oficio que ejercía con su hermano Andrés; estaba o había estado casado, puesto que la curación de su suegra se recoge en los evangelios sinópticos (Mateo 8:14-17, Marcos 1:29-31, Lucas 4:38). Otros escritos, parte del corpus declarado apócrifo en Nicea, mencionan que había tenido una hija.

Pedro fue incorporado al grupo de los apóstoles a principios del ministerio de Jesús en Galilea. Según el testimonio de Juan (Juan 1:40-42), fue su hermano Andrés quien lo introdujo al grupo, tras haberse contado ambos entre los seguidores de Juan el Bautista. La narración de los sinópticos da otro punto de vista, narrando la historia de que al ver a ambos recoger las redes, Jesús invitó a los dos hermanos a hacerse pescadores de hombres (Mateo 4:18-22, Marcos 1:16-20, Lucas 5:1-10) y fue Simón el primero en reconocer a Jesús como el Hijo de Dios.

Fue uno de los tres discípulos íntimos que, según la Biblia, fueron testigos de la transfiguración de Jesús (Marcos 9:1). Según el relato bíblico fue el primero en reconocer a Jesús como el Mesías esperado (Marcos 8:29) recibiendo de Jesús el apelativo de Pedro (piedra) sobre la cual edificaría su Iglesia (Mateo 16:13-20).

Los evangelios recogen también la profecía de Jesús anunciando la traición de Pedro quien lo negaría tres veces consecutivas avergonzándose de ser seguidor de Jesús. Aún cuando la noche de la última cena, Pedro juró no apartarse de Jesús, al ser interrogado por los soldados romanos que lo habían detenido, negó tres veces conocerlo antes del canto del gallo, es decir, antes de que la noche acabase (Mateo 26:69-75, Marcos 14:66-72, Lucas 22:54-62, Juan 18:25-27). Luego de la resurrección, según lo relata Juan Juan 21:15-17, Jesús resucitado se aparece ante los discípulos y dirigiéndose a Pedro le hace reafirmar tres veces su amor por Él.

Tras la muerte de Jesús, la figura de Pedro es menos precisa. Si bien varios de los evangelios —tanto canónicos como apócrifos— dejan entrever que había sido especialmente atendido por Jesús (en Lucas 24:34 se narra una comunicación especial del resucitado a Pedro), los testimonios no son siempre coherentes. El evangelio de Mateo no vuelve a nombrar a Pedro tras haber éste negado conocer a Jesús. El autor de Hechos de los Apóstoles, sin embargo, presenta a Pedro como una figura crucial de las comunidades paleocristianas; es él quien preside la selección del reemplazo para Judas Iscariote (Hechos 1:15-26) y quien es examinado públicamente por el Sanedrín (Hechos 4:7-22, Hechos 5:18-42), tras invocar el nombre de Jesús cura milagrosamente a un hombre a las puertas del templo de Jerusalén, además de emprender misiones a Lidia, Jaffa y Cesarea y de estar presente en el Concilio de Jerusalén, cuando Pablo sostiene que el mensaje de Jesús se extiende también a los gentiles. La prédica de Pedro, sin embargo, estuvo por lo general limitada al pueblo judío a diferencia de Pablo que predicaba a los gentiles (personas no judías) aunque fue el que bautizó al primer cristiano no judío, en Cesarea, debido a una visión tenida en Joppe, el Centurión Cornelio y a su gente (Hechos 9:31).

El autor de los Hechos, sin embargo, se centra luego en las obras de Pablo, por lo que de los años posteriores es mucho lo que se ignora. De acuerdo con la epístola a los Gálatas, se trasladó a Antioquía, donde Pablo lo encontró más tarde (Gálatas 2:11). La primera epístola a los Corintios deja entrever que Pedro quizá visitó la ciudad en sus misiones (1Corintios 1:12).

Pedro se habría trasladado a Roma mientras Pablo se quedaba en Jerusalén. Allí habría participado en grupos de cristianos ya establecidos en Roma, sin embargo no hay evidencia en los relatos evangélicos; según otras tradiciones como las que mencionan Orígenes o Eusebio de Cesarea en su Historia Eclesiástica (III, 36) Pedro habría sido el que fundó la Iglesia de Antioquía, pero tampoco hay otra evidencia que lo verifique.

Muerte de Pedro

La tradición católica narra que Pedro acabó sus días en Roma, donde habría sido obispo, y que allí murió martirizado bajo el mandato de Nerón en el Circo Vaticano, sepultado a poca distancia del lugar de su martirio y que a principios del siglo IV el emperador Constantino mandó construir la gran basílica vaticana.

Clemente Romano, en su carta a los corintios, data su muerte en la época de las persecuciones de Nerón. El evangelio de Juan sugiere, en su característico estilo alegórico, que Pedro fue crucificado. Dado que seguramente éste no fue escrito hasta el siglo II, el testimonio es menos relevante. Pedro de Alejandría, que fue obispo de esa ciudad y falleció en torno a 311, escribió un tratado llamado Penitencia, en el que dice: "Pedro, el primero de los apóstoles, habiendo sido apresado a menudo y arrojado a la prisión y tratado con ignominia, fue finalmente crucificado en Roma". Orígenes en su Comentario al libro del Génesis III, citado por Eusebio de Cesarea, dice que Pedro pidió ser crucificado cabeza abajo por no considerarse digno de morir del mismo modo que Jesús. Lo mismo relata Jerónimo de Estridón en su obra Vidas de hombres ilustres.

Flavio Josefo relata que la práctica de crucificar criminales en posiciones distintas era común entre los soldados. El texto de 1Pedro 5:13, que envía saludos desde "la Iglesia que está en Babilonia" ha sido entendido por algunos en sentido figurativo, como señal de que Pedro escribía desde Roma por el hecho que la antigua Babilonia sobre el Eufrates estaba en ruinas y el término "Babilonia" habría sido usado por la antigua comunidad cristiana para referirse a la Roma de los emperadores (Apocalipsis 17:5). No obstante, otros estudiosos alegan que no había razón alguna para utilizar términos crípticos para referirse a Roma en un simple saludo y suponen que Babilonia se refería efectivamente a una comunidad cristiana asentada en las ruinas de esa ciudad, por lo demás, densamente habitada.

En todo caso, es concluyente la evidencia de que, cuando Pablo escribió su epístola a los Romanos, Pedro no se encontraba en Roma.

Búsqueda de sus restos

En 1939 el Papa Pío XII ordenó la excavación en los subterráneos del Vaticano para tratar de hallar una respuesta a la tradición que en aquel tiempo se ponía en duda (ante el desmentido de otras tradiciones): que el Vaticano era la auténtica tumba del apóstol Pedro. Las excavaciones duraron hasta 1949. Se encontró una necrópolis que se extendía de oeste a este en paralelo al Circo de Nerón. La necrópolis estaba inundada de tierra, posiblemente por ser la base de la basílica primigenia. Se encontraron cinco monumentos, el más antiguo databa del siglo II. Se incluía una parte de un edificio adosado a un muro revocado en rojo que servía de fondo para el más antiguo de los monumentos. En este edificio pequeño se encontraron unas inscripciones que datan de antes de Constantino, muestra de la devoción de los fieles. Una de las inscripciones señalaba "Petrus Eni" (Pedro está aquí). Asimismo, se encontró un lugar donde debería encontrarse la tumba pero no se halló nada. Por la evidencia dada, Pío XII suspendió las excavaciones y anunció que se había encontrado la tumba de Pedro.

Margherita Guarducci, arqueóloga, prosiguió las investigaciones en 1952. Estudió y descifró el famoso muro de las inscripciones y descubrió el uso de una criptografía de tinte místico: el uso repetitivo de las letras "P", "PE" y "PET" como abreviatura del nombre de Pedro, aunque normalmente era vinculado al nombre de Cristo. Asimismo hay aclamaciones a Cristo, María, Pedro, a Cristo como segunda persona de la trinidad y a la trinidad.

Los restos físicos de Pedro habrían sido encontrados años después. La arqueóloga elaboró la siguiente teoría: cuando Constantino quiso hacer la Basílica los huesos fueron desenterrados y envueltos en un manto de púrpura y oro y depositados en el nicho donde debían de haber estado, pero durante las excavaciones los obreros usaron el martinete para derrumbar muros y, por llegar rápidamente a la tumba, provocaron un derrumbe sobre los restos. Todo mezclado tomó la apariencia de desechos. Monseñor Cas, jefe de la Fábrica de San Pedro, guardó todo resto humano que se encontraba y los restos estuvieron así guardados diez años sin saber su procedencia.

El antropólogo Venerando Correnti estudió los huesos y señaló que había huesos humanos y de ratón, un ratón que debió haber quedado atrapado tiempo después de producido el entierro. Los huesos humanos presentaban las siguientes características:

Tenían adherida tierra, mientras que los huesos de ratón estaban limpios. Se analizó la tierra adherida a los huesos humanos y es la misma tierra de la tumba abierta y que fue encontrada vacía, identificada por Pío XII como la de Pedro, las tumbas colindantes tenían otra clase de tierra.

Los huesos están coloreados de rojo por haber estado envueltos en un paño de púrpura y oro. Hay hilos de oro y de la tela incluso adheridos a algunos huesos. Debían de ser huesos de una persona muy venerada, pues los envolvieron en un rico paño de púrpura y oro, para guardarlos en ese nicho. Parece que estos huesos fueron retirados de la tumba de tierra y guardados para protegerlos de la humedad del terreno. Este nicho ha permanecido intacto desde Constantino hasta hoy.

Los huesos humanos son de la misma persona: varón, de complexión robusta, que murió a una edad avanzada y vivió en el siglo I.

En 1964 las investigaciones de Guarducci terminaron y un año después se publicó su libro *Reliquie Di Pietro Sotto La Confessione della Basilica Vaticana* ("Las reliquias de Pedro bajo la confesión de la Basílica Vaticana"), libro muy discutido por la comunidad científica. En 1968 Pablo VI anunció que, según los estudios científicos realizados, había la suficiente certeza de que se habían encontrado los restos del apóstol.

Escritos

Entre los escritos del Nuevo Testamento, se considera habitualmente que el evangelio de Marcos recoge las enseñanzas de Pedro por parte de uno de sus discípulos. Además, dos epístolas se atribuyen tradicionalmente a Pedro. Sin embargo, los originales griegos son muy superiores en su redacción a lo esperable en un rústico pescador cuyo primer idioma era el arameo y que no habría estudiado griego ni retórica (Hechos 4:13). La explicación tradicional es que, al menos la primera de las epístolas fue redactada por un amanuense que, si no recogió directamente de boca de Pedro sus opiniones, lo conocía lo suficientemente bien como para hablar en su nombre.

Sin embargo, la autenticidad de la segunda epístola carece hoy en día de defensores. De acuerdo con los estudios de Raymond E. Brown, su texto era desconocido en Occidente hasta alrededor del año 350 y luego fue rechazada por muchos cristianos. En Oriente su aceptación llegó aún más tarde, en el siglo VI en algunos casos. En cualquier caso, la primera mención del texto es una referencia a Orígenes recogida por Eusebio alrededor de 250. Numerosos autores han señalado que el estilo es muy similar al de una carta apócrifa antiguamente atribuida a Clemente Romano (la segunda epístola de Clemente), por lo que es posible que su autor fuese el mismo. Razones argumentales han demostrado que su redactor conocía la epístola de Judas.

Otras obras apócrifas han circulado con la pretensión de recoger las palabras o los hechos de Pedro. Desde la antigüedad, sin embargo, se ha cuestionado su autenticidad. Éstas incluyen:

El evangelio de Pedro.

Los Hechos de Pedro.

Una carta de Pedro a Felipe, conservada en la biblioteca Nag Hammadi.

Un Apocalipsis de Pedro, considerado auténtico hasta entrado el siglo IV.

La epistola Petri, una carta que consta al inicio de algunas versiones de las obras de Clemente.

Iconografía

Símbolos tradicionales de San Pedro, las llaves y el gallo. En honor a la denominada profesión petrina, los papas de la Iglesia Católica Romana llevan un anillo con la imagen del santo echando las redes al mar, llamado Anillo del Pescador.

En el pasaje de Mateo 16 en que, de acuerdo a la interpretación católica, Jesús habría nombrado a Pedro base de la Iglesia, el evangelista añade que recibirá las llaves del cielo y de la tierra. Ésta es probablemente la base de la representación habitual de Pedro en la iconografía católica como portador de un par de llaves, que constan también en la heráldica vaticana, aunque el mismo evangelista menciona más abajo la entrega de las llaves a todos los discípulos Mateo 18:18, la tradición católica (especialmente la católica romana) considera a Pedro, y a sus sucesores, como los únicos portadores de este derecho.

La representación convencional de Pedro lo presenta ya anciano, portando las llaves. Entre sus atributos se cuentan también el barco (por su profesión), el libro y el gallo (por su negación). Ocasionalmente se lo reviste de los atributos de un obispo o de un papa, si bien las tradiciones relativas a éstos no se fijaron hasta mucho más tarde. Las escenas de su martirio lo presentan por lo general cabeza abajo.

El Cielo cristiano:

un concepto de más allá presente en muchas religiones y filosofías espirituales. Quienes creen en él afirman que el cielo (o el Infierno) es el destino final en el más allá para muchos o todos los humanos. En casos inusuales, algunas personas han tenido, según muchos testimonios y tradiciones, conocimiento personal del Cielo, con el presunto fin de adoctrinar al resto de la humanidad sobre la vida, el Cielo y Dios.

En el Cristianismo, el cielo es un retorno al estado de la humanidad anterior a la caída, un segundo y renovado Jardín del Edén en el que la humanidad se reúne con Dios en un perfecto y natural estado de existencia eterna. Los cristianos creen que esta reunión se logra mediante la obra redentora de Jesucristo de morir en la cruz por los pecados de la humanidad. Afirman que es un lugar de gozo, paz y felicidad infinita y eterna.

43. Mitología elamita

Jabru:

44. Mitología frigia

Atis:

(a veces "Atys"), es una deidad de vida, muerte y resurrección, era el amante de Cibele, su sirviente eunuco y conductor de su carroza tirada por leones; él enloqueció por causa de ella y se castró a si mismo. Inicialmente Attis era un semidios local de Frigia, con raigambre en el gran centro comercial frigio de Pessinos, que se encontraba ubicado en las estribaciones del Monte Agdistis. La montaña era personificada como un Daimon, a quien los extranjeros emparentaban con la Gran Madre Cibele.

Men:

nombre de una diosa frigia.

45. Mitología finlandesa

Tuoni :

Tuoni es la divinidad del mundo subterráneo y de las tinieblas, en la mitología finlandesa, cuyo territorio es Tuonela en el poema épico Kalevala, de donde pocos peregrinos pueden retornar. Tuoni está casado con Tuonetar y tiene varias hijas, entre las que se cuenta Loviatar, diosa ciega y malvada de las enfermedades y de las plagas, Kivutar, deidad de las rogativas y las letanías, Vammatar, señora de las aflicciones y de los sufrimientos.

Tuoni, junto con su mujer Tuonetar, da la bienvenida a los muertos llevando consigo, un cántaro lleno de ranas y de gusanos, en su mano derecha.

Väinämöinen es uno de los pocos héroes que logra escapar de Tuonela. Según el Kalevala, una vez que ya está en la otra orilla del río de la muerte, es acometido por Tuonetar, la que le da a beber cerveza en cantidades para que se duerma. Cuando Väinämöinen cabeceaba, las hijas de Tuoni, emplazan una enorme malla férrea, para evitar su huida, pero el anciano héroe se convierte en pájaro y transpone el territorio de la muerte, hacia la libertad.

Tuonetar:

En la mitología finlandesa, es la soberana del mundo subterráneo o del reino de las tinieblas y de la muerte. Ella es la hija, o esposa, (o ambas) de Tuoni, el señor de la muerte, con quien ella tutela en el inframundo: Tuonela.

Cuando los muertos llegan a su reino, ellos son sus afables anfitriones y se esmeran por ofrecer, a sus huéspedes dilectos, como bienvenida, una jarra repleta de ranas y de

gusanos. En las ceremonias de acogida, de los recién fallecidos, también participan los hijos y parientes de los señores de Tuonela.

Tuonetar es reconocida como la doncella de la muerte y la deidad de los mundos subterráneos. Ella es considerada, también, la hermana, de Kipu-tyttö y de Louhi.

Tuonela, Tuoni, Manala o Mana el inframundo finlandés:

Es el reino de los muertos o del mundo subterráneo en la mitología finlandesa, similar al Hades en la mitología griega. Tuonela, Tuoni, Manala y Mana se utilizan, a menudo, como sinónimos. Tuonela es conocido por la referencia que hace el Kalevala, el poema épico nacional finlandés, sobre su apariencia. En la décimo sexta copla de esta epopeya, Väinämöinen, el héroe rapsoda, viaja a Tuonela para obtener conocimiento cabal de la muerte. En el viaje él conoce a la guía trasbordadora, (similar a Caronte del Hades), pero en este caso, es una doncella joven, conocida como, la Niña de Tuonela (Tuonen Tyttö), que será quien lo conducirá, a través del río Tuoni, en esta travesía por el inframundo. En la isla de Tuoni, sin embargo, Väinämöinen no logra obtener, el conjuro que andaba buscando y después de una serie de peripecias y celadas que le interponen, las figuras dominantes del reino de las tinieblas, para que se quede, él alcanza a zafarse de ellas y escapa del lugar. Una vez que regresa al mundo de los vivos, él está presto a maldecir a cualquiera persona que intente entrar, en vida, en el dominio de la muerte.

La palabra griega ᾍδης (Hades) de los textos religiosos del Antiguo Testamento, ha sido traducida, como Tuonela, en las versiones finlandesas que se han hecho de la Biblia. El cristianismo ha interpretado, a menudo, el vocablo Tuonela, como el lugar de descanso de los muertos, antes del Juicio Final.

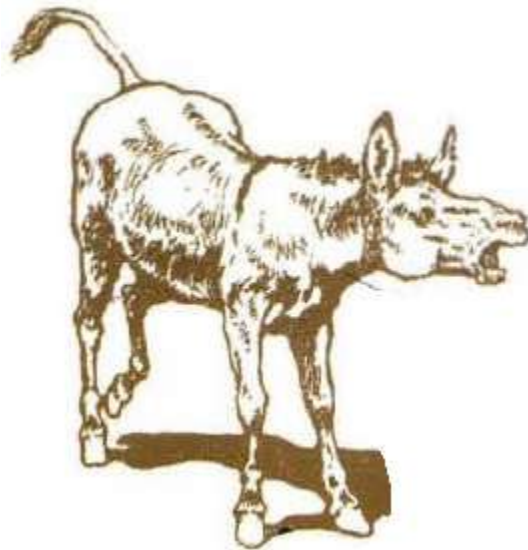
si el espíritu entra en la casa de los fantasmas, no puede volver a la Tierra. Estas creencias se aplican no sólo a los seres humanos sino también a los animales y a objetos inanimados. Por ejemplo, si la contraparte astral de un caballo o una canoa son vistos en la tierra de los espíritus, a menos que sean rescatados de allí por el hechicero, serán condenados.

46. Mitología gitana

Mulo:



Es un dios gitano.



Según el diccionario infernal de Collin de Plancy el demonio Adramelec suele aparecer en la forma de un mulo (un animal híbrido estéril que resulta de la cruce entre la yegua y el burro o asno).

Adramelec canciller infernal. Intendente del guardarropa del soberano de los demonios, presidente del alto consejo de los diablos. Adorado en Sépharvaim, ciudad de Asiria, en la que quemaban niños sobre su altar. Los rabinos dicen que se presenta como un mulo o como un pavo real.



Los gitanos han tenido desde antiguo un estilo de vida parcialmente nómada que les ha influido notablemente y desde un principio han destacado por una importante aportación característica en el arte y cultura populares, especialmente la música. Siguen celosamente sus costumbres, pero también se han adaptado y evolucionado en los distintos países donde se han asentado. Ello fue especialmente manifiesto en Andalucía, donde los gitanos hicieron suyos el canto y el baile flamencos,

enriqueciéndolos y aportando infinidad de cantaores o bailaores a la cultura andaluza y española.

El gitano es lo más elemental, lo más profundo, lo más aristocrático de mi país, lo más representativo de su modo y el que guarda el ascua, la sangre y el alfabeto de la verdad andaluza universal.

Federico García Lorca

La bandera gitana con clara inspiración asiáticaUna muestra de férrea identidad común es el uso de la palabra payo, con la que designan a los que no son gitanos, en contraposición a los gitanos. Algunos gitanos usan ese apelativo, generalmente con connotaciones peyorativas. Su etimología, según la academia lingüística RAE, es "Pelayo" y no procede de la lengua gitana originaria.

Según Juan de Dios Ramírez Heredia, otro término extendido entre los gitanos para denominar a los no gitanos es "gadyè". Su forma escrita centroeuropea es "gaže" o "gadje". De este término deriva "gachó", palabra muy utilizada en España para referirse a un individuo cualquiera (equivalente a "fulano") y "gachí" (para referirse a una mujer). "Gadyè" es el sustantivo masculino plural, "gadyò" es masculino singular y "gadyì" es femenino singular.[27] En España, los gitanos también pueden referirse a los no gitanos como "busnó" y "lacró".

Putar Dvla te kale udara

Te saj dikhav kaj si me manusa

Palem ka gav lungone dromençar

Ta ka phirav baxtale Rromençar

A Rromalen, A chavalen

Abre, Dios, las negras puertas

que pueda ver dónde está mi gente.

Volveré a recorrer los caminos

y caminaré con afortunados calós

¡Ay romà, ay muchachos!

47. Mitología haida

Ta'xet :

Tia:

48. Mitología hicsa

Dur:

"El Vínculo entre el Cielo y la Tierra", «ciudad amurallada del rey justo».

49. Mitología hopi

Kachina:

Los Kachinas son los espíritus de naturaleza según los Hopi, que controlan las fuerzas elementales. En sus ceremonias, los hombres Hopi visten como los kachinas y realizan los bailes, para buscar su influencia benévola.

El regreso de Saquasohuh la Estrella Azul Kachina

Es un evento que significara el fin del cuarto mundo y el comienzo del quinto, Un tiempo esperado por los Hopi a través de sus profecías . Algunos piensan que La estrella azul Kachina, bien pudiese ser un cometa o un asteroide . O bien una nave espacial.

Sus costumbres y tradiciones se adentran en lo más profundo de la prehistoria, pero no en su actual emplazamiento, sino en un lejano territorio que los hopi llamaban "Kasskara", y que fue víctima de guerras y cataclismos que apunto estuvieron de exterminar a toda su raza.

De acuerdo con la tradición Hopi, la historia de la Humanidad está dividida en períodos que ellos denominan "mundos", los cuales están separados entre sí por

terribles catástrofes naturales: el Primer mundo sucumbió por el fuego, el segundo por el hielo y el tercero por el agua. Nuestro actual mundo, que es el cuarto según sus profecias, está tocando a su fin, y dará paso a un nuevo mundo en un futuro no muy lejano. En total, la Humanidad deberá recorrer siete periodos.

Los indios Hopi afirman que sus antepasados fueron visitados por seres procedentes de las estrellas que se desplazaban en escudos volantes o pajaros tronantes, y dominaban el arte de cortar y transportar enormes bloques de piedra, así como de construir túneles e instalaciones subterráneas. Estos salvadores eran los "Katchinas", que significa "sabios, ilustres y respetados".

Los Katchina lograron poner a salvo a su pueblo de uno de estos cataclismos, y de ellos aprendieron a observar las estrellas, cortar raíces, aplicar leyes y una larga lista más de actividades. Se multiplicaron como pueblo, y de ellos surgieron nuevos clanes y naciones que se extendieron por toda América.

Los Katchinas ayudaron a los elegidos a trasladarse a nuevas tierras. Este hecho marcó el fin del tercer mundo y el comienzo del cuarto. La población, de acuerdo con el recuerdo tradicional de los Hopi, llegó a la nueva tierra por caminos diferentes: los seleccionados para recorrerla, inspeccionarla y prepararla, fueron llevados allí por aire, a bordo de los escudos de los Katchinas. El gran resto de la población tuvo que salvar la enorme distancia a bordo de barcas.

Es preciso aclarar que, desde el primer mundo, los humanos estaban en contacto con los Katchinas. Se trataba de seres visibles, de apariencia humana, que nunca fueron tomados por dioses sino solamente como seres con conocimientos y potencial superiores a los del ser humano. Eran capaces de trasladarse por el aire a grandes velocidades, y de aterrizar en cualquier lugar. Dado que se trataba de seres corpóreos, precisaban para estos desplazamientos unos artefactos voladores que recibían diversos nombres.

Hoy en día los Katchinas ya no existen en la Tierra. Un día los Katchinas les dejaron, regresaron a las estrellas y los pueblos olvidaron las enseñanzas de sus maestros. Los Hopi, como fieles seguidores de las tradiciones de sus antedecesoros, continúan esperando el regreso de sus maestros para cuando termine el mundo actual.

A la espera de este ansiado regreso, los Hopi han venido fabricando rigurosamente con el mismo diseño generación tras generación, unas máscaras y muñecos que al igual que sus maestros llaman Katchinas. Estos muñecos portan extrañas indumentarias y cascos, así como representaciones de animales con una fuerte

connotación simbólica, para resaltar el carácter individual de los verdaderos Katchinas o maestros a quienes representan. También estos muñecos son la forma idónea de que los niños jueguen, no se asusten y reconozcan a los Katchina cuando estos regresen de nuevo.

Según los Hopi, las primeras señales proféticas para que esto suceda ya están apareciendo.

Los hopi, que entre las tribus indias de los Estados Unidos son quienes conservan el registro más completo y curiosamente detallado de sus andanzas y del cosmos mismo, también hablan de las tres veces que acabó el mundo: una debido a una erupción volcánica y al fuego, otra causada por terremotos y por el desplazamiento ocasional del eje de la Tierra, y una tercera provocada por inundaciones y hundimientos de continentes que a su vez eran la consecuencia de la guerra entre los habitantes del "Tercer Mundo", empeñados en destruir sus ciudades por medio de ataques aéreos.

50. Mitología indonesia

Dewi Shri:

Dewi Shri o Dewi Sri, es la diosa del arroz en la isla de Bali y de Java según la mitología indonesia.

Según la mitología, ella tiene la energía del Inframundo y de la luna y tiene la energía de Gaia y de Terra. Ella controla los alimentos de la tierra y de la muerte. Ella es la madre de la vida al estar relacionada con el arroz (el alimento primario de Indonesia). Ella corresponde a las diosas hindúes Devi y Sri.

Devi (Devanagari: देवी) es una palabra en sánscrito que significa Diosa.

Shri (devanagari: श्री, tamil: ஸ்ரீ) es un título de veneración que se utiliza en el hinduismo. En sánscrito significa 'prosperidad' o 'riqueza'. Aparece en todos los textos religiosos (como los Puranas).

Ndara:

Patal el inframundo indonesio:

51. Mitología inuit

Sedna:

Una de las encarnaciones de la diosa eterna del mar, es el otro de los grandes mitos esquimales, el mito sobre la superficie del mundo donde viven. Se trata de la leyenda de una virgen que tutela las aguas del mar y a todos los seres que en ellas viven.

Es una deidad femenina perteneciente a la mitología inuit. Es el espíritu marino que vive en el fondo del mar, en una región llamada Adliden, donde llegan las almas de los muertos para ser enjuiciados. Es la creadora de todos los animales marinos. Se muestra hostil a los seres humanos, cuando estos actúan mal, Sedna les envía mal tiempo, fracaso en la caza y enfermedades.

Leyenda de Sedna

Sedna es una diosa legendaria del pueblo Inuit que aún hoy es muy conocida, existiendo tantas versiones de su mito como pueblos esquimales.

En una isla lejana, una hermosa joven vivía solitaria con su padre viudo. Cuando tuvo la edad suficiente, todos quisieron desposarla pero ella no quería a ninguno. Sin embargo, un día ve aparecer en el horizonte un barco, cuyo capitán, un apuesto extranjero, la sedujo y se marchó con ella. Más tarde la joven se daría cuenta de que el capitán era en realidad un chamán (según otras versiones, el capitán sería un ave mágica, un hombre-ave o un perro).

Después de un tiempo, su padre oyó quejidos más allá del mar: era su hija arrepentida, desesperada al conocer la identidad de su amado, pues estaba siendo maltratada. Embarcó entonces sobre su kayak para ir a buscarla y tras recuperarla, se hizo a la mar con ella.

Viendo a Sedna huir, el chamán, dotado de poderes sobrenaturales, ordenó al mar abrirse y desencadenó una furiosa tempestad. El padre de Sedna, atemorizado, accede a lo que cree la voluntad del mar que reclamaba a su hija, y la lanza al mar. Pero ella logra salir a la superficie, e intenta aferrarse al borde del barco. Como ponía la embarcación

en peligro, el padre cortó los dedos de su hija con un hacha, que se convirtieron en peces y focas pequeñas, así como los pulgares y las manos, que se transformaron en "okuj" o focas de las profundidades, morsas, ballenas y todos los animales marinos.

Así el océano calmó la furia desatada por el chamán, y Sedna se hundió en el fondo, donde todavía reside como la diosa del mar(Adliden o Adlivun).

52. Mitología Islamica

Allāh (الله) :



Allāh (الله), que significa en árabe el Dios único de las religiones monoteístas: islam, cristianismo y judaísmo. Si bien el término es más conocido en Occidente por su

utilización de los musulmanes como referencia a Dios, este es utilizado por los hablantes de árabe de todas las religiones abrahámicas, incluidos los cristianos y los judíos, en referencia a "Dios".^{1 2 3} El término fue utilizado también por los paganos de Meca como referencia al Dios-creador, posiblemente, la deidad suprema en la Arabia pre-islámica.

Los conceptos asociados con la palabra Alá (como una deidad) difieren entre las tradiciones. En la Arabia pre-islámica, Alá no era la única divinidad, sino le asociaban colaboradores y compañeros, hijos e hijas. En el Islam, Alá es el supremo y comprende todo-nombre divino. Todos los demás nombres divinos se cree que refieren a Alá.⁵ Alá es único, el único Dios, trascendente Creador del universo y Omnipotente.^{1 2} Los árabes cristianos de hoy, no tienen otra palabra para 'Dios' más que 'Alá',⁶ usan términos tales como Allāh al-ab (الله الأب) para referirse a Dios padre. Hay similitudes y diferencias entre el concepto de Dios tal como es representado en el Corán y la Biblia hebrea.

Hurí:

En la religión islámica, una hurí es una bellísima doncella virgen de ojos negros y almendrados, cuya dulcísima compañía en el paraíso todo verdadero mahometano gozará tras la muerte. Estas doncellas, que tienen el don de la eterna juventud y están dotadas de toda suerte de encantos, simbolizan para algunos musulmanes la eterna bienaventuranza.

Hafaza:

Un grupo de ángeles entre los musulmanes, los cuales protegen contra los espíritus oscuros.

Ifrit:

El ifrit o efrít (en lengua árabe, عفریت) es un ser de la mitología popular árabe. Generalmente se considera que es un tipo de genio, pero de carácter siempre maligno (los otros genios pueden no serlo) y dotado de gran poder.

Iblís:

Iblís (en árabe, إبليس) es una de las formas de nombrar al demonio en el Islam, aunque también se le asimila a los genios, pues, como éstos, es un ser de fuego. Se trata del mismo personaje de las tradiciones cristiana y judía, expulsado a los infiernos por haberse negado a inclinarse ante Dios. El nombre parece ser una corrupción del griego diavolos (διαβολος).

El personaje es más conocido, sin embargo, como Shaytán (شَيْطَان), o sea Satán o Satanás, palabra aramea que significa "adversario". Con este último nombre aparece citado 87 veces en el Corán, mientras que el nombre de Iblís se cita únicamente once veces. Se le llama también al-waswās (الْوَسْوَس), esto es, "el murmurador", porque inculca con sus murmuraciones el odio en el corazón de la gente, al-jannās (الْجَنَّاس), "el esquivo" y al-rayīm, "el lapidado".

En la mitología Islámica:

Paraíso (Yanna)

Infierno (Yahannam)

Purgatorio (Barzaj)

Limbo (Araf)

53. Mitología letona

En el arte de Letonia destacan las canciones folclóricas tradicionales y los cuentos y leyendas antiguas que inspiraron a muchos artistas

Veli:

(amigo de Dios, canto)

Velu mate:

Zemes mate:

Aizsaule el inframundo:

54. Mitología lunda

Kalunga:

Es el dios creador de todos los demás hombres que habitaban el mundo.

Leyenda

Un mito de Angola relata las aventuras de un héroe llamado Nambalisita, en una época en la que el cielo y la Tierra estaban muy distantes entre sí. Fue un período en el cual el mal imperaba y la gente sufría de plagas y maldiciones. En este clima, Nambalisita, el primer hombre, el nacido de un huevo, desafió a **Kalunga, creador de todos los demás hombres que habitaban el mundo.** Este último encerró al primero en un cuarto, pero el héroe llamó a varios animales, quienes lo liberaron y llenaron la habitación de calabazas. Cuando Kalunga prendió fuego al cuarto, las calabazas estallaron, y pensó que su enemigo estaba muerto. Las chispas saltaron y toda la región se llenó de fuego, lo que hizo que llegara a todas partes del mundo.

Kalunga el inframundo:

En el distrito de Kimbunda, al sudoeste de África, **los muertos moran en una región llamada Kalunga,** donde tienen muchas provisiones y abundancia de servidoras femeninas. Se ocupan de la danza y los pasatiempos. En Kalunga, el Sol brilla cuando es de noche en el mundo de los mortales.

55. Mitología melanesia

Tuma el inframundo melanesio:

56. Mitología de Narragansett

Los narragansett son una tribu de indios algonquinos, cuyo nombre quiere decir "Gente de cabeza pequeña", y que se dividen en ocho grupos tribales, entre ellos los siguientes: narragansett, shawomet, pawtuxet, coweset, niantick y sakonet.

Costumbres

Eran cazadores de los bosques, como el resto de los pueblos algonquinos de la costa, pero además cultivaban trigo, guisantes y calabazas. Sus viviendas eran cabañas de corteza. Los hombres vestían pantalones de piel, polainas y mocasines cómodos, y las mujeres faldillas de piel y mantones o túnicas. Llamaban a los blancos Waumpeshau.

Cada tribu tenía un capitoste, el cual obedecía a un caudillo supremo. Creían en Cautantowwit, dios que les había concedido la semilla del maíz. Chepi era el segundo dios en importancia, y uno de los principales héroes legendarios era el gigante Wetucks o Maushop. También creían en los manitu.

Manitu:

(o Gitchi Manitou, Gitchie Manitou, Gitchee Manitou, Kitche Manitou; Gichi-manidoo, en la cultura tradicional algonquina, es el Gran Espíritu, el Creador de todas las cosas y el Dador de Vida. "Manitu" es una palabra algonquina que significa "espíritu", y "Gitche Manitou" significa "Gran Espíritu". Su significado real es más cercano a "Gran Conexión". Los exploradores franceses traducían el término como "Gran Manitou".

Gitche Manitu

El nombre de la provincia de Manitoba, o Manitou-abah, en Canadá, está relacionado con esta palabra algonquina u Ojibway. Además, en el Parque Provincial Whiteshell hay grandes mojonos de piedra, con todos los diversos tipos hallados en

Norteamérica, lo cual apunta a que se trata de uno de los múltiples centros comerciales y espirituales del continente. Existe una historia que dice que **es aquí donde reside el Gran Espíritu**, y que aquí fueron colocados los primeros humanos. El granito de tres mil millones de años de antigüedad del área del Parque pudo tener un gran significado para las antiguas poblaciones de la zona. **El parque recibe el nombre por las conchas marinas blancas usadas en las ceremonias Midewiwin (prácticas de chamanismo)**, con las cuales se comerciaba en Norteamérica. Los rollos de corteza de abedul recogen parte de la historia de las migraciones Ojibway, descubridores de estas conchas sagradas, usadas en ceremonias en honor y agradecimiento al Creador, a lo largo de la región de los Grandes Lagos.

Además de los Algonquinos, Gitche Manitu era conocido por otras tribus. Existen, incluso, referencias al Gran Manitu en los Cheyenne y los Sioux Oglala (son de notar las recolecciones de Black Elk), que indican que la creencia en esta deidad se extendía por las Grandes Llanuras y posiblemente por todo el gran grupo de Pueblos Algonquinos.

Gitche Manitou es a menudo tratado en dichas culturas de manera análoga al Dios cristiano. Cuando los primeros misioneros cristianos predicaron el Evangelio a los Algonquinos, absorbieron a **Gitche Manitou como un nombre de Dios** mediante el proceso de sincretismo. Esto se puede ver, por ejemplo, en la letra del "Huron Carol" (un himno navideño). **Otros nombres de Dios incorporados por el sincretismo son Gizhe-manidoo ("Misericordioso Manidoo"), Wenizhishid-manidoo ("Justo Manidoo") y Gichi-ojichaag ("Gran Espíritu"). Aunque Gichi-manidoo y Gichi-ojichaag significan "Gran Espíritu", Gichi-manidoo** lleva la idea de una mayor conexión espiritual, mientras que Gichi-ojichaag se refiere a la conectividad individual del alma al Gichi-manidoo. Consecuentemente, los misioneros cristianos a menudo usaban el término Gichi-ojichaag para referirse a la idea cristiana del Espíritu Santo.

Manitu como término místico

El término Manitu se refiere al concepto de un aspecto de la interconexión y equilibrio de la naturaleza/vida, similar al concepto del Este Asiático del Qi; en términos más simples se puede referir a un espíritu. El espíritu es visto como un concepto, pero también como una persona con la que contactar. Todo tiene su propio Manitu—cada planta, cada piedra e incluso cada máquina. En las tradiciones chamanísticas los Manitus (o Manidoog o Manidoowag) están conectados para conseguir un efecto deseado, como las plantas Manitus para curar o el búfalo Manitu para una buena caza. En la tradición Anishinaabe Manitoowag son un aspecto de la Gran Conexión. Términos relacionados usados por los Anishinaabeg son Manodoowish para animal

pequeño Manidoowag y Manidoons para insectos... ambos términos con el significado de "Pequeño Espíritu".

Estos Manitus no existen con una jerarquía parecida a la de los dioses europeos, pero son más semejantes a una parte del cuerpo interactuando con otra y el espíritu de todo, a saber el colectivo es llamado Gitche Manitou.

Se dice que la Isla **Manitoulin, en el Lago Hurón** es el **hogar del Gitche Manitou**. Manitowish Waters y Manitowoc, Wisconsin, fueron también considerados como un lugar espiritual para encontrar la presencia de Gitche Manitou, **debido a que los ríos Manitowish y Manitowoc son campos de desove de peces, en los cuales se juntan la vida y la muerte.**

Chepi:

Es el segundo dios en importancia de los Narragansett.

57. Mitología navaja

Navajo es el pueblo nativo norteamericano más numeroso, pues cuenta con unos 175.000 individuos, que viven en el sudoeste de los Estados Unidos repartidos por los estados de Arizona, Nuevo México, Utah y Colorado, junto con 37 navajos que habitan en Chihuahua y Sonora, al norte de México. Navajo es el nombre que les dieron los primeros exploradores españoles al denominarlos "Indios Apaches de Navajó". Eran nómadas, y se identificaban como enemigos de las tribus sedentarias, de los españoles, de los mexicanos y de los angloamericanos. Actualmente se han mezclado con otras etnias, incluyendo la blanca. A ellos pertenece la más extensa reserva individual de cualquier grupo nativo norteamericano, al abarcar más de 60.704 kilómetros cuadrados.



Tapiz navajo de principios del siglo XX.

Para muchas de las tribus nativas norteamericanas, especialmente para los Hopi de Arizona, la esvástica simboliza la migración, realizada en oportunidad de la llegada de los hombres al cuarto mundo a través del sipapu o la 'vagina de la tierra'. El dios Massaw (el creador) indicó a los recién llegados a migrar en las cuatro direcciones o rincones de la tierra para aprender de la vida. Se dice también que fueron las cuatro razas quienes migraron: los blancos al norte, guardianes de fuego; los rojos al este, guardianes de la tierra; los negros al oeste, guardianes del agua y los amarillos al sur, guardianes del aire. La migración es simbolizada por la esvástica dextrógira (gira en el sentido de las agujas del reloj). Por el contrario, la reunificación de las razas es simbolizada por la rotación levógira (en contra). Después de estallar la Segunda Guerra Mundial, varias naciones indígenas norteamericanas acordaron desechar dicho símbolo.

Estanatelhi:

58. Mitología niquirana

Mictanteot:

59. Mitología orokola

Kiavari:

60. Mitología oroma

Ekerá el inframundo:

61. Mitología polinesa- islas polinésicas- Islas Marquesas

Ratumaibulu:

Dios del inframundo en la mitología fiyiana.

Tanaoa:

Es el señor de la oscuridad en la mitología de las Islas Marquesas.

Bulu el inframundo:

Es un nombre que en la mitología fiyiana indica el “mundo de los espíritus” (probablemente el Inframundo).

En Fiyi, en el mes llamado Vula-i-Ratumaibulu, se dice que el dios Ratumaibulu viene de Bulu, a hacer que los árboles frutales florescan y produzcan frutos. El punto más del oeste de la isla de Vanua Levu era el lugar de donde los muertos partían fuera de Bulu, la morada eterna del bendito.

Po:

Es el mundo subterráneo en la mitología de las Islas Marquesas. dónde Tanaoa, señor de la oscuridad y Mutu-hei (el silencio) habían vivido toda la eternidad.

Atea (la luz) y Ono guerrearon con Tanaoa y Mutu-hei y los vencieron. Confinaron a los dioses de la noche y les pusieron límites. Tras el enfrentamiento apareció Atanua, la Aurora. Luego, Atea se casó con Atanuay tuvieron hijos: dioses menores y la humanidad (Tregear 1891:29). Según fuentes no verificadas, uno de sus hijos es el primer hombre: Tu-mea

62. Mitología prusa

Picullus:

63. Mitología de Pueblo

Iyatiku:

Shipap el inframundo:

64. Mitología rusa

Veles, Volos, Weles o Voloh:

Es el dios eslavo de la tierra, las aguas y el Mundo Subterráneo, asociado a los dragones, al ganado, la magia, los músicos, la riqueza y las travesuras. Asimismo, es el adversario del dios del trueno, Perun, constituyendo la batalla entre ambos uno de los mitos más importantes de la mitología eslava. Veles resulta ser un dios complejo y antiguo, incluso se piensa que pueda ser una reliquia proveniente del panteón proto-indoeuropeo. Se le ha representado (al menos en parte) como una sierpe, con cuernos (de toro, carnero u otros herbívoros domésticos) y con lengua barba.

Fuentes

Perun contra el Dragón/Veles, dibujo de Iván Bilibin. El culto a Veles es uno de los pocos del que se tiene referencia en todas las naciones eslavas. La Crónica Primera, concerniente al primer estado eslavo oriental, es el primer y más importante documento histórico donde se nombra al dios Volos varias veces.

La primera vez que aparece su nombre, lo hace en los tratados de paz firmados a principios del siglo X por los gobernantes de la Rus de Kiev y los emperadores bizantinos, donde los eslavos hacían un juramento de paz sobre sus dioses, Perun y Volos. Aquí Volos aparece como dios del ganado y los campesinos, que **castigará a los que incumplan el tratado con enfermedades**, en oposición a Perun, descrito como el dios gobernante de la guerra, que castiga con la muerte en combate. A finales del siglo X, Veles o Volos fue uno de los siete dioses que Vladímir I de Kiev, al convertirse al cristianismo, incluyó en la estatua con los principales dioses de su ciudad para ser arrojados al Dniéper. Es de destacar que la estatua de Veles no estaba aparentemente junto a las otras, sobre la colina donde se hallaba el castillo del Príncipe, sino abajo en la ciudad o en el mercado. Esto indica no sólo que Veles estaba conectado al comercio, sino que los cultos a Perun y a Veles tenían que realizarse por separado: mientras que los templos dedicados al primero debían estar en montañas o colinas, **el lugar de Veles estaba en el llano**.

Podemos observar un modelo similar entre los eslavos meridionales. Aquí el nombre de Veles aparece solamente en topónimos, **siendo el más conocido la ciudad de Veles en Macedonia**, sobre la que se destaca una colina dedicada a san Elías (el par cristiano de Perun). Un ejemplo mejor lo encontramos en la ciudad de Volosko, en Croacia, situada en la costa bajo un pico de la sierra de Učka llamado Perun. Entre los eslavos occidentales, **Veles aparece ya en documentos checos de los siglos XV y XVI con el sentido de dragón o demonio**. **Es altamente probable que exista una relación filológica (y etimológica) entre Veles y los y las villi, así como el tipo de relato legendario eslavo llamado vilina o vlina**.

El enemigo de Perún y el mito de la tormenta

Los filólogos rusos Viacheslav Ivanov y Vladímir Toporov reconstruyeron la batalla mítica entre Perún y Veles mediante un estudio comparativo de varias mitologías indoeuropeas y un gran número de canciones y cuentos populares eslavos. La característica común entre todas las mitologías indoeuropeas se refiere a la historia de una batalla entre el dios del trueno y **una enorme serpiente o dragón**. En las versiones eslavas del mito, Perún es el dios del trueno, mientras que **Veles hace las veces de dragón**. **La etimología de su nombre lo acerca a Vala, la serpiente sin fin de la mitología hindú**, el enemigo del dios védico del trueno, Indra, además de parecerse a Vels o Velinas, el diablo de la mitología báltica y enemigo del dios del trueno Perkunas.

Asimismo, es similar al dios etrusco del Mundo Subterráneo, Vetha, y al dragón Illuyankas, enemigo del dios de las tormentas en la mitología hitita.

La causa de la enemistad de estos dioses puede ser el rapto cometido por Veles del hijo, la esposa o el ganado de Perún. También se convierte en un reto: Veles, transformado en una enorme serpiente, sube desde las cuevas del Mundo Subterráneo y reptaba hasta el Árbol del Universo eslavo, con dirección a los dominios celestiales de Perún, quien toma represalias y ataca a Veles con sus rayos. Veles huye, se esconde o va transformando en árboles, animales o personas, hasta que al final Perún lo mata y, mediante esta muerte ritual, todo lo que Veles había robado sale de su cuerpo inerte en forma de lluvia que cae desde las alturas. Este mito de la tormenta, tal y como lo evocan los investigadores, explicaba el cambio de estaciones a lo largo del año. Los períodos secos se interpretaban como el caótico resultado del hurto de Veles; las tormentas y los rayos eran la batalla entre los dioses y la lluvia significaba el triunfo de Perún sobre Veles y el reestablecimiento del orden del mundo.

Este mito era cíclico, se repetía cada año. La muerte de Veles nunca era permanente, ya que volvía a tomar la forma de una serpiente que muda su vieja piel y renace con un nuevo cuerpo. Aunque en este mito en particular desempeña un papel negativo como causante del caos, Veles no era un dios maligno para los antiguos eslavos. De hecho, en muchos de los cuentos aparecía como san Nicolás, salvando a los pobres granjeros y a su ganado del furibundo y destructivo san Elías (es decir, Perún). La dualidad y el conflicto entre Perún y Veles no representa el choque normal entre el bien y el mal, sino que más bien es la oposición entre los principios naturales de la tierra y el agua (Veles) y el cielo y el fuego (Perún).

Dios del Mundo Subterráneo y de los Muertos

Los antiguos eslavos veían el mundo como un gigantesco árbol, cuya copa y ramas representaban la bóveda celeste de los dioses y el mundo de los mortales respectivamente, mientras que las raíces eran el mundo subterráneo. De ese modo, Perún era como un halcón o un águila posado en la rama más alta del árbol, gobernante del cielo y del mundo de los vivos, mientras que Veles, cual serpiente enroscada en las raíces, gobernaba el mundo de los muertos (Irij). Éste en realidad era un lugar bastante hermoso, descrito en los cuentos populares como un mundo de llanuras verdes y húmedas, donde reinaba la eterna primavera y donde moraban varias criaturas fantásticas junto con las almas de los fallecidos, que se ocupaban de cuidar las reses de Veles. En términos más geográficos, el mundo de Veles estaba localizado según los

eslavos "más allá del mar", adonde migraban las aves cada invierno. En los cuentos esta tierra se llama Virei o Iri. Cada año el dios de la fertilidad y de las plantas, Yarilo, que vivía allí en invierno, regresaba de más allá del mar y traía la primavera al mundo de los vivos.

Veles enviaba regularmente espíritus de muertos al mundo de los vivos como sus heraldos. Los festivales en su honor se realizaban al finalizar el año, en invierno, cuando llegaba la hora del final del orden mundial, cuando el caos se hacía fuerte, las fronteras entre el mundo de los vivos y el de los muertos desaparecían y los espíritus ancestrales regresarían de entre los muertos. Esta era la celebración pagana llamada Velja Noč (La Gran Noche), cuyo remanente aún pervive entre los eslavos de muchos países como la Koleda, una combinación de carnaval y Halloween que se puede dar entre Navidades y finales del mes de febrero. Los jóvenes, llamados koledari o vucari se vestían con largos abrigos hechos de lana de oveja y se adornaban con grotescas máscaras, rondaban por las aldeas en grupos y montaban mucha bulla; también iban chillando canciones en las que decían que habían viajado desde muy lejos y que estaban húmedos y llenos de barro, una alusión al mundo subterráneo de Veles, de donde se suponía que venían en forma de fantasmas; asimismo, el dueño de cualquier casa que visitaran los debía recibir calurosamente y ofrecerles regalos. Este no es más que un ejemplo de chamanismo eslavo que presenta a Veles como dios de la magia y de la riqueza. Los regalos ofrecidos a los koledari probablemente terminarían en sus manos (lo que le asemeja a un dragón custodiando su tesoro), asegurando de esa manera la buena suerte y la riqueza para esa casa y esa familia durante el año entero. Tal y como se puede apreciar en la Crónica Primera, si se enfada a Veles uno podría terminar aseteado a enfermedades.

Ya fuera de la órbita eslava, es curioso destacar que se haya conservado una costumbre muy similar en la isla de El Hierro, España. Durante las épocas de Carnaval, los jóvenes del pueblo de Frontera se visten con pieles de carneros, muy reseca, viejas y malolientes, con las que persiguen a las gentes del pueblo, pequeños y no tan pequeños, y los embadurnan de tinte negro si se dejan coger. Esta celebración se llama así, Fiesta de los Carneros. Desgraciadamente se han perdido los referentes a los que alude esta costumbre ancestral, que estuvo a punto de perderse durante el pasado siglo XX, aunque bien podría tener que ver con lo citado anteriormente.

Dios de la magia y de los músicos

La naturaleza de Veles, propicia para el engaño, queda clara en el mito de la tormenta y en los trajes carnavalescos de los chamanes Koledari. Como tal, representa al dios trickster, el juguetón, el travieso, de características similares al griego Hermes, al germánico Loki o al Coyote para los nativos americanos y, como ellos, está relacionado con la magia. La palabra voljv, que supuestamente deriva de su nombre, aún significa mago en varias lenguas eslavas; ya en la narración épica rusa El Cantar del Príncipe Ígor, escrita en el siglo XII, el personaje de Boyán el mago es denominado "nieto de Veles". Dado que la magia estaba y está relacionada con la música en las sociedades primitivas, Veles es también visto como el protector de los músicos ambulantes. Por ejemplo, en las bodas celebradas al norte de Croacia (hasta el siglo XX), la música no comenzaba a sonar hasta que el novio, al hacer un brindis, derramaba vino en el suelo, preferentemente sobre las raíces del árbol más cercano. El simbolismo está claro, aunque aquellos que lo realizaban lo habían olvidado hacía mucho tiempo: los músicos no tocarían hasta que no se efectuara un brindis a su dios protector.

Dios del ganado y de la riqueza

La principal función práctica de Veles era proteger el ganado de las tribus eslavas. A menudo se le conoce como skotji bog, el "dios del ganado". Uno de sus atributos, como mencionábamos anteriormente, eran los cuernos de toro o de carnero, así como la piel de oveja. Aunque la etimología de su nombre no está clara, parece probable que derive en última instancia de la raíz proto-indoeuropea *wel, lana (podemos ver una clara similitud en la palabra inglesa "wool", por ejemplo). El folclore eslavo parece confirmar esta tesis: como se dijo antes, Veles era el dios de la magia y según algunas fuentes folclóricas la expresión presti vunu (tejer lana) y en concreto cmu vunu presti (tejer lana negra) alude a las artes mágicas. En algunas canciones del Koledo que han sobrevivido, los Koledari cantaban que se acercaban "tejiendo lana negra".

De este modo, al ser un dios "lanudo", Veles estaba considerado como el protector de los pastores, lo que revela una característica adicional de su enemistad con Perún, ya que éste al ser el que da la lluvia, sería el protector de los labradores. La influencia de Veles, sin embargo, llegaba a abarcar algunos aspectos de la agricultura, o al menos de la cosecha. En muchos pueblos eslavos, y de forma más notable en Rusia, existía la costumbre en época de mies de cortar el primer haz de trigo y atarlo como una suerte de amuleto que protegiera la cosecha de espíritus malignos. A este hecho se le llamaba "atar las

barbas de Veles", lo que indica que se imaginaban a Veles con barba. En muchas lenguas eslavas meridionales, muchas expresiones que aluden a la buena suerte y a la riqueza están relacionadas con las barbas de Veles, como puna šaka brade ("puñado de trigo") o primiti boga za bradu ("coger a un dios por las barbas", siendo este olvidado dios el Veles pagano).

Veles tras el Cristianismo

Luego de la conversión al cristianismo, los distintos aspectos de Veles fueron separados en varias direcciones. Como dios del Mundo Subterráneo y como dragón, por supuesto, fue identificado como el Diablo, mientras que sus lados más benevolentes fueron transformados en varios santos cristianos. Como protector del ganado, quedó relacionado a san Blas, conocido popularmente entre los pueblos eslavos como san Vlaho, san Blaz o san Vlasi. En Yaroslavl, por ejemplo, la primera iglesia que se construyó fue en el mismo sitio en el que estaba un templo de Veles y fue consagrada a san Blas, por la similitud de su nombre con el dios pagano y porque era el protector de los pastores. Como ya dijimos anteriormente, en muchos cuentos populares fue reemplazado por san Nicolás, probablemente porque en las historias que se contaban del santo se le describía como el que da riqueza y como una especie de trickster. Es increíble que Veles se las ingeniara para contener tantos y tan versátiles atributos en la antigua mitología eslava y que no fuera separado en diferentes dioses hasta la llegada del cristianismo. Por el contrario, su oponente Perún no fue venerado sino como dios del trueno y las tormentas, ni más ni menos, una esfera de influencia muy pequeña si la comparamos con la versatilidad de Veles. En otras mitologías indoeuropeas dioses similares fueron sistemáticamente divididos en diferentes deidades. Por ejemplo en la griega, al menos cuatro dioses compartían los atributos de Veles: Pan (música y ganado), Hermes (magia y travesura), Hades (muerte y mundo subterráneo) y Tifón (enemigo en forma de serpiente del dios griego del trueno, Zeus). Solamente en la mitología celta podemos encontrar un dios similar a Veles en cuestión de atributos y complejidad: Cernunnos, dios de los druidas, de la naturaleza, de los animales con cornamenta y del chamanismo, cuyo símbolo era **una serpiente con cuernos de carnero**.

Baba Yaga:



(en ruso Баба Яга) es un personaje recurrente en el folclore eslavo y la mitología eslava, especialmente rusa. Baba Yaga es vieja, huesuda y arrugada, con la nariz azul y los dientes de acero y posee una pierna normal y una de hueso por lo que a menudo se le da el apelativo de "Baba Yaga Pata Huesuda". **Estas dos piernas representan al mundo de los vivos y el mundo de los muertos en los cuales ella deambula.** Baba Yaga es un ser perverso y cruel, pero no totalmente malvado; come personas, generalmente niños. Sus dientes le permiten romper huesos y desgarrar la carne con facilidad. A pesar de que Baba Yaga consume diariamente grandes cantidades de carne, ella siempre tiene ese aspecto delgado y huesudo. Baba Yaga vuela montada en un almirez (a veces una olla) y rema el aire con una escoba plateada. Baba Yaga no permite que ninguna persona "benedicida" permanezca dentro de su propiedad, siempre y cuando Baba Yaga sepa que la persona tiene una bendición.

Vive en una choza que se levanta sobre dos enormes patas de pollo que le sirven para desplazarse por toda Rusia. La valla de su choza esta adornada con cráneos, en cuyo interior coloca velas. Para entrar en la casa, Baba Yaga dice el conjuro "Casita Casita, da la espalda al bosque y voltea hacia mí". El interior de la choza siempre está llena de carne y de vino. También es resguardada por los sirvientes invisibles de Baba Yaga, los

cuales aparecen como manos espectrales. Baba Yaga también tiene a su servicio a los caballeros blanco, rojo y negro, los cuales controlan el día, el atardecer y la noche.

Baba Yaga ha aparecido en diferentes historias del folclore ruso, y algunas de ellas muestran diferentes facetas de ella. En algunas, ayuda a la gente que le sirve. En otras se dice que **guarda las "Aguas de la Vida y de la Muerte"**, pues es "la Dama Blanca de la Muerte y del Renacimiento". En otras dice que tiene dos hermanas llamadas como ella y con su mismo aspecto.

También se cuenta que envejece un año cada vez que le hacen una pregunta y que para rejuvenecer bebe un té hecho de las extrañas rosas azules, por lo cual recompensa enormemente a las personas que le traen alguna de estas rosas.

La figura de Baba Yaga probablemente deriva de "la Bruja", la tercer miembro de la Diosa Tripartita (Virgen, Madre y Bruja), símbolo de las tres edades de la mujer.

Nya:

El historiador Dlugosz identifica al dios Nya, como gobernante de los infiernos y las almas de los muertos

Irij , Virei o Iri el inframundo eslavo:

El mundo de los muertos . Éste en realidad era **un lugar bastante hermoso, descrito en los cuentos populares como un mundo de llanuras verdes y húmedas, donde reinaba la eterna primavera y donde moraban varias criaturas fantásticas junto con las almas de los fallecidos, que se ocupaban de cuidar las reses de Veles. En términos más geográficos, el mundo de Veles estaba localizado según los eslavos "más allá del mar", adonde migraban las aves cada invierno**

Nav:

Era un Hades donde la vida continuaba casi como en la tierra. El nav de los antiguos se alcanzaba de diversos modos. A veces, el alma tenía que atravesar un amplio mar en un ataúd con forma de bote provisto por los familiares abandonados en la tierra. También a veces el viaje se llevaba a cabo a pie, donde se proveía un par de botas; o el

alma tenía que escalar una montaña de hierro o cristal y por ello se dejaban sobre el ataúd los restos de sus uñas mortales. El camino que llevaba a la región celestial era generalmente la Vía Láctea, aunque a veces el arco iris era transitado por los muertos. En ambos casos, la imaginación popular describió el nav como una distancia lejana.

Raj o vuirei:

los Campos Elíseos. Se le describe como una isla lejana en el mar, un lugar de eterna luz y felicidad, donde habitan las almas no sólo de los muertos, sino de los que aún no han nacido. Aquí también se encuentran las aves que en otoño vuelan desde el mundo terrenal y las semillas de las flores que han muerto; todas las cosas que desaparecen de la tierra en el invierno se conservan aquí, para ser devueltas al mundo expectante en la primavera. La mística isla de Buyán es una variante

del raj. Probablemente su nombre deriva de un adjetivo que significa «que quema», «ardiente» o «fructífero», y la isla está conectada con la idea del Sol, el calor, la intensa luz y la fertilidad. Buyán es el sitio de descanso de la blanca roca

peklo :

El Tártaro, un lugar de castigo para los muertos malos.

Ad:

un lugar subterráneo para los muertos. habitado por los demonios que atormentan a las almas de los que hacen mal.

65. Mitología saami

Yambe-akka:

66. Mitología salish

Amotken:

En la mitología Salish, Amotken **es el dios creador**. Entre los Kashpel, los Flathead y los Coeur d'Alene se le llamaba **«Espíritu Grande del Cielo»** o **«Aquel que Ocupa la Cumbre de la Montaña»**. Su símbolo era el Sol y el de su hijo, Spokani, la Luna. En los relatos Salish, Amotken **es representado como un anciano amable y sabio que vive solo en el cielo siempre preocupado por su creación**.

Historia

En una ocasión, Amotken creó a cinco mujeres jóvenes a partir de cinco cabellos de su cabeza y les preguntó lo que querían ser. Cada una dio una respuesta diferente: la primera pidió ser la madre de la maldad y la crueldad; la segunda, la del bien; la tercera pidió ser la madre de la Tierra; la cuarta la del fuego; y la quinta y última la madre del agua. Amotken les otorgó sus deseos y las envió a la Tierra para que gobernaran durante un tiempo, pero para evitar que se pelearan entre ellas decretó que cada día una diferente estaría al cargo y que la Maldad empezaría el primer turno.

Metafóricamente hablando, cada día de la historia de Amotken representa una enorme proporción de tiempo para los mortales; de este modo, la Maldad aún reina en la tierra, pero con el tiempo la Bondad llegará a gobernar.

67. Mitología siberiana

Todos los pueblos siberianos tradicionalmente, practicaban la caza y la pesca

En Siberia existe una tribu llamada de los yakutes que practica la hechicería como en tiempos de las brujas de Tesalia. Para ello necesitan derramar sangre, sin cuyos vapores no se pueden materializar los espectros.

Kul:

En la mitología siberiana Es el nombre de un enano Cuyo aroma es tan fuerte como el de la hierbabuena. Amigo de Vánámáinen el viejo y sabio, que era cantor de potente voz y profundo verso., y cuya fama había llegado hasta las tierras del norte perdido, hasta Pohjola.

Chebeldei:

68. Mitología siria

Reshep:



Bajorrelieve con los dioses Min, Qadesh (Siria) y Reshep (Canaán), en el poblado de Deir el-Medina, Egipto.

Reshep es un dios que formaba triada junto a Min y Qadesh.

69. Mitología tamil

Cur:

70. Mitología Vudú

El tan conocido vudú de Haití combina las creencias religiosas de muchas nacionalidades étnicas africanas llevadas a la isla con la estructura y la liturgia de la Fon-Ewe del actual Benín, y la cultura congo-angoleña de la región, pero la ideología religiosa y las deidades yorubas también juegan un papel importante.

Barón Samedi

En vudú, el Barón Samedi (Barón Sábado, también Baron Samdi, Bawon Samedi y Bawon Sanmdi) es uno de los aspectos de Barón, un loa. **Es el loa o espíritu de la muerte**, junto con sus otras encarnaciones, el Barón Cimetièrè, Baron La Croix y Barón Kriminel. A menudo se le describe portando un sombrero de copa, un traje de chaqueta negro, gafas negras y tapones de algodón en los orificios de la nariz, pareciendo un enterrador. Tiene una cabeza blanca, como una calavera y habla con voz nasal. Es uno de los Guédé, o una de sus encarnaciones, o posiblemente su padre espiritual. Su esposa es la loa Maman Brigitte.

El Barón Samedi espera en los cruces de caminos, donde las almas de los muertos pasan en su camino a Guinee. Además de ser el omnisciente **dios de la Muerte**, es también un dios sexual, representado a menudo por símbolos fálicos y caracterizado por su personalidad obscena y siniestra, además de por su particular cariño por el ron. Es también el **dios del amor y la resurrección.**

El Barón Samedi tiene su origen en el Nuevo Mundo, no en África. El dictador de Haití François "Papa Doc" Duvalier era conocido por vestirse como el Barón Samedi, lo que le ayudó a oprimir a la población rural de la isla.

Loa:

En la religión vudú, se les denomina Loa a los **espíritus que sirven como intermediarios entre los hombres y Bondye, el regente del mundo sobrenatural.** Presentan ciertas similitudes con los ángeles del Cristianismo, pero a diferencia de estos, se les sirve. Cada uno tiene una personalidad diferente y múltiples modos de ser alabados (por canciones, bailes, símbolos rituales y otros)

Existen 3 familias principales de Loas:

Los Rada, considerados como los más antiguos y guardianes de los principios morales.

Los Petwo, que tienen una personalidad más fiera y guerrera.

Los Ghede, que son los espíritus de los muertos

Algunos Loas

Agwe

Ayida-Weddo

Ayizan

Azaka-Tonnerre

Barón Samedi

Damballa

Guédé

Loco

Maman Brigitte

Papa Legba

Simbi

Guinee el mundo de los muertos :

es el mundo de los muertos para la religión Vudú. Es vigilada por los espíritus Ghede, Guédé o Guedés.

71. Mitología wagawaga

Tumudurere:

Hiyoyoa el inframundo wagawaga:

72. Mitología yurak

Nga:

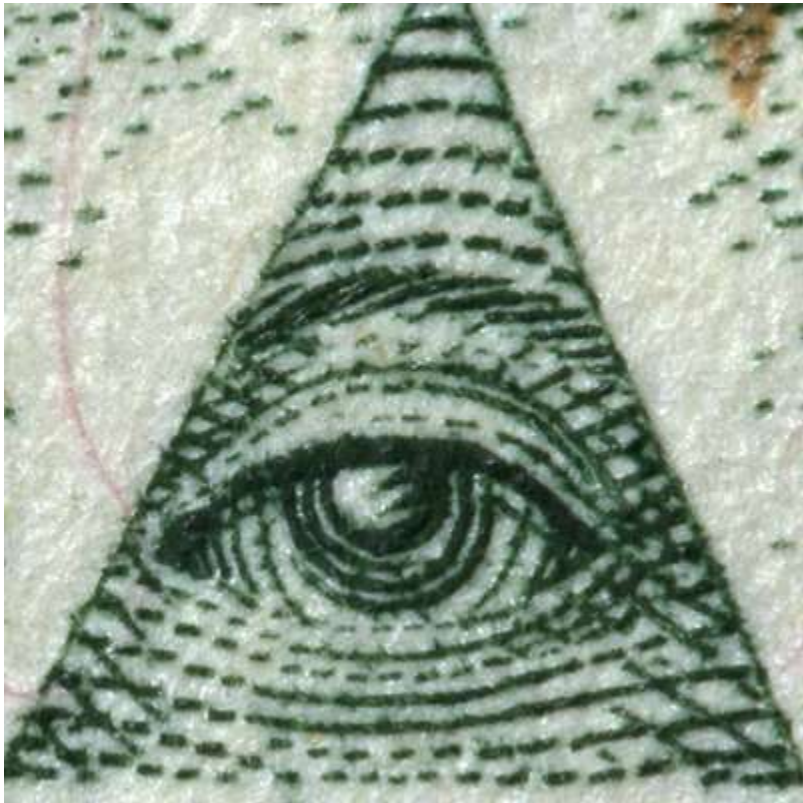
73. Mitología zuni

Uhepono:

74. Mitología Illuminati

Gran Arquitecto del Universo (GADU):







El Gran Arquitecto del Universo, expresado habitualmente con el acrónimo GADU, es el nombre simbólico con el que suele referirse en masonería al **Principio Creador o Causa Primera**, independientemente de que ésta se interprete desde un punto de vista teísta o deísta.

La creencia en el Gran Arquitecto del Universo, es uno de los principios considerados inamovibles dentro de la corriente de regularidad masónica liderada por la Gran Logia Unida de Inglaterra, si bien los masones, como individuos, son libres de creer en el Ser Supremo que se ajuste a su creencia personal.

Para la corriente de regularidad masónica iniciada por el Gran Oriente de Francia, sin embargo, la exigencia de la creencia en un Gran Arquitecto del Universo como Principio Creador, incluso si éste es dejado a la interpretación libre de cada cual, es considerada como la imposición de tipo dogmático por lo que sus miembros son libres de creer o no creer en la existencia de este principio y de utilizar o no este símbolo en sus ritos.

Muchos francmasones siguen alguna de las religiones específicas, como puede ser Católica, Bautista, etc., otros siguen la religión judía, Musulmana, Budista, etc.; hay también quienes consideran que **el GADU es igual al Dios creador que determina a su voluntad los planos de la existencia. Para otros varios será un Principio Creador que está en el origen del Universo, cuya naturaleza es indefinible.** Hay igualmente masones que, prescindiendo de cualquier enfoque trascendente, identifican al GADU con una interpretación panteísta o naturalista. Por último, existen muchos masones no creyentes, para quienes dar cualquier valor al símbolo del GADU implica necesariamente una afirmación de fe sobre el misterio último de la existencia, por lo que prefieren prescindir absolutamente del mismo.

La interpretación del GADU es tan amplia como es también la interpretación de Dios en el mundo y la polémica que le acompaña como concepto es también análoga.

75. Mitología sioux

Ictinike:

Hijo del dios sol.

Cuentan las leyendas sioux que Ictinike, **hijo del dios Sol**, había ofendido a su padre y por ello fue expulsado de las regiones celestiales; era un joven tan tramposo y tan sin palabra, que fue él quien enseñó a los hombres toda la maldad, hasta el punto que se le llamó **Padre de la Mentira**. Para la tribu omaha, Ictinike también había enseñado la guerra a los humanos y, por eso mismo, se le tenía por **dios de los hombres en armas**. De él se contaban fábulas a favor y en contra de su astucia, **se le asociaba con los correspondientes animales totémicos, como el conejo, el castor, el buitre, el águila, la rata almizclera, el martín pescador, la ardilla, etc.**, y de esas fábulas se extraían las

correspondientes lecciones morales. También los sioux tenían sus leyendas de héroes, como la venganza de Wabaskaha, la historia de Pluma Blanca, el matador de gigantes, la historia del Conejo y las muy abundantes de espíritus—serpientes, como los veinte hombres—serpiente, la del ogro—serpiente, la de la esposa—serpiente, etc., pero su cosmogonía se limita a un relato ancestral de **un pueblo subterráneo**, que trepó por las raíces de unas viñas hasta ver el maravilloso mundo exterior. Al conocerse la noticia, todos trataron de alcanzarlo, pero la raíz cedió y sólo la mitad llegó al mundo de fuera. **Tras la muerte, los buenos podrán llegar hasta aquel pueblo sumergido y los malos se quedarán en el camino.**

Tampoco es muy rico el acervo mitológico de los caddoans, un grupo en el que está la muy famosa tribu de los Pawnee. Destaca la figura de **Atius Tiráwa, el gran espíritu creador y jefe de los astros y las estrellas**, y se cuentan historias de animales simbólicos, como la del cazador desposado con la mujer—búfalo para convertirse en el héroe que aseguró abundante alimento para siempre a los Pawnee, o la del sabio y buen hombre—oso, un joven que admiraba a los osos desde su infancia, pero que ya adulto, fue muerto en una emboscada de sus enemigos sioux, pero que fue resucitado y cuidado por una osa que reconoció a aquella criatura amiga; después, una vez curado, el joven regresó a su tribu, no sin hacer que sus hermanos aprendiesen la sabiduría del oso y pudieran seguir su ejemplo de gran guerrero. Ese don es el que la nación Pawnee recuerda con su danza ritual del oso.

Algunos mitos americanos relatan el modo en que la humanidad emergió de la tierra.

De este modo, la familia Caddoan (pawnees, wichitu, etc.) creía que provenían del Otro Mundo. **Atius Tirawa, su agente creador**, era omnipotente e invencible, vivía en el aire superior y guiaba las constelaciones. Un mito similar es el de los sioux mandan, que suponen que los progenitores de su «nación» vivían en un **mundo subterráneo cercano a un gran lago**. Una viña penetró en la tierra y, trepando por ella, llegaron al mundo superior.

76. Mitología de los lacandones

Sus deidades guardan relación con todos los aspectos más sencillos y primarios de la vida. Su mitología se funda en sus propias necesidades y vivencias. **Existe un dios más poderoso que todos los demás** —algo parecido a Zeus, el rey de los dioses y de los mortales entre los clásicos—, y que **tiene su morada en el espacio inmenso. Aunque, en ocasiones, su presencia se deje sentir en los lagos, en las profundas oquedades y**

cavernas naturales de la tierra, en las ruinas de los recoletos templos que construyeron los antepasados, en las selvas de compacta y densa vegetación...

Las regiones abisales y ocultas de la tierra sirven de morada a dos deidades enemigas, que se hallan en perpetua discordia y lucha. Uno de estos dioses detenta todos los poderes malignos que imaginarse pueda, y es el causante de los temblores de tierra; también hace que los volcanes apagados se vuelvan activos, y entren en erupción para expulsar grandes cantidades de fuego por su inmenso cráter. Además, es el responsable de que los mortales sean atacados por incurables enfermedades y epidemias terribles. Esta deidad maligna se sirve de unos dardos invisibles que lanza con acierto, para enviar el mal a todas las criaturas y lugares; no hay escapatoria posible, ni refugio alguno.

Para contrarrestar el daño que infringe a los mortales y a la tierra esta deidad maligna, está el dios del bien. Este permanece en lucha continua contra su rival y, en muchas ocasiones, le vence; pues, de lo contrario, no existiría ya criatura alguna sobre la tierra. Además, el dios del bien es amigo de la luz y la claridad y, como tal, acompaña al Sol en su recorrido por el camino del cielote y recupere energías, y así salir de nuevo por el Este —por eso siempre sobreviene la aurora, que preconiza el día—.

En cambio, el dios subterráneo, que personifica el mal, es amigo de la sombra y de la noche y, por lo mismo, no ayuda nunca al Sol. Además, exige de los mortales adoración y presentes, por lo que es corriente que los lacandones le ofrezcan los mejores granos de su maíz, o las mejores hojas de su cosecha de tabaco.

Puesto que aquí abajo existe la enfermedad, la tristeza, el sufrimiento físico y psíquico, el cansancio, los conflictos y problemas, y la muerte. Tiene que haber, según la mitología de los lacandones, otro lugar en el que sólo la felicidad sea posible. En este paraíso, apartado de todo daño terrenal, los animales serán mansos, las selvas y los bosques tendrán claros destinados a los cultivos y a los árboles frutales y toda relación entre humanos será apacible y tranquila. De aquí la importancia que concedían a la existencia de un campo accesible a la siembra y, por lo mismo, próspero; lo que ellos llamaban tierra sin mal.

También era muy importante que en ese paraíso imaginado por los lacandones sus mujeres pudieran parir sin sufrimiento y que sus niños no murieran apenas recién nacidos para que, de ese modo, pudiera perpetuarse su tribu y su pueblo.

77. Mitología chimú

En las ruinas de la cultura preincaica de Chimú, en la costa de Perú, el gran explorador del siglo XIX Alexander von Humboldt (ingeniero de minas de profesión) descubrió

gran cantidad de oro enterrado junto con los muertos en las tumbas. Aquello le hizo preguntarse ¿por qué enterraban con oro a sus muertos?, si éste no se estimaba por su valor práctico. Se creía que, de algún modo, lo iban a necesitar en la otra vida, o que al reunirse con sus antepasados podrían utilizar el oro del mismo modo en que ellos lo habían hecho una vez. También los chimú tenían en su panteón a divinidades zoomórficas, como los habituales felinos moteados que aparecen en la mayor parte de las culturas absorbidas por los incas. Para los chimú, el cielo no era más que una extensión de la tierra, y la vida que esperaba tras la muerte era tan sólo la prolongación de la primera terrena. Su práctica religiosa, que comenzó siendo tan pacífica como tranquila, se fue moviendo en el mismo sentido de sacrificio que las del entorno, para terminar siendo sanguinaria y cruenta, engarzada en una complicada trama aristocratizante de castas sacerdotales, militares, comerciantes y campesinos, al estilo de la inca, que se movía en un fetichismo mágico, en un mito ceremonial oscuro y truculento, dirigido por la casta sacerdotal para su beneficio político.

ÑayLamp:

ser mitológico fundador de la cultura Chimú en el norte del Perú y antecesor a los Incas.

78. Mitología de los mitreos

Mitra:



Son dos dioses de la Antigüedad (en Persia e India). Mitra era el dios de la luz solar, de origen persa que fue adoptado en el imperio romano. Se conservan diversas esculturas, en su mayor parte del siglo II. Se le representa como un hombre joven, con un gorro frigio, matando con sus manos un toro de cuya sangre fluye vida eterna.

Así como los dioses griegos se habían paseado entre los cielos y la tierra, sin dejar de morar en unos y en otra, Mitra es el primer dios exclusivamente celestial, morador de unas alturas inalcanzables para los mortales, guardián de las regiones destinadas a las almas que triunfan en las duras pruebas del último juicio y conductor de su trayecto a través de las siete esferas. Mitra había nacido en la unión entre indios e iranos, y así se le ve aparecer entre las líneas de los textos sagrados indios, en los Vedas, pero también el Avesta persa lo hace suyo, aunque cueste mucho hacer que el monoteísmo zaratustriano deje que una nueva figura divina entre en el escaso espacio que dejan las dos fuerzas opuestas y complementarias del bien y del mal, de Ahura y de Ahrimán. Mitra ya existía en la Babilonia conquistada por los persas, y en esa ciudad, ahora residencia de invierno de la nueva corte, se mezclan sus datos originales con los de la antigua divinidad babilónica de Shamash, el dios del Sol; también con la influencia astronómica y astrológica de los asirios, el cielo persa, el cielo de los tres planos, se enriquece y pasa a ser un firmamento compuesto por siete esferas,

incorporando los reinos del Sol, de la Luna y de los astros y estrellas, **los siete planos por los que han de transitar las almas, con la sabia y benefactora guía de Mitra.** Pero Mitra, a pesar de su importancia, no es ninguna divinidad primera, es tan sólo uno de los venerables, de los santos que acompañan a Ahura-Mazda y que están a su lado en la sempiterna lucha. **Mitra tiene su lugar preciso en la montaña hendida,** allí donde se apoya el puente que lleva a las buenas almas al cielo, porque él es el dios de ese cielo, el **dios de la salvación** para las almas de los mortales.

El dios Mitra romano

Su culto se organizaba en sociedades secretas, exclusivamente masculinas. Era muy popular en ambientes militares. **Obligaba a la honestidad, pureza y coraje entre sus adeptos.**

Las excavaciones iniciadas en 1857 bajo la iglesia de San Clemente, en Roma, mostraron que estaba construida sobre una iglesia del siglo IV, y esta a su vez sobre un templo dedicado a Mitra. Por los hallazgos arqueológicos se sabe que es una religión de origen persa, adoptada por los romanos en el año 62 a. C., que compitió con el cristianismo hasta el siglo IV.

Algunos relatos describen a Mitra en narraciones que muestran **grandes paralelismos** con los de los evangelios, acercando la imagen de este dios frigio con el de **Jesús de Nazaret.**

De acuerdo a lo que argumentan algunos autores cristianos, los textos más antiguos encontrados acerca del mitraísmo datan del siglo II, siendo tardíos respecto a los del Nuevo Testamento, por lo que la hipótesis de que los relatos evangélicos fueron copiados de los del mitraísmo no tendría fundamento historiográfico. Sostienen que mientras no se encuentren documentos "mitraístas" más antiguos, los existentes hasta el momento sugieren que el mitraísmo adoptó algunos de los mitos del cristianismo mientras coexistieron. En el artículo "mitraísmo" se sitúa el origen de esta religión en el segundo milenio antes de Cristo.

El dios Mitra védico

Mitra también es un dios védico de la India. Según el Bhâgavata Purâna es el semidiós que controla el movimiento intestinal. En idioma sánscrito el término mitra significa 'amigo'.

Mitra es uno de los hijos de Aditi, y según algunas fuentes sus hermanos pueden ser siete u ocho, aunque otras referencias llegan a decir que hasta treinta y uno. Aditi es la palabra sánscrita que **designa al Sol**, como Dios o deva primitivo o de los elementos. Y por tanto, la denominación Aditya indica su clasificación de dioses solares y/o del cielo. En otras versiones del Rigveda, Aditi es una deidad femenina, madre de todos los dioses, dispensadora de todo tipo de bendiciones a todas las criaturas. Se dice de ella que lo contiene todo, y se le podría considerar como Naturaleza o Ser Universal o "Diosa primigenia Creadora". Aditi como la fuente de donde todo emana, y la meta a la que todos vuelven.

En los vedas, **Mitra es un dios secundario del sol**, siendo mucho más conocido Surya, que sí queda bien definido como el Dios Sol en todas las escrituras en las que se le menciona.

El Mitra védico nunca va solo, sino en compañía de su hermano gemelo Varuna, según el Rigveda, y los dos están incluidos entre los Adityas. Mitra está relacionado con los juramentos, las promesas, los contratos, la honestidad, la amistad y los encuentros, así como considerado como el suave sol del alba. No suele tener tanto protagonismo como su "conflictivo" hermano, y por ello suele pasar más desapercibido. A veces se le confunde con Indra, aunque éste es dios del fuego, y bastante más belicoso.

En contraposición, a su hermano Varuna se le asigna la creación de rayos, tormentas, lluvias, de las aguas, los océanos, los ríos y los bajos mundos o de las profundidades. Incluso se le llega a asignar el papel de Dios de los muertos, y dentro del agua, siempre va acompañado de nagas. También en el Rigveda se menciona su papel de dios lunar o Chandra, posteriormente asignado a Shiva.

El tándem Mitra-Varuna también viene mencionado en los antiguos puranas, y no se describe muy bien su procedencia. Todo ello apunta a que pertenecieron al rango de dioses anteriores del período pre-sánscrito, antes de la aparición del hinduismo primitivo. En este hinduismo primitivo y medio, el dios que ocupaba el rango de dios-sol era Surya, en oposición al dios lunar Chandra.

Hay que comentar que en los Vedas, no hay mucha claridad en la identificación de muchos dioses. La razón es porque con el paso del tiempo fueron cambiando los cultos, donde se mencionan a dioses que ya casi nadie recuerda a excepción de unos pocos estudiantes de las escrituras y algunos brahmanes, todos muy versados. O bien se da el caso de que se cree en otros dioses que no están apenas mencionados en las escrituras sagradas hindúes.

Lo cierto es que Mitra, así como Aditya, y el resto de sus hermanos, pueden ser reminiscencias de tiempos muy anteriores al establecimiento del hinduismo. O incluso que el propio Surya, del que hay información suficiente como el Dios Sol, puede también haber sido una especie de "adquisición nueva" para asimilar cultos de otras zonas de la India. Actualmente en el culto hindú, los Adityas ocupan un segundo plano bastante lejano a la práctica real diaria de todo hindú común. Aún así, hay sikhs y otras sectas y religiones de la India y alrededores, que todavía creen en Surya de alguna forma, dejando huellas de que en su momento de auge fue comparable al culto del Dios-Sol Amón-Ra en Egipto.

Todo ello viene a decir que el Dios Mitra védico, como Dios-Sol no tiene en el hinduismo la relevancia que tuvo Surya. Y aunque el Dios-Sol Surya tuvo un papel protagonista, fue posteriormente relegado a un segundo plano por otras deidades.

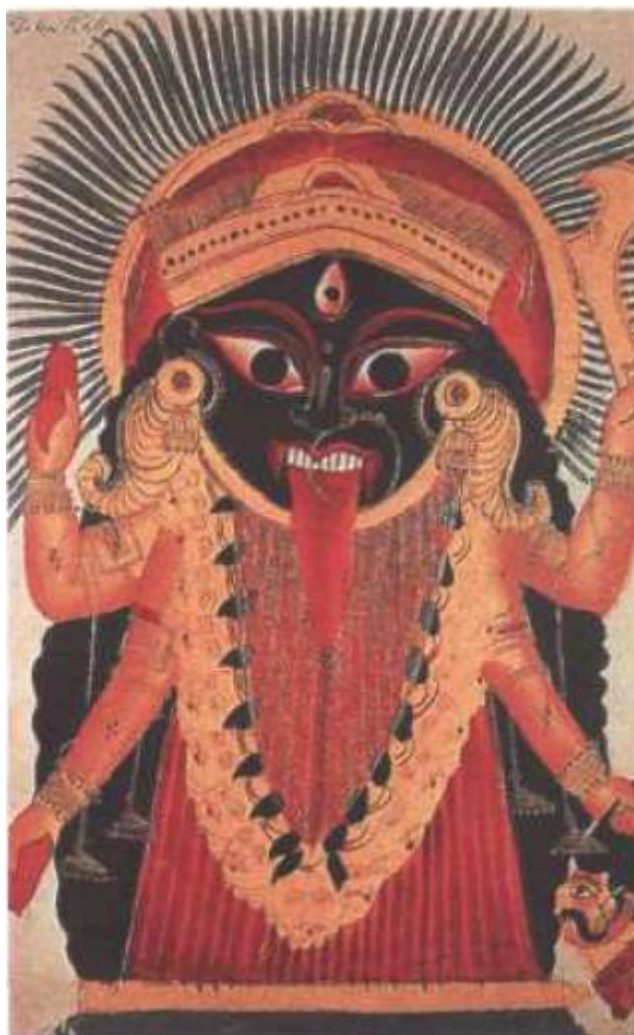
Aún así, todavía hay algunos lugares donde Mitra es invocado, principalmente en juicios y en contratos, para asegurar su cumplimiento, así como la honestidad de los implicados.

79. Brahmanismo

Mritiu:

Es el dios que personifica la Muerte.

Kali:



“Oscuridad”, “mujer negra” Diosa Madre o Gran Madre Tierra.

En el marco del hinduismo, Kālī es una de las diosas principales; aunque generalmente se la conoce como un ser violento, Kālī es una diosa con una historia compleja.

Historia

Su historia temprana como criatura de la aniquilación todavía tiene cierta influencia, mientras que las creencias tántricas más complejas amplían a veces su papel, ubicándola como la “realidad última” y la “fuente del ser”. Finalmente, el movimiento piadoso reciente concibe a Kālī como la benévola **Diosa Madre o Gran Madre Tierra**. Kālī se asocia a muchas devis (‘diosas’) así como el dios Shivá. Es la santa patrona de la ciudad de Calcuta (Bengala, India). Kālī es considerada una de las consortes de Shivá.

Etimología

Su nombre parece ser una versión femenina de la palabra sánscrita kāla (que significa 'oscuridad'); también significa 'mujer negra'.

Origen

Kālī aparece por primera vez en el Rig Veda, no como diosa, sino como una de las siete lenguas de Agni, el dios hindú del fuego. Sin embargo, la personalidad de Kālī aparece en la diosa Rātri (la noche), que se considera el prototipo de Durgā y de Kālī.

En la literatura del período Sangam de los Tamil, aparece una diosa sanguinaria llamada Kottravai. Como Kālī, es brutal e inspira miedo en la gente por sus crueles prácticas. Es probable que la fusión entre Ratri y la Kottravai indígena produzca a diosas temibles del hinduismo medieval, entre ellas Kālī, que es la más prominente.

Otra leyenda de los orígenes de Kālī se encuentra en el Matsya Purāna, que indica que ella se originó como diosa tribal de la montaña en la parte norte-central de la India, en la región del monte Kalanjara (ahora conocido como Kalinjar). Sin embargo esta referencia se disputa debido al hecho de que esa leyenda era de un origen más antiguo.

En los Purānas se le dio a Kālī un lugar en el panteón hindú. En el Devi-Mahatmyam (también conocido como Chandi o Durga Sapta Sati) del Markandeya Purana, escrito entre el 300 y el 600 de la era común, se describe a Kālī o Kālīka. Allí dice que fue emanada de la frente de la diosa Durgā (la 'inaccesible' asesina de demonios) durante una de las batallas entre las fuerzas divinas y demoníacas. En este contexto, Kālī se considera el aspecto poderoso de la gran diosa Durgā.

80. Mitología maorí



Maui
(dios del Cielo)



El dios Maui
(dios del Cielo)



El dios Tangaroa
(ser supremo - dios del mar)

Los maorís fueron los más combativos y aventureros pobladores del área, emigrantes eternos de los mares de Oceanía; con ellos se extendieron también sus divinidades, bajo la presidencia del dios **Tangaroa, que es el ser supremo** y con la inevitable presencia de la divinidad más ubicua, **Maui, que es el dios del Cielo y está acompañado por su esposa Innanui**. En ese cielo brilla **Rona, el Sol del día**, y **Moramá, la Luna de la noche**, aunque exista **Papa, la Madre, que también representa a la Luna**, siendo entonces **Rangi o Raki**, su compañero y **el dios del Cielo para otros grupos de Nueva Zelanda**, para los que ésta es la dualidad suprema. La raza humana comenzó con Oranova y Otaia, siendo Dopu, el hijo de **Otaia, el señor de las tinieblas**. **En el paraíso reina Higuleo y es Hne-Nui-Te-Po quien se encarga de llevar allí a los espíritus de los humanos tras su muerte**, porque es la **diosa de las almas**, mientras Tokai representa en la tierra el poder del fuego y el peligro de los volcanes, y en el cielo está **Tawhaki, dios de las nubes y el trueno**, uno de los seis hijos de Papa y Rangi, y hermano de Tane Mahuta, que es una divinidad de la selva. Estos dos hermanos, fieles a sus padres, se enfrentaron con los otros cuatro mayores, que querían matar a Papa y a Rangi para que la luz del cielo les llegase a ellos, y consiguieron su propósito, aunque en la pelea, la furia del combate arrastró gran parte de la superficie bajo las aguas del mar, por eso quedó tanta extensión de agua y tan poca de tierra firme. Finalmente, los animales totémicos Kobong de Nueva Zelanda cumplen el mismo cometido que sus homónimos los fetiches Kobone de Australia.

81. Mitología de los Hurones

Ataensic(la Luna):

Es un dios de la mitología de los Hurones que representa a **la Luna**. Este pueblo cree que la Muerte llega a los hombres, porque la Luna destruye a los vivos. Ataensic fue el primero de sus ancestros(progenitora) , una mujer creada con el polvo de sus deidades cuando estas descendieron a la Tierra.

82. Mitología Isleños de Pentecost

Tagar y Suque:

Los Isleños de Pentecost creen en la existencia de un dios bueno y un dios malo Tagar (bueno) **y Suque (malo)**.

83. Mitología Isleños de Salomón

Koevari:

(dios serpiente) Creen que la Muerte llega a los hombres porque Koevari recupera la piel mudada

84. Mitología Isleños de Banks

Tangaro y Panoi:

La Muerte llega porque Tangaro el Tonto es puesto a mirar el camino seguido por la Muerte, que el hombre puede evadir, pero comete el error de señalar al hombre el camino a Hades como el camino del mundo superior. Entonces los hombres tienen, necesariamente, que seguir este camino a **Panoi y la muerte**.

85. Mitología Namaquas

Para explicar la muerte, considerada por algunas razas salvajes como no natural. Normalmente se supone que se ha quebrado alguna costumbre o tabú, o descuidado o administrado mal algún ritual, y a esto ha seguido la muerte.

La liebre y la madre de la Luna.

86. Mitología Hotentotes

Gundya Tikoá :

Es el **dios supremo de las tribus de hotentotes del África**. Creador del primer Hotentote. Como éste cometió innumerables pecados, el dios se indignó y lo maldijo, lo que por rechazo, provocó tal dureza de corazón en los descendientes del primer hombre negro, que no se preocuparon de rendir veneración al ser divino. **Gundya vive en el cielo, más allá de la luna**, no se preocupa de los humanos ni para bien ni para

mal. Y a veces tiene el capricho de pasar temporadas en el mundo, bajo la apariencia de un hermoso hotentote, confundiéndose con los demás y sin que estas estancias terrestres tengan la menor consecuencia o significado.

La Luna y la liebre:

La Luna envía la liebre a los hombres para contarles que vivirán otra vez como lo hace él (la Luna), pero la liebre olvida el mensaje y dice a los hombres que seguramente morirán, por cuya equivocación la Luna hace un agujero en su labio quemándolo.

87. Mitología Bosquimanos

La madre de la pequeña liebre es muerta. La Luna golpea a la liebre sobre su labio, partiéndolo en dos, y le dice que su madre está realmente muerta y no volverá a vivir como lo hace la Luna. los bosquimanos creen que las estrellas son en realidad los ojos de los difuntos que cuidan del mundo

88. Mitología India Austral

La serpiente:

En la India austral se cree que «la serpiente de la muerte muerde mientras Dios duerme».

89. Mitología Teutones (Escandinavia)

(Estos tienen los mismos dioses nórdicos)

Bertha, la Dama Blanca:



En otras partes de Alemania, Frigg, Holde o bien Ostara, es conocida también por el nombre de Brechta, Bertha o **la Dama Blanca**. Se la conoce mejor bajo este calificativo en **Turingia**, donde se supone que vivía ella en una montaña ahuecada, velando por los **Heimchen**, las almas de los niños aún no nacidos y de aquellos que habían muerto sin ser bautizados. Allí, Bertha velaba por la agricultura, cuidando de las plantas, que su escuadrón de infantes regaban cuidadosamente, pues se suponía que cada bebé transportaba una pequeña jarra para tal propósito. Mientras la diosa fuera debidamente respetada y su refugio no molestado, permanecería donde estaba. Pero la tradición relata que ella abandonó en una ocasión su país, junto a su séquito de niños arrastrando su arado, para asentarse en algún otro lugar y continuar con sus bondadosos servicios. Ella es la antepasada legendaria de varias familias nobles y se supone que es la misma que la diligente reina del mismo nombre, la mítica madre de Carlomagno, cuya época se ha convertido algo proverbial, pues cuando en Francia y en Alemania se habla de la Edad de Oro, es costumbre decir "en los días en los que Bertha tejía". Como se supone que esta Bertha había desarrollado un pie muy grande y liso, de presionar continuamente sobre el pedal de su rueca, se la representa a menudo en el arte medieval como una mujer con un pie plano y de ahí que se la conozca como la "reine pédauque". Como antepasada de la casa imperial de Alemania, se supone que **la Dama Blanca se aparece en palacio antes de que suceda una muerte o una desgracia en la familia**. Esta superstición es aún tan común en Alemania, que los periódicos en 1884 relataron el informe oficial de un centinela, que declaró que la había visto pasar rápidamente en uno de los pasillos del palacio.

Valhalla:





En esta ilustración de un manuscrito islandés del siglo XVII se ve a Heimdall cubriendo la puerta de Valhalla.

En la mitología nórdica, Valhalla es el paraíso al cual los héroes van al morir en combate. Se sitúa en el palacio de Odín en Asgard, donde los héroes fallecidos son bienvenidos por Bragi y conducidos por las valquirias.

Tiene quinientas cuarenta puertas, muros hechos de lanzas, un tejado hecho de escudos y bancos cubiertos de armaduras. Se dice que hay lugar suficiente para todos los elegidos. Aquí, todos los días, los guerreros muertos que asistirán a Odín en el Ragnarok, el conflicto final de los dioses con los gigantes, se preparan para la batalla en las llanuras de Asgard. Por la noche, retornan a Valhalla para disfrutar de banquetes de jabalíes acompañados de hidromiel.

Los que no consiguen méritos suficientes para ascender a Valhalla, terminan en Niflheim (reino de la oscuridad y de las tinieblas, gobernado por la diosa Hela) o en otros sitios designados. Los que se pierden en el mar, por ejemplo, son llevados al palacio de Ægir en el fondo del mismo.

En Valhalla, además de las valquirias y los espíritus de los guerreros (Einherjar), también hay un gallo llamado Gullinkambi que los despierta cada mañana y está destinado a advertir la llegada del Ragnarok.

90. Mitología de los Vedas

Agni (o Pushan) :



Dibujo de Agni, deidad del fuego en la mitología hindú.

Conduce las almas de los hombres muertos a la morada de la bienaventuranza. El guía a los muertos hacia el más allá.

91. Mitología Indios americanos

Tierras de caza felices:

Es el lugar de recompensa o **paraíso** de los indios americanos. Un paraíso en donde hay variedad de animales salvajes para cazar y en donde todos los hombres del pueblo son felices y en donde viven sin preocupaciones y sin maldad alguna.

92. Mitología Caribes

Islas felices:

Los Caribes creen que cuando mueren van a un lugar llamado **islas felices** en donde gozan de esplendidas fiestas servidas por sus esclavos arawaks. También creen que los hombres malos o cobardes de su pueblo, al morir se convertirán en esclavos de sus enemigos arawaks. En la árida tierra detrás de las montañas.

93. Mitología arawaks

La familia de los Arawak, habitantes de las Guayanas, del norte del Brasil y parte de Colombia, creen que al principio los animales eran creados por **Makonaima, el gran espíritu** que ningún hombre ha visto. Tenían en esa época el poder de la palabra. **Sigu, hijo de Makonaima**, fue nombrado para gobernar sobre ellos. Makonaima creó un árbol maravilloso, cada una de cuyas ramas producía un tipo diferente de fruto. El agutí lo descubrió primero y fue diariamente al árbol y comió hasta hartarse, sin considerar a los otros animales. Sigü sospechó de él y ordenó al pájaro carpintero que lo mantuviera alejado, pero el pájaro no pudo detectarlo y fue condenado por la rata. Entonces, el árbol quedó abierto a todos y los animales estaban a punto de consumir la totalidad de las frutas cuando Sigü ordenó cortar el árbol y extenderlo sobre toda la tierra, plantando cada semilla y astilla que saliera de él. Para ello, utilizó a las aves y las bestias, quienes asintieron deseosos, excepto Iwarrika, el mono, que dificultaba el trabajo de los otros. Descubrieron que la cepa del árbol estaba llena de agua con la cría de todas las especies de peces de agua dulce. El agua comenzó a fluir y Sigü cubrió la cepa con una cesta tejida, pero el mono la quitó y provocó una terrible inundación. Después Sigü llevó a los animales hacia una elevación donde había grandes palmeras y por ellas ascendieron las aves y los animales trepadores. Los que no podían subir y no eran anfibios fueron puestos en una cueva cerrada y sellada con cera. Después, él mismo subió por la palmera. Durante este terrible período de oscuridad y tormenta, Sigü tiraba al agua las semillas de la palmera para precisar la profundidad según el ruido. Cuando finalmente escuchó que golpeaban el suelo, se dio cuenta de que el período de inundaciones había terminado. Los macusis creen que la única persona que sobrevivió al diluvio repobló la tierra convirtiendo en seres humanos a las piedras, como ocurrió con Deucalión y Pirra. Los tamanacos dicen que un hombre y una mujer se salvaron al refugiarse en las montañas de Tamanucu y que tiraron hacia arriba los frutos de la palmera de Mauricio, de cuyas semillas nacieron hombres y