

# Contenidos

## Artículos

Mitología	1
Simbología y adoración del fuego	6
Mitología griega	17
Mitología romana	37
Anexo:Dioses y personajes de la mitología romana	40
Templo romano	48
Religión en la Roma antigua	50
Mitología celta	53
Mitología vasca	63
Mitología nórdica	66
Mitología egipcia	81
Libro de los Muertos	88
Mitología de Mesopotamia	92
Mitología persa	95
Mitología china	97
Astrología china	104
Hueso oracular	111
I Ching	120
Mitología japonesa	127
Kintarō	135
Magatama	137
Momotarō	138
Mitología islámica	139
Las mil y una noches	140
Genio	143
Mitología judía	146
Cábala	148
Mitología maya	154
Códices mayas	158
Popol Vuh	163
Mitología mexica	170
Mitología incaica	181
Pachamama	185
Religión mapuche	187

Mitología mochica	195
Mitología muisca	197
Mitología yoruba	202
Piri Reis	212
Atlántida	213
Valhalla	223
Nirvana (espiritualidad)	224
Creacionismo	227
Génesis	233
Cosmogonía	238

## Referencias

Fuentes y contribuyentes del artículo	241
Fuentes de imagen, Licencias y contribuyentes	244

## Licencias de artículos

Licencia	248
----------	-----

# Mitología

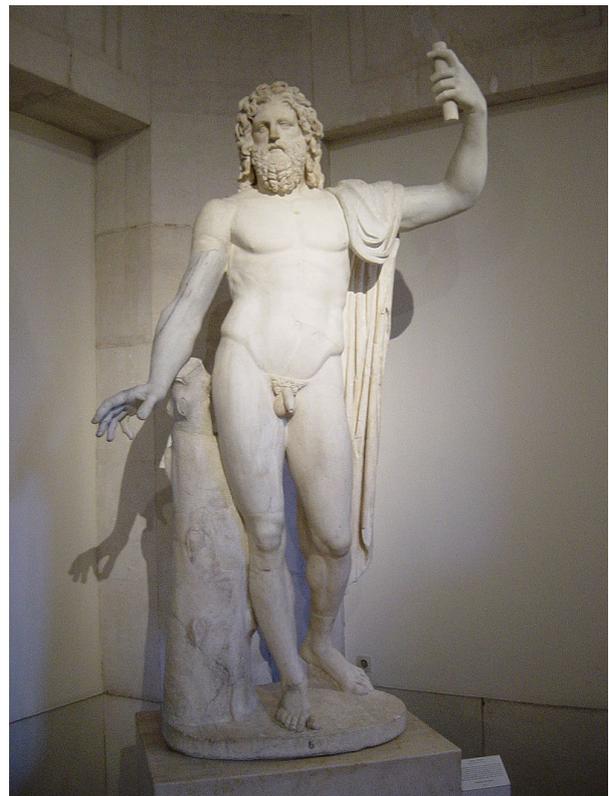
La **mitología** es un conjunto de mitos relativamente cohesionados: relatos que forman parte de una determinada religión o cultura. También se le denomina mito a los discursos, narraciones o expresiones culturales de origen sagrado, y que posteriormente fueron secularizados y tratados como discursos relativos a una cultura, a una época o a una serie de creencias de carácter imaginario.

Los mitos son relatos basados en la tradición y en la leyenda creados para explicar el universo, el origen del mundo, los fenómenos naturales y cualquier cosa para la que no haya una explicación simple. Sin embargo, no todos los mitos tienen por qué tener este propósito explicativo. Igualmente, la mayoría de los mitos están relacionados con una fuerza natural o deidad, pero muchos son simplemente historias y leyendas que se han ido transmitiendo oralmente de generación en generación.

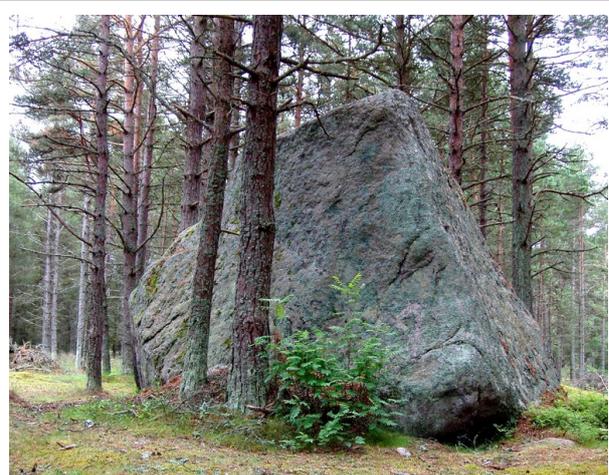
## Definición

El término griego *mythologia* está compuesto de dos palabras:

- **mythos** (μῦθος), que en griego clásico significa aproximadamente 'el discurso', 'palabras con actos' (Esquilo: «ἔργῳ κοῦκ'έτι μύθῳ», 'de la palabra al acto')<sup>[1]</sup> y, por extensión, un 'acto de habla ritualizado', como el de un jefe en una asamblea, o el de un poeta o sacerdote<sup>[2]</sup> o un relato (Esquilo: «Ἀκούσει μῦθον ἐν βραχεῖ λόγῳ», 'la historia completa que oirás en un breve lapso de tiempo').<sup>[3]</sup>
- **logos** (λόγος), que en griego clásico significa: la expresión (oral o escrita) de los pensamientos y también la habilidad de una persona para expresar sus pensamientos (*logos* interior).<sup>[4]</sup>



Estatua de Júpiter Tonante (Museo del Prado).



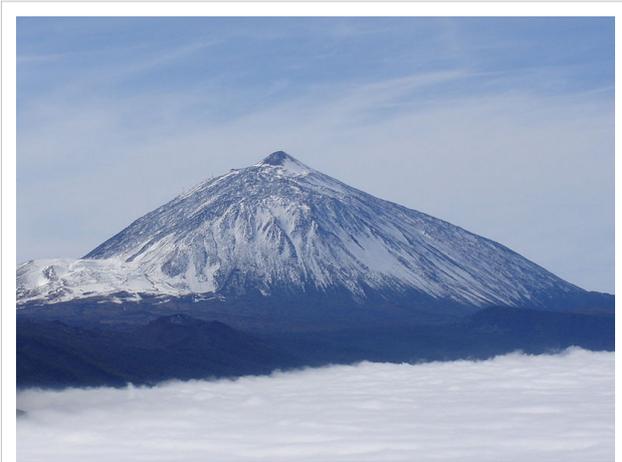
Desde antiguo las formaciones geológicas inusuales han incitado la imaginación humana, creándose entorno a ellas fábulas y leyendas.

Tal es el caso para diversas culturas de las inexplicables rocas errantes, de origen glaciar.

## Mitología y religión

La mitología aparece de manera prominente en la mayoría de las religiones y, de igual modo, la mayoría de las mitologías están relacionadas con, al menos, una religión.

El término se suele usar más frecuentemente en este sentido para referirse a las religiones fundadas por sociedades antiguas, como la mitología griega, la mitología romana y la mitología escandinava. Sin embargo, es importante recordar que, mientras que algunas personas ven los panteones escandinavo y celta como meras fábulas, otros las consideran religiones (véase neopaganismo). Del mismo modo, ello también sucede al analizar las mitologías de los pueblos indígenas (ejemplo la Mitología de América del Sur); en el que se pueden observar casos en que aún se profesan las religiones nativas.



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

Generalmente, muchas personas no consideran los relatos que rodean al origen y desarrollo de religiones como el cristianismo, judaísmo e islamismo, como crónicas literales de hechos, sino como representaciones figurativas o simbólicas de sus sistemas de valores.

Aun así, igualmente, muchas personas entre ellos ateos, agnósticos, o creyentes de algunas de estas mismas religiones, emplean las palabras mito y mitología para caracterizar como falsas o a lo sumo dudosas, las historias que aparecen en una o más religiones, o a las religiones diferentes a la que es creyente. De este modo la gente que pertenece a la mayoría de las religiones que están presentes actualmente, se ofende cuando se toma a su fe como un conjunto de mitos; ya que para ellos, esto, equivale a decir que su religión en sí es una mentira, lo cual va en contra de sus creencias. Ejemplo de ello sucede en muchos grupos cristianos en relación con los relatos de la Biblia, en el cual sus creyentes no consideran, generalmente, que sean mitológicas algunas de sus historias, y que sólo se usa esta palabra para referirse a ellas en un sentido peyorativo.

Sin embargo, la mayoría de la gente está de acuerdo con que cada religión tiene un conjunto de mitos que se ha desarrollado alrededor de sus escrituras religiosas; ya que en sí la palabra mito se refiere a hechos que no son posibles de ser verificados de manera objetiva. De este modo, igualmente se considera que se puede hablar de mitología judía, mitología cristiana o mitología islámica, para referirnos a los elementos míticos que existen en estas creencias; sin hablar de la veracidad de los principios de la fe o de las versiones de su historia; pues la creencia de su religión como algo verdadero compete a la fe y creencias de cada persona, y no del estudio de los mitos.

Ejemplo de ello, son los sacerdotes y rabinos de hoy en día dentro de los movimientos judíos y cristianos más liberales, además de los neopaganos, que no tienen problemas en admitir que sus textos religiosos contienen mitos. Así, ven sus textos sagrados como verdades religiosas, reveladas por inspiración divina, pero mostradas en el lenguaje del género humano. Aun así, como sucede en todo ámbito, otros, al contrario, no están de acuerdo con ello.

Por lo tanto, para los propósitos de este artículo, se usa la palabra mitología para referirnos a historias que, aunque pueden pertenecer o no a la realidad, revelan verdades y visiones fundamentales sobre la naturaleza humana, a menudo gracias al uso de arquetipos. Además, los relatos que analizamos expresan los puntos de vista y las creencias de un país, una época, una cultura o una religión que las originaron.

## La mitología moderna no religiosa

Aunque normalmente mucha gente relaciona a la mitología con culturas antiguas o religiones; no siempre es así. Por ejemplo, series de televisión, libros e historietas, y juegos de rol entre otros, que logran formar un universo ficticio propio; adquieren componentes mitológicos muy importantes que incluso a veces pueden llegar a dar lugar a profundos y complicados sistemas filosóficos. Un ejemplo excelente de este tipo de mitología es la desarrollada por J. R. R. Tolkien en sus libros *El Silmarillion* y *El Señor de los Anillos*, entre otros escritos, a la que él denominó *legendarium*. Otros ejemplos que se pueden mencionar son los mundos ficticios creados por las novelas de *Dragonlance*, la serie *Star Trek*, las películas de *Star Wars*, la serie *Lost* o *Avatar: la leyenda de Aang*.

Algunos críticos opinan que por el hecho de que los personajes principales y los ciclos de historias de las narraciones modernas no sean de dominio público, las leyes sobre derechos de autor impiden a los autores independientes continuar ciclos de historias modernas, evitando que dichas sagas de personajes compartan algunas de las características esenciales de las mitologías; por lo menos, hasta que se cumpla el plazo de derechos de autor y pasen a ser de dominio público. A pesar de eso, los propietarios de los derechos de autor en ocasiones continúan las historias con otros autores, como es el caso de personajes como Tarzán y las novelas de Conan de L. Sprague de Camp, o los cómics de superhéroes, la mayoría de los cuales han tenido docenas de autores.

## Interpretaciones

### Interpretación de los mitos en el siglo XIX

Durante el siglo XIX, las más importantes fueron:

- **Historicismo:** los mitos considerados historias reales modificadas y alteradas por el paso del tiempo. Mito como hecho histórico que con el paso del tiempo ha dado lugar a historias urbanas. Así, Schliemann, descubrió Troya, porque pensaba que los poemas homéricos eran verídicos, así como las ciudades que se nombraban. Por otra parte, autores como Gilbert Pilot estableció la ruta real que se narra en la Odisea, desde Troya hasta Ítaca.
- **Alegorismo:** el mito como forma de expresar conceptos y realidades de forma poética. Esta teoría fue heredada por el renacimiento. La que tuvo más relevancia fue la alegoría natural; ésta hace referencia a la lucha entre los dioses de los fenómenos de la naturaleza.
- **Mitología comparada:** desarrollada por Max Müller, profesor de la Universidad de Oxford que en 1856 publicó la obra "Comparative Mythology". En el s. XIX se dan grandes logros en el área de la gramática comparada, se desarrolla el estudio de las lenguas antiguas (sánscrito, latín y griego) y se llega a la conclusión de que todas parten de un mismo idioma, el indoeuropeo. Se cree que la mitología podía explicarse a través de las ciencias del lenguaje, pues los dioses indoeuropeos también guardaban cierta relación. Las divinidades de los pueblos europeos eran divinidades celestes, y la etimología aclara el sentido primitivo de su origen, pues éstas surgen de dar nombre a los fenómenos atmosféricos, se les atribuye una personificación, humanizándolas primero para, posteriormente, narrar leyendas a partir de ellas, y se termina por divinizarlas.
- **Evolucionismo:** que asume la evolución cultural de la mitología como eje del proceso histórico, social y filosófico. Lo más primitivo sería el animismo, de ahí se evoluciona al politeísmo (el escalón en el que se encuentra la mitología griega) para llegar por último al monoteísmo. A principios del siglo XX aparece una importante obra antropológica, "The Golden Bough", "La rama dorada" de James George Frazer, en ésta también tiene cabida la mitología, y la evolución seguida sería magia, religión y ciencia. Con magia se referiría a la intención de controlar los hechos de la naturaleza mediante ciertos ritos y procedimientos: éste sería el punto en el que se encontraría la mitología griega.

## Interpretación de los mitos en el siglo XX

En el siglo XX las tendencias para explicar la mitología son:

- **Simbolismo:** el mito es, ante todo, una forma de expresar, comprender y sentir el mundo y la vida, diferente de cómo lo haría la lógica. El mito tiene un lenguaje más emotivo y lleno de imágenes y símbolos que expresa algo que no puede traducirse al lenguaje corriente. Las imágenes del pensamiento mítico no se dirigen al entendimiento, sino a la fantasía y a la sensibilidad, por eso tienen una fuerza expresiva intraducible. Se hicieron también interpretaciones desde el campo de la psicología: Freud y Jung estiman que las imágenes oníricas son una expresión del subconsciente.
- **Funcionalismo:** la corriente que valora la función social que la mitología desempeña en la vida cotidiana. El sentido del mito es fundamental para expresar los usos tradicionales y las normas de convivencia, prestándoles una justificación narrativa avalada por la tradición y aceptada por todos.
- **Nueva Mitología Comparada:** también parte de la comparación de los pueblos indoeuropeos, pero no desde el punto de vista de las lenguas, sino de su estructura social. Observa que en estos textos pervive una estructura ideológica constante. Hay una concepción general de la sociedad en tres grupos, cada uno con una función propia. Un grupo es el constituido por el sacerdote-líder, con soberanía mágica y jurídica, otro grupo es el guerrero, que tiene la fuerza física, y por último el trabajador al que pertenece la fecundidad y la laboriosidad. Los mitos de los pueblos indoeuropeos reflejan esta estructura jerárquica; es una teoría que todavía tiene muchos seguidores, aunque surgió en 1920, con Dumezil.
- **Estructuralismo:** estimando que bajo una aparente narración, el mito revela significados en su estructura profunda que se repiten en muchas ocasiones. El análisis destaca tres aspectos: el reconocimiento de la utilidad de datos históricos específicos; la investigación sistemática de los temas míticos y su lugar en la cultura, el pensamiento y la ideología; y la confrontación entre mito y ritual.
- **Tendencia ecléctica:** la tendencia actual, en resumen, expone que lo característico del mito es su ejemplificación, el pertenecer al mundo de los recuerdos, el ser algo que se cuenta y se acepta colectivamente y está en las tradiciones del pueblo. La distancia frente al *logos* es la marca de estos relatos.

## Mitología indígena

La mitología, además de ser una forma de lenguaje, es una forma de vida que han creado ciertos grupos sociales. Por esta razón, se estima que la sociología moderna, en casi su totalidad, no se ocupa de eventos que tengan que ver con sucesos de apariencia "no comprobable" en relación con las creencias y vivencias de comunidades indígenas. Hay que tener en cuenta que estas sociedades, en medio de su "no intelectualidad", manejan unas formas de ver el mundo, en las que las sociedades denominadas "civilizadas o intelectuales", no tienen la capacidad de observarlos. Se pueden apreciar en experiencias, tal vez inexplicables ante los ojos de la ciencia, pero explicables ante la experiencia. Cabe indicar que no todo lo comprobable existe realmente.

## Arquetipos mitológicos

- Dioses de la vida-muerte-reencarnación
- Dioses de la Luna
- Dioses solares
- Solsticio de invierno
- El héroe
- Mundo subterráneo/tinieblas
- Mentiroso/ladrón
- Madre Tierra
- Manas
- Padre cielo

- Primer hombre

## Mitologías y calendarios

En el actual calendario, denominado gregoriano, los meses y los días de la semana tienen algunos nombres derivados de seres y dioses mitológicos. Este hecho es evidente en idiomas como el español, aunque no significa que provengan de la mitología propia; así, en castellano, el día viernes proviene de Venus, diosa de la mitología romana (en idioma inglés el nombre del mismo día, "Friday", procede de la diosa germana Freyja); en ambos casos estaría dedicado a seres con ciertas similitudes, a las diosas de la belleza.

## Véase también

-  Portal:Mitología. Contenido relacionado con **Mitología**.
- Anexo:Mitologías
- Cosmogonía
- Criptozoología
- Deidad
- Diluvio
- Leyenda
- Mitema
- Mito
- Mitografía
- Religión

## Referencias

- [1] Esquilo, *Prometeo encadenado*, 1080 (<http://www.perseus.tufts.edu/cgi-bin/ptext?doc=Perseus:text:1999.01.0010&layout=&loc=1080>)
- [2] «Volumen: *Hellas*, Artículo: *Greek Mythology*», *Encyclopaedic Dictionary The Helios*, 1952
- [3] Esquilo, *Los persas*, 713 (<http://www.perseus.tufts.edu/cgi-bin/ptext?doc=Perseus:text:1999.01.0012&layout=&loc=713>)
- [4] «*logos*», *Encyclopaedic Dictionary The Helios*, 1952

## Bibliografía

- Grimal, Pierre (2008). *Mitologías: Del Mediterráneo al Ganges*. Madrid: Editorial Gredos. ISBN 978-84-249-2885-8.

## Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Mitología**. Commons
- Encyclopedia Mythica (<http://www.pantheon.org>)
- Greek Mythology Link (<http://www.maicar.com/GML/>) de Carlos Parada (inglés)<noinclude ></noinclude>
- Kelpienet. (<http://www.kelpienet.net/rea>) Mitología griega
- El Olimpo. (<http://www.elolimpo.com>) Personajes y obras de arte de la Mitología Clásica

# Simbología y adoración del fuego

Por **adoración del fuego** se entiende la acción de rendirle culto a este elemento, considerándolo sagrado en sí mismo o bien, representante de alguna divinidad. La veneración al fuego fue el rasgo característico de casi todos los pueblos de la Antigüedad junto con el culto al Sol, de quien no puede fácilmente dissociarse, ya que los dioses solares a veces también lo eran del fuego. En la mayoría de las culturas se registran rituales, leyendas, pinturas, toda clase de escritos y representaciones artísticas para su detección.

La **simbología** del fuego, en cambio, describe los diversos significados e interpretaciones atribuidos en las religiones, en las diversas culturas y en los rituales. En el esoterismo, en la alquimia y en la astrología se le es concedida una gran importancia.<sup>[1]</sup>



El fuego fue adorado por casi todos los pueblos de la Edad Antigua.

## Motivos de adoración

De acuerdo a diversos especialistas, desde siempre la religión primitiva tuvo un origen biológico, un desarrollo evolucionario natural, aparte de las asociaciones morales y de toda influencia *espiritual*.<sup>[2]</sup>

En la evolución de la especie humana, la adoración en sus manifestaciones primitivas apareció mucho antes de que la mente del hombre fuera capaz de formular los conceptos más complejos de la vida en general, que merecen llevar el nombre de religión o creencia. La religión primitiva era totalmente intelectual en su naturaleza y se basaba enteramente en circunstancias de asociación. Los objetos de la adoración eran siempre sugestivos, consistían en las cosas de la naturaleza que les eran cercanas, que tenían gran influencia en la experiencia común de los primitivos humanos de mente simple o que llamasen más su atención.<sup>[2]</sup>

En el caso del fuego, es fácil suponer los motivos de su adoración. Básicamente, se le rendía culto por la fascinación que éste provocaba y por su origen desconocido, lo que impactó a casi todos los pueblos primitivos.<sup>[2]</sup> Se piensa que el culto al fuego surgió en la prehistoria, más exactamente en el paleolítico medio (150.000 a.C. - 40.000 a.C), con la aparición del *Homo Neardenthalensis*.<sup>[3] [4]</sup>

Se presume además que, en los períodos de prolongadas lluvias, donde todo el fuego de la aldea se encuentre extinto, se hubiese carecido de dicho elemento durante meses y tal vez hasta años. En tal caso, es seguro que la persona que haya logrado devolverlo a la aldea sería considerada como un héroe.<sup>[5]</sup> A partir de ese punto, se interpreta que el fuego fue sinónimo de salvación, protección y alimento, es esa la causa del elaborado culto que se le rindió más tarde.

## Leyendas y rituales

### Mitología grecorromana

En la mitología griega, el mito que explica el origen del fuego es el mito de Prometeo, un titán hijo de Japeto y Climene, cuyo nombre, en griego, significa *Vidente*.<sup>[6]</sup> <sup>[7]</sup>

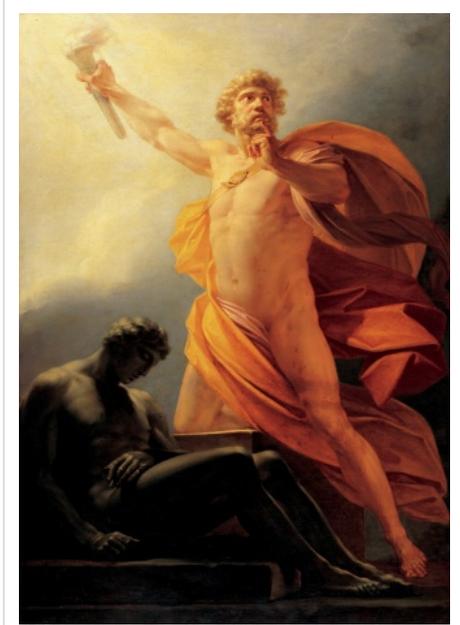
Según este mito, Prometeo, quien disfrutaba de encolerizar a Zeus,<sup>[8]</sup> creó a los seres humanos con arcilla mojada por sus lágrimas. La diosa Atenea, su amiga, al ver sus creaciones decidió otorgarles el don de la sabiduría. Pasado un tiempo, el hijo de titanes les enseñó a hacer sacrificios a los dioses, a navegar y a cultivar y pastorear ganado, además de a controlar el fuego.<sup>[7]</sup>

En cierta ocasión estalló una disputa sobre qué parte de la víctima de un sacrificio correspondía a los dioses y cuál a los humanos. Prometeo, elegido juez, hizo dos bolsas con el pellejo del animal, en una depositó su carne tapada por las vísceras y en la otra puso los huesos cubiertos con la grasa atractivamente colocada. Entonces, le pidió a Zeus que eligiera una de ellas. Éste seleccionó la de huesos, pues le pareció la más atractiva, pero cuando se dio cuenta del engaño, arrebató el fuego a los hombres.<sup>[7]</sup>

Prometeo, enojado, decidió tomar un poco del fuego sagrado olímpico para entregárselo a la humanidad, con una rama seca. Luego de esto, partió hacia la Tierra con el carro de Helios, el dios solar, para cumplir su noble propósito.<sup>[9]</sup> Cuando Zeus vio lo que el titán había hecho, creó a una mujer llamada Pandora, a la cual todos los dioses dotaron con sus habilidades, e incluso sembraron en ella la semilla de la maldad. Le otorgaron una caja que supuestamente contenía muchos presentes para Prometeo, aunque en realidad en su interior se reunían todas las desgracias inimaginables. Pandora acudió a la Tierra para intentar seducir a Prometeo y a su hermano Epimeteo, pero mientras el primero se mantuvo impasible, el segundo no se resistió a sus encantos. Pandora finalmente abrió la caja y de allí salieron todos los males y la muerte. Entonces, Zeus decidió enviar un Diluvio para dejar la Tierra libre de seres vivientes; y, como castigo, colocó a Prometeo en la cima de una montaña donde un águila le comía el hígado.<sup>[10]</sup>

La cultura griega veneraba a dos dioses del fuego: Hestia (en la mitología romana, Vesta) y Hefestos (Vulcano). La primera era además la diosa del hogar, quien protegía a los niños pequeños y a las vírgenes. Hefestos, en cambio, era un dios herrero, el más habilidoso del Olimpo.<sup>[11]</sup> Este último era un dios hijo de Hera y Zeus, pero, según Hesíodo, de Hera solamente.<sup>[12]</sup> Se lo consideraba un dios de los metales, además del fuego. Él fue llamado por Zeus para atar a Prometeo en la cima de aquella montaña, acataba toda orden suya aun cuando no estuviera de acuerdo. De sus muchas uniones amorosas, la más destacable fue la que tuvo con Cabiró, hija de Proteas, de la cual surgieron los Cábiri, que eran las deidades del fuego.<sup>[12]</sup> Generalmente, este dios era venerado junto a Atenea, patrona de las bellas artes, la inteligencia y la guerra; y entre las festividades en su honor se destacaba la *Hefestia*, una procesión enorme de la cual participaban las poblaciones de Lemnos, Frigia, Careia y Licia y se llevaba a cabo cada cinco años. Existía un templo dedicado a este dios en la agorá de Atenas llamado Tisíon. En las danzas que solían celebrarse para él los bailarines simulaban cojear, ya que esta deidad quedó renga luego de una de sus caídas desde el monte Olimpo.<sup>[13]</sup> <sup>[14]</sup>

Hestia o Vesta por su parte, era venerada como la Diosa del Fuego del Hogar.<sup>[15]</sup> Según la mitología, era la única diosa que se mantenía totalmente en el anonimato, sin intervenir en ninguna disputa divina del Olimpo, rechazando cualquier tipo de invitación amorosa y dispuesta a permanecer virgen pese a todo.<sup>[16]</sup> Esta pacífica diosa es hija de



Representación artística de Prometeo, llevándole el fuego a la humanidad.

Cronos y Rea y hermana mayor de Zeus. Se supone que es la más antigua personificación de la Madre Tierra y del fuego que arde en las entrañas de ésta, como así Hefesto es una personificación del fuego de los volcanes (de ahí su nombre romano, Vulcano).<sup>[12]</sup> <sup>[17]</sup> Además de proteger los hogares de todo tipo de desastres, esta diosa protegía a cada ciudad griega en particular. Se dice que cuando juró permanecer siempre virgen tocándole la cabeza a Zeus, éste le concedió habitar en el centro de la Tierra, es por eso que se la asocia muy seguidamente con la isla de Delfos, llamada también *Omphailón*, el *Ombigo del mundo*.<sup>[17]</sup> Cada vez que se empezaba una oración, se invocaba en nombre de Hestia, y al finalizarla, se procedía de igual manera, solicitándole la protección de la casa.<sup>[18]</sup>

Si bien en Grecia, se le concedió su debida importancia pero no demasiada, en Roma era adorada como la diosa protectora de la humanidad en su conjunto, la protectora de los hogares y del fuego sagrado de Roma, representante además de su bienestar, la *res publica*.<sup>[19]</sup> Existía en Roma un templo en su honor, denominado *Aedes Vestae*, donde ardía el fuego sagrado, representación del *fuego que ardía en el pecho de los hombres por acción de Vesta*.<sup>[19]</sup> El origen del fuego que ardía en este templo se remonta a mucho antes, incluso hasta la prehistoria, cuando existía un "fuego comunitario", en latín *focus publicus* que era protegido por un grupo selecto de la comunidad, en el caso de la mitología grecorromana, las sacerdotisas o vírgenes vestales. Este fuego tenía la función de servir como reemplazo del fuego hogareño cuando éste se apagaba, pues en la Antigüedad, encender un fuego era una tarea sumamente dificultosa.<sup>[20]</sup> A medida que las sociedades fueron evolucionando, el *focus publicus* dejó de ser una fuente de obtención de fuego para preparar los alimentos y calentarse en la noche, sino que pasó a ser un sinónimo de hogar y familia, por lo menos eso ocurrió con las sociedades griega y romana.<sup>[19]</sup>

Se dice que las custodias del fuego sagrado, que si se apagaba podía ocasionar desgracias para Roma, eran las vírgenes o sacerdotisas vestales. Éstas eran elegidas cuando tenían entre siete y diez años y no contaban con ningún defecto físico, ni ningún tipo de imperfección.<sup>[21]</sup> Al principio, cuando las primeras vestales fueron elegidas por Eneas,<sup>[19]</sup> éstas procedían de familia aristócrata, pero más tarde, cualquier niña hija de romanos que poseyeran una ocupación honrada podía llegar a serlo. La casa donde habitaban tenía el nombre de *Aedes Vestae* y era uno de los edificios más lujosos de Roma. Las vestales podían servir en el templo de la diosa del fuego durante treinta años: los primeros diez como discípulas, los siguientes como protectora de la llama y los últimos como tutoras de las vestales más jóvenes. Pasadas estas décadas, podían contraer matrimonio si así lo deseaban, aunque la mayoría de ellas prefería habitar allí, donde eran tratadas con el mayor cuidado y vivían rodeadas de lujo. Ellas debían permanecer siempre vírgenes, imitando el ejemplo de Vesta, quien nunca renunció a su pureza. Si una sacerdotisa no cumplía con sus votos, se la mataba de formas muy crueles.<sup>[19]</sup>

## Mitología celta

En la mitología celta, por otra parte, la diosa del fuego era conocida como Brigit, quien también era la diosa del arte, la poesía y la tierra. Ella también era la encargada de proteger los rebaños y a las mujeres jóvenes, encargándose sobre todo de proteger a los niños más pequeños.<sup>[22]</sup>

Según los relatos celtas, esta diosa guerrera era hija de Dagda, rey de los Tuatha de Danann,<sup>[23]</sup> antigua tribu de seres feéricos que habitaba, según el escrito celta titulado *Libro de las invasiones*<sup>[24]</sup>, el territorio geográfico de los celtas antes de que los humanos llegaran allí.<sup>[25]</sup>

El nombre *Brigit* procede de la raíz celta *Brigi*, que significa grandeza, admiración, poder. Se entiende entonces, que su nombre significa "la más grande".<sup>[26]</sup> Se la llamaba "la excelsa" y se la simbolizaba con una antorcha encendida.<sup>[27]</sup>

Se dice que, cuando los evangelizadores llegaron a Irlanda, absorbieron muchas de las leyendas y mitos celtas, adaptándolos para enseñar su religión a los habitantes de dicha tierra. En muchos casos, algunas hazañas de los héroes de su mitología fueron atribuidas a santos. Tal es el caso de Brigit, quien fue transformada en Santa Brígida de Irlanda. Se cuenta que Santa Brígida, quien se supone que fue un personaje histórico que vivió entre el año 450 y el 523 después de Cristo, que multiplicó cierta vez la comida disponible en un salón, que podía ordeñar cuantas veces necesitase la misma vaca para producir alimentos y que podía realizar muchos otros prodigios. Sin embargo, al

enterarse las autoridades eclesiásticas del origen pagano de Santa Brígida en el siglo XIII, se definió a San Patricio como el santo patrono de Irlanda.<sup>[26]</sup>

El principal ritual en honor a Brigit es el Imbloc, celebrado todos los primeros de febrero de cada año. En este ritual, asociado a la primavera incluía básicamente una renovación de los fuegos del hogar y una cena donde participaba todo el pueblo celta donde las mujeres usaban sus vestidos nuevos. Luego de ésta, se pasaba por las cabezas y los cuerpos de todos los presentes el cinturón de Brigit, simbolizando así el viaje del fuego a todas partes del Universo. Además, se hacía una limpieza de todas las casas, y , al concluirla, el hombre más anciano de la tribu debía introducir su muñeca a través de la puerta. Luego de esto, la mujer más joven debía encender una fogata, para dar inicio así a los cánticos e invocaciones a la diosa.<sup>[25]</sup>

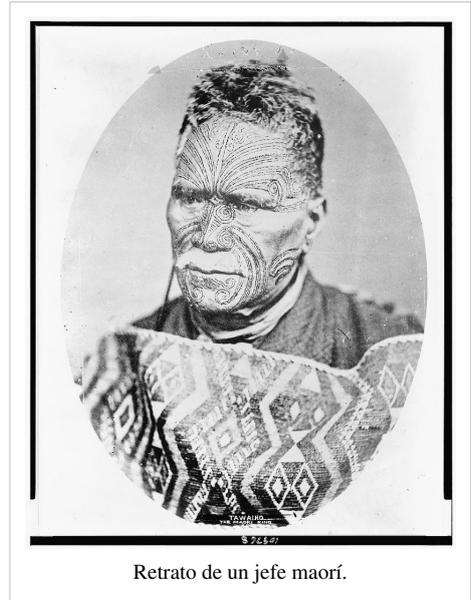
Otro dios celta del fuego reconocido como tal es Belenos, dios del sol, del fuego y la medicina. Se dice que era el esposo de la diosa Sicrona, y que siempre usaba una armadura de bronce. Esta deidad también es conocida con los nombres de Belinus, Belenos y Belanus, como así con los nombre de Balor y Bile.<sup>[28] [29]</sup> Además, en Asturias, se lo conoció como Beleño. Posiblemente, su culto dé origen al nombre de la localidad de Belmonte, pero sólo es una hipótesis.<sup>[30]</sup> El nombre *Belenos* y todas sus variantes significan *brillante, resplandeciente*.<sup>[31]</sup> El ritual celebrado en su honor se llamaba Beltayne, y era el ritual de verano por excelencia. En él, celebrado el primero de mayo, se destacan connotaciones sexuales y guerreras. Consistía en una procesión donde el ganado era arreado a través del espacio entre dos hogueras antes de ser llevados a tierras donde pastarían, además de la erección de las llamadas *columnas de mayo*, postes de madera engrasada alrededor de las cuales los hombres cantaban y bailaban antes de insertarlos en un agujero cavado por las mujeres. Esta costumbre es netamente erótica y tenía como fin el solicitar fertilidad. La interpretación general que ha recibido esta costumbre es la de la simbolización del acto sexual, en donde el palo representaría al pene, y el agujero, la vagina. En este ritual, todos los participantes; concepto que incluye a toda la población celta, usaban ropas coloridas y hasta disfraces.<sup>[25]</sup>

El fuego en sí mismo era considerado sagrado por los celtas, y si éste se apagaba en un hogar, era símbolo de que desgracias ocurrirían. Durante la noche era cubierto para protegerlo contra el viento, y si se apagaba por accidente, se lo volvía a encender con madera blanca, símbolo de la pureza. A partir de navidad, se encendía una fogata en un leño, a la cual se la llamaba Gran Leño o Tizón de Navidad. Según estas antiguas tradiciones, sus cenizas tenían propiedades curativas.<sup>[32]</sup> En el culto celta llamado druidismo, era tradición cremar a los muertos, encendiendo una hoguera en su honor.<sup>[33]</sup> En la Galia céltica, era una costumbre muy extendida que el total de los jefes celtas recurrieran al druida mayor a pedirle su fuego (considerado sagrado) para encender los fuegos de cada casa y los necesarios para los rituales como Beltayne e Imbloc.<sup>[25]</sup>

## Mitología maorí

Los indígenas de Nueva Zelanda, llamados maoríes, fueron los habitantes originarios de dicho país. Se establecieron allí en sucesivas migraciones, iniciadas hacia el siglo X y concluidas en el XIV, procedentes de la Polinesia oriental (islas Cook, de la Sociedad o incluso Hawaii). Se dice que crearon una cultura totalmente independiente de las demás culturas de la Polinesia o de otros archipiélagos, cuyas ideas predominantes eran las de sacrificio, canibalismo y adoración.

Su mitología describe cómo el héroe de su cultura, Maui, bajó del cielo para enseñarles a los hombres el arte de hacer fuego, con dos pedazos de madera.<sup>[34]</sup> Él consiguió fuego originalmente a expensas de molestar a la Gallina Celestial, totalmente hecha de fuego, quien en ese entonces estaba protegiendo a sus pollitos. Cuando ésta se levantó, robó a uno de ellos y se lo dio a los hombres.<sup>[35]</sup> Se dice además de este héroe que murió luchando contra la diosa de la muerte.<sup>[36] [37]</sup>



Retrato de un jefe maorí.

Los rituales maoríes más llamativos han sido siempre los de adoración a los volcanes, a quienes consideraban sagrados por ser la morada de los dioses. Se ofrecían en los volcanes los animales recientemente sacrificados para apaciguar su ira y saciar su hambre, además se tienen indicios de que ciertas aldeas maoríes hacían pequeñas reproducciones de volcanes con el objetivo de encontrar una mejor forma de comunicación con las deidades de la fuerza, el fuego y el calor.<sup>[38] [39]</sup>

En las Islas de Fiyi, territorio ocupado por los Sawau,<sup>[40]</sup> existen todavía hombres capaces de caminar sobre el fuego, que hacen esto con el fin de purificar su alma. Quince días antes de la ceremonia, estos individuos deben separarse de las mujeres y evitar comer coco, un gran sacrificio según sus costumbres. Luego de esto, se debe formar un gran círculo de tres metros de diámetro y de uno de profundidad que más adelante se llenaría con piedras y material combustible, como madera seca. Ocho horas antes de la ceremonia, se enciende el gran fuego que será utilizado con fines de purificación. Con cantos rituales, los hombres avanzan por las piedras ardiendo sin que les suceda nada, aparentemente sin sentir dolor. Luego de esto, se recubre el fuego con hojas de la flora del lugar, y cuatro horas más tarde, con sus cenizas, se prepara una bebida que está reservada solamente a los participantes del ritual.<sup>[41] [42]</sup>

Este ritual se basa en una leyenda, que cuenta que en la aldea de Navakeisese vivía un sabio que contaba historias llamado Dredre. Para agradecerle su labor, los miembros de la comunidad Sawau le traían regalos. Una vez, al preguntarle qué le gustaría que le trajeran, pidió que fuera lo primero que encontraran cuando fueran a cazar. Uno de los guerreros fue a cazar anguilas gigantes en un pantano. Encontró lo que pensaba que era una anguila, y al extraerlo, tomó la forma de una divinidad. El guerrero pensó que sería muy buen regalo para Dredre. El espíritu, para escapar de su cautiverio, le ofreció todo tipo de regalos. Pero el hombre no se dejaba tentar. Hasta que la divinidad reunió varias piedras, lanzó sobre ellas una llamarada, y cuando estaban incandescentes le dijo al guerrero: "acércate sin miedo. Tienes el don de caminar encima del fuego". El hombre al hacerle caso comprobó que era verdad, y desde ese día, se dice que todos los hombres de la tribu de los Sawau tienen ese poder.<sup>[41]</sup>

En la cultura maorí, existe además una danza acompañada de cantos de guerra, el *Haka*, que se usaba en varias ceremonias y antes de cualquier enfrentamiento bélico.<sup>[43]</sup> Es muy posible que en ellos se intentase venerar a este elemento, y solicitarle que los proteja y les dé la victoria en cualquier empresa y batalla.<sup>[44]</sup>

## Mitología persa

Los persas son una rama de la familia de los pueblos arios, pertenecientes a la rama indoirania. En un principio eran nómadas, habitantes de las estepas del Asia central que emigraron hacia la meseta iraní en el año 1000 a. C., mientras que otros pueblos como los medos, los partos o los escitas efectuaban movimientos similares.<sup>[45]</sup>

Algunas de estas tribus persas se hicieron sedentarias, mientras que otras continuaron con su vida nómada. Los que se asentaron adoptaron costumbres urbanas del Asia Occidental, especialmente cuando Ciro (559-530 a. C.) empezó a conquistar Elan, Asiria y Babilonia. Los otrora nómadas se convirtieron en jefes de un imperio multiétnico cosmopolita que iba desde el Mediterráneo hasta el Oxus y el Indo.<sup>[45]</sup>

Un tiempo antes de la llegada de Ciro a esas tierras, en la región se destacó un sacerdote y profeta llamado Zaratustra, conocido como Zoroastro en Grecia. Este aproximó el sistema religioso al monoteísmo: Ahura Mazda era el supremo Sabio Señor del zoroastrismo, nombre que recibió esta clase de religión, aunque en ella el Bien y el Mal fueran conceptos completamente disociados, recibiendo los nombres de Pensamiento Sagrado y Pensamiento del Mal respectivamente.<sup>[46]</sup>

En el zoroastrismo, el fuego era de gran importancia, ya que era considerado uno de los elementos más sagrados. Su culto y el uso de la planta tóxica *haoma* (la efedra) se remontan a la fase más temprana de la región nómada aria. *Adhur*, el fuego, fue clasificado en cinco categorías por el estamento sacerdotal sasánida: *Atash Bahram*, el fuego del templo y del corazón; *Vohufryana*, el fuego como principio vital en los hombres; *Vazista*, el fuego considerado como relámpago en las nubes; *Urnazista*, el fuego como principio vital en las plantas y *Spanishta*, el fuego sagrado encendido en el Paraíso, en la Gloria Eterna.<sup>[47]</sup>

Los templos del fuego más importantes eran Adhar Farn-Bag en Karyan en la región de Fars, Adhar Gushn-Asp en Shiz en Adharbayán y Adhar Burzim-Mehr en el monte Revand en Jorasán. Se piensa que están relacionados con los tres niveles de clases sociales entre los persas: sacerdotes, nobles guerreros y agricultores.<sup>[47]</sup>

Por otra parte la *haoma*, planta que crece en las montañas de Irán, usada en rituales sagrados de adoración del fuego, era molida con un mortero en las plegarias del amanecer y filtrada y bebida con leche en el ritual de Yasna. De ella se habló en los siguientes términos: "¡*Haoma*, de flores doradas, que crece en las alturas, bebida que nos repone y ahuyenta la muerte!".<sup>[47]</sup>

En el último apocalipsis zoroástrico Arda Veraz Namag ingirió el *mey o mang*, un vino hecho con *haoma*, una bebida potencialmente letal para acceder al inframundo y comprobar que los pecadores fueran castigados. Tras siete días en estado de coma, se despertó en uno de los templos del fuego como si regresara de un sueño feliz y reparador y contó a los sacerdotes su visión.<sup>[47]</sup>

## Mitología hindú

Los pueblos de la antigua India no consideraron importante el registrar su historia en orden cronológico. Vivían con sencillez en un clima que deshacía con rapidez cualquier objeto hecho por los hombres y quemaban a sus difuntos. De modo que apenas dejaban rastro histórico alguno. En consecuencia, cabe especular sobre la antigua historia de su civilización y mitología, esta última muy compleja.<sup>[48]</sup>

La mitología hindú creció hasta ser algo más que una colección de relatos; proporcionó un sistema de creencias que dieron lugar a las bases de la religión hindú, contribuyendo además a formar las religiones jainista y budista.<sup>[48]</sup> En ella, los dioses eran seres que nacían y morían tal como los seres humanos.<sup>[49]</sup>

En el marco del hinduismo, Agní (del vocablo sánscrito *agní, fuego*) es la deidad de este elemento. Junto con Indra y Surya conforman la trinidad védica, una trinidad luego reemplazada por la de Brahma, Vishnu y Shiva. Agnídev, como también se lo conocía, era hijo de la diosa Prithivi, la Tierra, y del dios Dyaus Pitar (en sánscrito, *dios padre*). Una de las tareas de Agní era la de ser mensajero entre los dioses y los mortales. Protegía, según las tradiciones, a los hombres y a sus hogares por igual. En su cabeza tenía un millón de ojos.<sup>[50]</sup>

También era el dios de la tierra y la sabiduría, y entre sus tareas se contaba el ser mensajero entre los dioses y los hombres.<sup>[49]</sup>

Se lo representaba con dos cabezas, sugiriendo los aspectos benéficos y destructivos del fuego, ojos y una cabellera negra y tres piernas y siete pares de brazos. De su cuerpo emanaban siete rayos de luz. Su medio de transporte es un macho cabrío, o una cuadriga tirada por cabras (o más raramente por loros).<sup>[50]</sup>

En los templos hindúes todavía se sigue utilizando el sagrado taladro Agní manthana para generar fuego por fricción, herramienta que simboliza el milagroso nacimiento diario de Agní.<sup>[50]</sup>

Existían tres tipos de "fuego de Agní" entre los hindúes: Gārhapatia, Āhavanīa y Dakshina. Estos tres se relacionaban con la digestión, la salud y el corazón.<sup>[50]</sup>

## Mitología china

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.<sup>[51]</sup>

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.<sup>[51]</sup>

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.<sup>[51]</sup>



Dibujo de Agni, deidad del fuego en la mitología hindú.

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.<sup>[51]</sup> 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.<sup>[51]</sup>

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.<sup>[52] [53]</sup>

## Mitología africana

La mitología de África es única e impresionante por su gran diversidad. Aunque muchos pueblos comparten un lenguaje común y viven en proximidad geográfica, las creencias locales presentan muchas variaciones. Sin duda, hay temas comunes, personajes y dioses que reaparecen en las mitologías de todo el continente, pero las culturas individuales suelen tener sus propios esquemas de creencia y costumbres.<sup>[54]</sup>

Según los mitos de Sudán, el dios Ture fue el encargado de hacer que el fuego llegara a los hombres. El relato indica que robó el fuego de sus tíos, dioses herreros tres veces y luego hizo que se incendiara el mundo, para que la humanidad no carezca de él.<sup>[55]</sup>

Las creencias de la República Democrática del Congo especifican que un hombre llamado Motu, quien se encargaba de plantar bananas, un día sufrió un robo. Como éste sucedía todas las noches, decidió atrapar al culpable. Pasado un tiempo, descubrió a un grupo de "gente de las nubes" que estaba cortando bananas para llevárselas. Entonces, capturó a una mujer de las nubes y tras un tiempo, se casó con ella. Hasta ese momento, la gente no conocía el fuego, por lo que comía su alimento crudo y pasaba frío cuando llovía o soplaba el viento. Por lo tanto, la mujer de las nubes enseñó a la gente de la tribu a encender fuego, a cocinar y a utilizarlo correctamente. Pasado un tiempo, la gente de las nubes comenzó a asentarse en la tribu y estos dos mundos, a unificarse. Esta paz fue sólo alterada cuando la esposa de Motu llevó una canasta a su casa y le dijo que no la abra, ya que si lo hacía, su gente se vería obligada a volver al cielo y no regresar jamás. Luego de varios meses, Motu no aguantó la curiosidad y abrió la caja prohibida, que no contenía nada. Al enterarse, la gente de las nubes abandonó el mundo para siempre, y según este mito, esa es la causa de que los cielos y la Tierra se encuentren separados y el origen del fuego.<sup>[56]</sup>

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 Kalungaprendió 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.<sup>[57]</sup>

Los relatos de Madagascar cuentan las hazañas de Iboniamasiboniamanoro. Su madre, Rasoabemanana era una mujer infértil, por lo que fue a ver a un brujo, Rakombe para que le indicara a mejor manera de concebir un hijo. Se elevó a los cielos, y un saltamontes que la ayudó a encontrar un talismán de fertilidad, a petición del hechicero. Luego, él predijo el destino de niño, y el saltamontes de fuego entró en el vientre de la mujer pasando por su cabeza, quedándose allí por diez años. Después, el héroe hizo que su madre viajara por el mundo, en busca del lugar ideal

para nacer, una granja. Le pidió a su madre que se tragase una hoja de afeitar y cortó la salida al vientre, a des de elegir su nombre él mismo, sin la ayuda de nadie. Permaneció habitando en el fuego durante muchos años, hasta que quiso casarse. Para hacerlo, debió enfrentarse con mucha gente y superar varios obstáculos, hasta que al final hizo de Iampelamananoro su esposa. Tres años antes de morir, hizo su testamento: que nadie alterase los lazos sagrados del matrimonio, so pena de muerte. Y luego de esto murió, siendo considerado el hombre que trajo el fuego al mundo.<sup>[58] [59]</sup>

## Mitología americana

### Mitologías maya y azteca



En la pirámide de Chichén Itzá existe una representación de la serpiente emplumada del fuego.

Como en el conjunto de las sociedades mesoamericanas, la religión ocupó un lugar central dentro de la cultura maya e incidió en cada uno de los aspectos de su cotidianidad, desde las actividades productivas en el campo hasta sus expresiones artísticas y lúdicas. En términos estrictos, la religión maya se basaba en tres pilares fundamentales: el politeísmo; el naturalismo y el dualismo.<sup>[60]</sup>

En la mitología maya existieron distintos órdenes de dioses, que correspondían a su función en la comunidad de deidades. Luego de los creadores del Universo, en segundo orden, aparece la figura de Kukulcán, versión maya del dios azteca Quetzacóatl, la serpiente emplumada.<sup>[61]</sup>

Representaba al dios del viento, Ehécatl, y fue asimilado tras su contacto con las culturas del Altiplano central de México.<sup>[62]</sup> La llegada de este dios al panteón maya resultó ser ciertamente tardía, aunque rápidamente fue incorporado y utilizado por diferentes gobernantes para legitimar su poder. También, más tarde, se le dio categoría de dios creador, con el nombre de Gucumatz. Formaba una triada con Hurakan y Tepeu, dioses del fuego y el cielo respectivamente. De todas maneras, los tres se relacionaban mucho con los elementos antes citados y con la creación del mundo.<sup>[63]</sup>

Por otra parte, la serpiente emplumada, representante del fuego se repetía constantemente en las creaciones de los mayas. Decoraban templos, palacios y canchas de juego de pelota con su imagen. Su presencia en estos lugares, según diversos especialistas, tenían por objetivo recordar al vulgo la existencia de estas figuras.<sup>[64]</sup>

Según una leyenda, al término de la creación Kukulcán reveló la existencia del Cacao a los mayas, quienes lo utilizaron como moneda local pues era un alimento muy apreciado.<sup>[cita requerida]</sup>

En la mitología azteca, tan similar a la maya como lo era la romana a la griega, la figura de la serpiente emplumada, representada en la segunda como Kukulcán y en la primera como Quetzacóatl tenía mucha relación con el fuego. Era una deidad protectora, benéfica, que había gobernado el mundo en la segunda era, que acabó cuando el mundo fue devastado por huracanes fortísimos y los hombres fueron convertidos en monos.<sup>[65]</sup>

Luego de la sucesión de otras eras, el mundo seguía siendo imperfecto, por lo que, según el mito, Tezcatlipoca y este dios se transformaron en grandes árboles y elevaron el cielo por encima de la tierra. Entonces, Quetzacóatl descendió al mundo inferior y recogió los huesos de las personas muertas en los cataclismos que dieron fin a cada era. La carne humana fue creada cuando esta materia fue molida y mezclada con la sangre penitencial de los dioses. Luego de esta "re-creación" de los hombres, ellos volvieron a hacer la luz. El dios Nanahuatzin se lanzó a un fuego y mágicamente se transformó en el Sol naciente. Cuando se quedó inmóvil, los otros dioses dieron su sangre para darle la energía necesaria para continuar su recorrido por el cielo.<sup>[66]</sup>

Sin embargo, la figura de Quetzacóatl no siempre fue un dios. Si bien existen imágenes suyas en su templo en Teotihuacán, durante épocas posteriores se lo confundió con una figura histórica llamada Ce Acatl Topiltzin Quetzacóatl, jefe de los toltecas de Tula.<sup>[67]</sup>

### Mitología amazónica

En la mitología amazónica, es decir, la de Brasil, existe un mito referente al origen del fuego que cuenta las aventuras de un adolescente llamado Botoque, quien fue abandonado por su cuñado mayor mientras recogían huevos de guacamayo en la jungla.<sup>[68]</sup>

Durante el tiempo que permaneció perdido, Botoque conoció del jaguar, con quien trabó amistad y salieron juntos a cazar. El jaguar y su mujer eran los únicos que poseían fuego en el mundo. Esta última era particularmente hostil con el mucachito, por lo que éste la mató, cogió algunas brasas y partió para su hogar. Los hombres de la tribu, al ver los magníficos regalos que Botoque traía, asaltaron la casa del jaguar y la despojaron de todo objeto de valor. Enfurecido por la acción del chico, ahora el jaguar come su comida cruda mientras los hombres la comen cocida.

Según Nicholas Saunders, el mito revela el origen de la civilización y el aspecto "animal" del fuego, quien en cierta medida es dador de la vida, pero también destructor. También se visualiza en él una transmutación, tema bastante común en la mitología de esta zona.<sup>[69]</sup>

### Mitología guaraní

En la mitología guaraní, es decir, la que corresponde a una de las tribus aborígenes más importantes de la Argentina precolombina, existe un mito sobre el origen del fuego, que habla además del origen del color ceniciento del plumaje del yeruti y de los motivos por los cuales los sapos de cualquier especie inflan su cuerpo ante la amenaza de peligro.<sup>[71]</sup>

Según este mito, en un principio los hombres carecían del fuego, por lo que comían la carne cruda y pasaban frío, pero un día un colibrí les avisó que los urubú sí lo poseían, por lo que el yeruti fue enviado para encontrarlo. Pese a que trató de agarrar algunas brasas, se quemó totalmente y tuvo que tirarse a un río, y por esa razón su plumaje, antes tan colorido, es gris en nuestros días.

Un tiempo más tarde, fue enviado el sapo, quien se hizo el muerto para despistar a los urubú. Ellos cayeron en su trampa, por lo que cuando encendieron una hoguera, él guardó en su vientre algunas llamas y aire para conservarlas bien. Cuando llegó a la tribu, les otorgó ese regalo. Cuando los niños molestan al sapo, éste se hinchó para recordarles que fue él quien trajo el fuego y que merece respeto.<sup>[71]</sup>



## Fuentes

### Notas

- [1] Enciclopedia Barsa, tomo 4, págs 50-5
- [2] Urantia Foundation. « Los orígenes de la adoración ([http://www.urantia.org/spanish/es\\_docs/doc085.html](http://www.urantia.org/spanish/es_docs/doc085.html))». *El libro de Urantia*. Consultado el 17 de abril de 2009.
- [3] Mónica Jousset; Julio Macchi (2008). *Los primeros hombres: de las cavernas a los imperios agrarios*. Longseller. ISBN 978-987-550-826-2.
- [4] Esta especie de homínidos ya conocía el fuego, pese a no saber producirlo.
- [5] Enciclopedia Barsa, tomo 7
- [6] En realidad, no se trataba de un dios olímpico, sino de un titán que habitaba la Tierra.
- [7] « El mito de Prometeo (<http://ozcity.blogspot.com/2005/12/el-mito-de-prometeo.html>)». Consultado el 17 de abril de 2009.
- [8] « El mito de prometeo (<http://sobreleyendas.com/2007/11/27/el-mito-de-prometeo/>)». Consultado el 17 de abril de 2009.
- [9] Enciclopedia de la Mitología Griega, págs. 4-7
- [10] Obsérvese que Prometeo era inmortal, por lo tanto, esta tortura se prolongaba hasta el infinito
- [11] Pedro Palao Pons. « La relevancia del fuego ([http://books.google.com.ar/books?id=oIn-aO2\\_Wg4C&pg=PA166&lpg=PA166&dq=Rituales+griegos+de+adoraciÃ³n+al+fuego&source=bl&ots=xhxWvYXzws&sig=cRbd3QYwgVhIC3WpOjGggUfZ84U&hl=es&ei=vDjpSeS1GsKktgesl\\_HABQ&sa=X&oi=book\\_result&ct=result&resnum=2#PPA166,M1](http://books.google.com.ar/books?id=oIn-aO2_Wg4C&pg=PA166&lpg=PA166&dq=Rituales+griegos+de+adoraciÃ³n+al+fuego&source=bl&ots=xhxWvYXzws&sig=cRbd3QYwgVhIC3WpOjGggUfZ84U&hl=es&ei=vDjpSeS1GsKktgesl_HABQ&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=2#PPA166,M1))». *El gran libro de los rituales*.
- [12] Kokkinou, Sophia. *Mitología Griega*.
- [13] «Dioses y leyendas I». *Revista Billiken*. 2006.

- [14] Hefesto fue arrojado del Olimpo dos veces por Zeus, ya que había recriminado a éste un castigo impuesto a Hera, causando así la ira del dios principal de la mitología griega
- [15] « Hestia, mitología griega (<http://www.culturageneral.net/mitologia/htm/hestia.htm>)». Consultado el 18 de abril de 2009.
- [16] « Hestia, diosa del hogar (<http://www.dearqueologia.com/hestia.htm>)». Consultado el 18 de abril de 2009.
- [17] « Hestia/Vesta (<http://www.galeon.com/mitoinfo/aficiones513694.html>)». *Galeon.com*. Consultado el 18 de abril de 2009.
- [18] « Hestia (<http://homepage.mac.com/cparada/GML/000Spanish/HestiaSP.html>)». *Greek Mythology*. Consultado el 18 de febrero de 2009.
- [19] « Las vírgenes vestales (<http://www.imperivm.org/articulos/vestales.html>)». *Imperivm romanvm*. Consultado el 18 de febrero de 2009.
- [20] Nótese que el dominio del fuego fue adquirido por la humanidad en el paleolítico superior, con la aparición del Cro Magnon
- [21] « Las vírgenes vestales ([http://perso.wanadoo.es/historiaweb/antiqva/Dioses/las\\_virgenes\\_vestales.htm](http://perso.wanadoo.es/historiaweb/antiqva/Dioses/las_virgenes_vestales.htm))». Consultado el 20 de abril de 2009.
- [22] « Brigit (<http://www.geocities.com/revistadiosas5/brigit.html>)». *geocities.com*. Consultado el 20 de abril de 2009.
- [23] « Brigit (<http://foro.univision.com/univision/board/message?board.id=ocultismo&message.id=205746>)». *Ocultismo*. Consultado el 20 de abril de 2009.
- [24] Este libro describe los combates que vivió la Irlanda celta antes de que llegasen los *Milesios* a aquél territorio
- [25] Kelly - Doyle, Moira. *El oráculo celta*.
- [26] « Brigit blanca (<http://www.elfos.es/elfos/Brigit-Blanca.aspx>)». Consultado el 20 de abril de 2009.
- [27] « Escritos sobre los celtas (<http://www.aragonesasi.com/elfos/13/10301in.htm>)». *Elfos*. Consultado el 20 de abril de 2009.
- [28] Campos, Viviana. *El mágico mundo de los celtas*. Grijalbo.
- [29] Raphael Bitus. « Dioses celtas: Belenus (<http://www.autorneto.com/Literatura/Mitologã-a/Dioses-celtas-Belenus.611159>)». Consultado el 9 de mayo de 2009.
- [30] José Luis García Arias. « ¿Vestigios toponímicos del culto a Beleño? (<http://tematico.asturias.es/cultura/ridea/ConsultaBoletines/PDFs/088-14.PDF>)» (PDF). Consultado el 9 de mayo de 2009.
- [31] « El mundo de la mitología celta ([http://elmundodelamitologiacelta.blogspot.com/2008\\_05\\_01\\_archive.html](http://elmundodelamitologiacelta.blogspot.com/2008_05_01_archive.html))». Consultado el 9 de mayo de 2009.
- [32] « Adoración del fuego en la mitología celta (<http://personal.telefonica.terra.es/web/fillosdebrega/mitologia.html>)». Consultado el 21 de abril de 2009.
- [33] « Los rituales celtas ([http://cvc.cervantes.es/obref/aih/pdf/03/aih\\_03\\_1\\_053.pdf](http://cvc.cervantes.es/obref/aih/pdf/03/aih_03_1_053.pdf))». Consultado el 21 de abril de 2009.
- [34] Enciclopedia Barsa, tomo 5, pág. 19
- [35] « Maui ([http://www.windows.ucar.edu/tour/link=/mythology/maui\\_sun.sp.html](http://www.windows.ucar.edu/tour/link=/mythology/maui_sun.sp.html))». Consultado el 24 de abril de 2009.
- [36] « Grandes civilizaciones (<http://www.artehistoria.jcyl.es/civilizaciones/glosario/2725.htm>)». *Artehistoria.com*. Consultado el 24 de abril de 2009.
- [37] Bergua, Juan B.. « Notas ([http://books.google.com.ar/books?id=\\_WAgBw3LHIMC&pg=PA554&lpg=PA554&dq=Maui+-+mitologã-a&source=bl&ots=eOcPI8aKpy&sig=PjMQ1kgN7nOIxq45CSklu9\\_IWMY&hl=es&ei=uaHzScnIN8aJtgei5oWnDw&sa=X&oi=book\\_result&ct=result&resnum=9#PPA553,M1](http://books.google.com.ar/books?id=_WAgBw3LHIMC&pg=PA554&lpg=PA554&dq=Maui+-+mitologã-a&source=bl&ots=eOcPI8aKpy&sig=PjMQ1kgN7nOIxq45CSklu9_IWMY&hl=es&ei=uaHzScnIN8aJtgei5oWnDw&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=9#PPA553,M1))». *Historia de las Religiones*.
- [38] Palao Pons, Pedro. « Ritual maorí de mimestismo volcánico ([http://books.google.com.ar/books?id=oIn-aO2\\_Wg4C&pg=PA94&lpg=PA94&dq=Rituales+maorã-es&source=bl&ots=xhxWCWZEUu&sig=V6nr7vMiBLjMo4P7xvTPLYG18Pk&hl=es&ei=rqLzSYvDIpWktwfwq-3CDw&sa=X&oi=book\\_result&ct=result&resnum=1#PPA94,M1](http://books.google.com.ar/books?id=oIn-aO2_Wg4C&pg=PA94&lpg=PA94&dq=Rituales+maorã-es&source=bl&ots=xhxWCWZEUu&sig=V6nr7vMiBLjMo4P7xvTPLYG18Pk&hl=es&ei=rqLzSYvDIpWktwfwq-3CDw&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1#PPA94,M1))». *El gran libro de los rituales*.
- [39] « Ediciones Especiales, Rituales maoríes (<http://www.edicionesespeciales.elmercurio.com/destacadas/detalle/index.asp?idnoticia=0110032006021X0060068&idcuerpo=497>)». *El Mercurio*. Consultado el 26 de abril de 2009.
- [40] Enciclopedia Barsa, tomo 4, páginas 13-5
- [41] « Los que caminan sobre el fuego (<http://fijimistico.com/caminarfuego.html>)». *Rituales*. Consultado el 26 de abril de 2009.
- [42] *Mitología general*, págs. 30-5
- [43] « El Haka, la danza del guerrero (<http://fijimistico.com/hakadanzaguerrero.html>)». Consultado el 9 de mayo de 2009.
- [44] *Rituales del mundo* p. 25
- [45] « Los persas y los caldeos (<http://www.portalplanetasedna.com.ar/persas.htm>)». Consultado el 25 de mayo de 2009.
- [46] « Mitología persa ([http://www.uned.es/geo-1-historia-antigua-universal/religion\\_persa.htm](http://www.uned.es/geo-1-historia-antigua-universal/religion_persa.htm))». Consultado el 24 de mayo de 2009.
- [47] *Enciclopedia de la mitología universal*. pp. 39-41. ISBN 978-1-4075-3472-5.
- [48] *Enciclopedia de mitología universal*, autores varios. Pág 144
- [49] « Mitología hindú ([http://www.geocities.com/rincon\\_mitologico/mitologia\\_hindu.htm](http://www.geocities.com/rincon_mitologico/mitologia_hindu.htm))». Consultado el 13 de junio de 2009.
- [50] « Dioses del fuego (<http://labrujita8.wordpress.com/2009/03/10/dioses-del-fuego-3/>)». *Conjuros y rituales*. Consultado el 12 de junio de 2009.
- [51] *Enciclopedia de la mitología universal*, autores varios, pág. 186
- [52] « El yin, el yang y el Feng Shui (<http://www.euroresidentes.com/vivienda/feng-shui/yin-yang-feng-shui.htm>)». Consultado el 14 de junio de 2009.
- [53] *Enciclopedia de la mitología universal*, autores varios. Pág. 181
- [54] *Enciclopedia de la mitología universal*, págs. 248-256
- [55] Knapert, Jan (2001). *Reyes, dioses y espíritus de la mitología africana*.
- [56] Beattie, John (1960) (en inglés). *Bunyoro: An African Kingdom*.

- [57] Evans-Pritchard, Edward (1997). *Los nuer*.
- [58] Quarcoopome (1987). *West African Traditional Religions*.
- [59] Roig, Olga (2001). *Santería Yoruba: Magia, cultura y sabiduría afroamericana*.
- [60] Clarín, ed (2008). *Mayas: mitos y cultura*. Sol 90. pp. 12.
- [61] « Dioses mayas (<http://www.alconet.com.ar/variados/mitologia/maya/mito03.html>)». Consultado el 20 de junio de 2009.
- [62] « Kukulcán - Mitología maya (<http://www.historiayleyendas.com/diccionario/K/Kukulcan.htm>)». Consultado el 20 de junio de 2009.
- [63] Clarín, pág. 14
- [64] Clarín, pág. 15
- [65] Clarín, ed. Sol 90. pp. 14-6.
- [66] *Enciclopedia de la mitología universal*, pág. 285
- [67] « Quetzacóatl (<http://mpfiles.com.ar/mitologia/Quetzalcoatl.htm>)». Consultado el 21 de junio de 2009.
- [68] *Enciclopedia de la mitología universal*, pág. 301
- [69] Saunders, pág. 30
- [70] *Mitología guaraní*, autores varios pág. 25
- [71] « El sapo y el primer fuego (<http://www.bibmondo.it/att/luna/doc/fav1-es.html>)». *La luna y el jaguar: fabulas, mitos y leyendas del pueblo guaraní*. Consultado el 21 de junio de 2009.

## Referencias

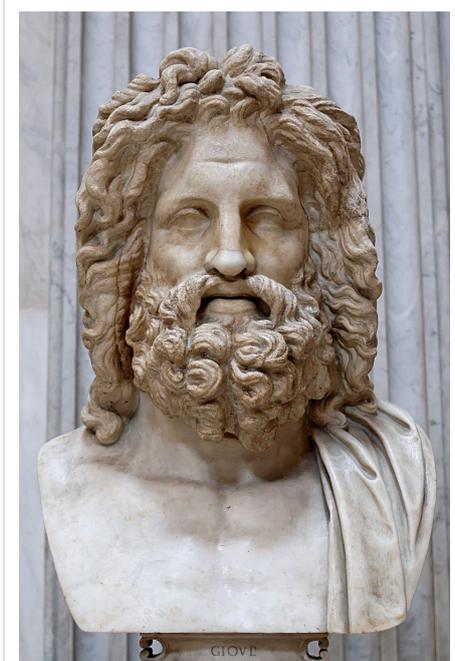
# Mitología griega

La **mitología griega** es el conjunto de mitos y leyendas pertenecientes a los antiguos griegos que tratan de sus dioses y héroes, la naturaleza del mundo y los orígenes y significado de sus propios cultos y prácticas rituales. Formaban parte de la religión de la Antigua Grecia. Los investigadores modernos acudieron a los mitos y los estudiaron en un intento por arrojar luz sobre las instituciones religiosas y políticas de la antigua Grecia y, en general, sobre la antigua civilización griega, así como para entender mejor la naturaleza de la propia creación de los mitos.<sup>[1]</sup>

La mitología griega consiste explícitamente en una extensa colección de relatos e implícitamente en artes figurativas, como cerámica pintada y ofrendas votivas. Los mitos griegos explican los orígenes del mundo y detallan las vidas y aventuras de una amplia variedad de dioses, héroes y otras criaturas mitológicas. Estos relatos fueron originalmente difundidos en una tradición poética oral, si bien actualmente los mitos se conocen principalmente gracias a la literatura griega.

Las fuentes literarias más antiguas conocidas, los poemas épicos la *Iliada* y la *Odisea*, se centran en los sucesos en torno a la Guerra de Troya. Dos poemas del casi contemporáneo de Homero, Hesíodo, la *Teogonía* y los *Trabajos y días*, contienen relatos sobre la génesis del mundo, la sucesión de gobernantes divinos y épocas humanas, y el origen de las tragedias humanas y las costumbres sacrificiales. También se conservaron mitos en los himnos homéricos, en fragmentos de poesía épica del ciclo troyano, en poemas líricos, en las obras de los dramaturgos del siglo V a. C., en escritos de los investigadores y poetas del período helenístico y en textos de la época del Imperio romano de autores como Plutarco y Pausanias.

Los hallazgos arqueológicos son una importante fuente de detalles sobre la mitología griega, con dioses y héroes presentes prominentemente en la decoración de muchos objetos. Diseños geométricos sobre cerámica del siglo VIII a. C. representan escenas del ciclo troyano, así como aventuras de Heracles. En los subsiguientes periodos



Busto de Zeus hallado en Otricoli (Sala Rotonda, Museo Pío-Clementino, Vaticano).

arcaico, clásico y helenístico aparecen escenas mitológicas homéricas y de otras varias fuentes para complementar la evidencia literaria existente.<sup>[2]</sup>

La mitología griega ha ejercido una amplia influencia sobre la cultura, el arte y la literatura de la civilización occidental, y sigue siendo parte del patrimonio y lenguaje cultural occidentales. Poetas y artistas han hallado inspiración en ella desde las épocas antiguas hasta la actualidad y han descubierto significado y relevancia contemporáneos en los temas mitológicos clásicos.<sup>[3]</sup>

## Fuentes de la mitología griega

La mitología griega se conoce en la actualidad primordialmente por la literatura griega y por representaciones míticas sobre medios plásticos fechados desde el periodo geométrico (sobre 900–800 a. C.) en adelante.<sup>[4]</sup>

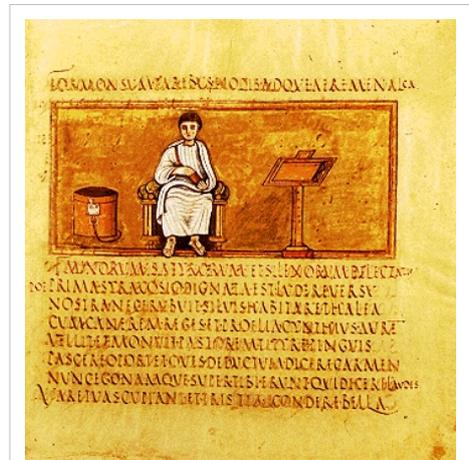
### Fuentes literarias

Los relatos míticos juegan un papel importante en casi todos los géneros de la literatura griega. A pesar de ello, el único manual general mitográfico conservado de la antigüedad griega fue la *Biblioteca mitológica* de Pseudo-Apolodoro, que intenta reconciliar las historias contradictorias de los poetas y proporciona un gran resumen de la mitología tradicional griega y las leyendas heroicas.<sup>[5]</sup> Apolodoro vivió entre c. 180–120 a. C. y escribió sobre muchos de estos temas, pero sin embargo la *Biblioteca* discute sucesos que tuvieron lugar mucho después de su muerte, y de ahí el nombre Pseudo-Apolodoro. Quizá sus escritos sirvieran como base de la colección.

Entre las fuentes literarias más antiguas están los dos poemas épicos de Homero, la *Ilíada* y la *Odissea*. Otros poetas completaron el «ciclo épico», pero estos poemas menores posteriores se han perdido casi en su totalidad. Aparte de su nombre tradicional, los himnos homéricos no tienen relación con Homero. Son himnos corales de la parte más antigua de la llamada época lírica.<sup>[6]</sup> Hesíodo, un posible contemporáneo de Homero, ofrece en su *Teogonía* ('Origen de los dioses') el relato más completo de los primeros mitos griegos, tratando de la creación del mundo, el origen de los dioses, los Titanes y los Gigantes, incluyendo elaboradas genealogías, relatos populares y mitos etiológicos. Los *Trabajos y días* de Hesíodo, un poema didáctico sobre la vida agrícola, incluye también los mitos de Prometeo, Pandora y las cuatro edades. El poeta da consejo sobre la mejor forma de triunfar en un mundo peligroso, vuelto aún más peligroso por sus dioses.<sup>[2]</sup>

Los poetas líricos tomaron a veces sus temas de los mitos, pero el tratamiento se fue haciendo cada vez menos narrativo y más alusivo. Los poetas líricos griegos, incluidos Píndaro, Baquílides y Simónides, y los bucólicos, como Teócrito y Bión, cuentan sucesos mitológicos individuales.<sup>[7]</sup> Adicionalmente, los mitos fueron cruciales para el drama ateniense clásico. Los dramaturgos trágicos Esquilo, Sófocles y Eurípides tomaron la mayoría de sus tramas de la edad de los héroes y la Guerra de Troya. Muchas de las grandes historias trágicas (como Agamenón y sus hijos, Edipo, Jasón, Medea, etcétera) tomaron su forma clásica en estas obras trágicas. El dramaturgo cómico Aristófanes también usó mitos, en *Las aves* y *Las ranas*.<sup>[6]</sup>

Los historiadores Heródoto y Diodoro Sículo y los geógrafos Pausanias y Estrabón, que viajaron por todo el mundo griego y recogieron las historias que oían, proporcionan numerosos mitos y leyendas locales, dando a menudo versiones alternativas poco conocidas.<sup>[7]</sup> En particular Heródoto buscó las diversas tradiciones que se le presentaban y halló las raíces históricas o mitológicas en la confrontación entre Grecia y el Este,<sup>[8]</sup> <sup>[9]</sup> intentando reconciliar los orígenes y mezclas de distintos conceptos culturales.



El poeta romano Virgilio, representado aquí en el manuscrito del siglo V *Vergilius Romanus*, conservó detalles de la mitología griega en muchas de sus obras.

La poesía de las épocas helenística y romana, aunque compuestas como ejercicios literarios más que culturales, contienen sin embargo muchos detalles importantes que de otra forma se habrían perdido. Esta categoría incluye las obras de:

- Los poetas romanos Ovidio, Estacio, Valerio Flaco, Séneca y Virgilio, con el comentario de Servio.
- Los poetas griegos de la antigüedad tardía Nono, Antonino Liberal y Quinto de Esmirna.
- Los poetas griegos del periodo helenístico Apolonio de Rodas, Calímaco, Pseudo-Eratóstenes y Partenio.
- Las novelas antiguas de autores griegos y romanos como Apuleyo, Petronio, Loliano y Heliodoro.

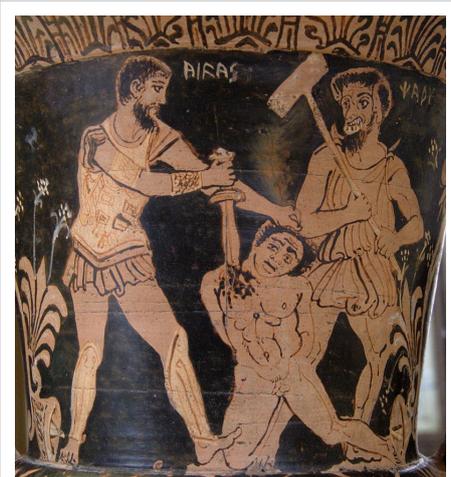
Las *Fabulae* y *De astronomica* del escritor romano conocido como Pseudo-Higino son dos importantes compendios no poéticos de mitos. Otras dos fuentes útiles son las *Imágenes* de Filóstrato y las *Descripciones* de Calístrato.

Finalmente, Arnobio y varios escritores bizantinos proporcionan detalles importantes de mitos, algunos de ellos procedentes de obras griegas perdidas. Entre estos se incluyen un léxico de Hesiquio, la *Suda* y los tratados de Juan Tzetzes y Eustacio. El punto de vista moralizador cristiano sobre los mitos griegos se resume en el dicho ἐν παντὶ μύθῳ καὶ τὸ Δαιδάλου μύσος *en panti muthōi kai to Daidalou musos* ('en todo mito está la profanación de Dédalo'), sobre el que dice la *Suda* que alude al papel de Dédalo al satisfacer la «lujuria antinatural» de Pasífae por el toro de Poseidón: «Dado que el origen y culpa de estos males se atribuyeron a Dédalo y fue odiado por ellos, se convirtió en el objeto del proverbio.»<sup>[10]</sup>

## Fuentes arqueológicas

El descubrimiento de la civilización micénica por el arqueólogo aficionado alemán Heinrich Schliemann en el siglo XIX y el de la civilización minoica en Creta por el arqueólogo británico sir Arthur Evans en el XX ayudaron a explicar muchas de las preguntas existentes sobre las épicas de Homero y proporcionaron evidencias arqueológicas de muchos de los detalles mitológicos sobre dioses y héroes. Desafortunadamente, la evidencia sobre mitos y rituales en los yacimientos micénicos y minoicos es completamente monumental, ya que las inscripciones en lineal B (una forma antigua de griego hallado tanto en Creta como en Grecia) fueron usadas principalmente para registrar inventarios, si bien los nombres de dioses y héroes han sido dudosamente revelados.<sup>[2]</sup>

Los diseños geométricos sobre cerámica del siglo VIII a. C. representan escenas del ciclo troyano, así como las aventuras de Heracles.<sup>[2]</sup> Estas representaciones visuales de los mitos son importantes por dos razones: por una parte muchos mitos griegos son atestiguados en vasijas antes que en fuentes literarias (por ejemplo, de los doce trabajos de Heracles solo la aventura de Cerbero aparece en un texto literario contemporáneo),<sup>[11]</sup> y por otra las fuentes visuales representan a veces mitos o escenas míticas que no están recogidas en ninguna fuente literaria conservada. En algunos casos, la primera representación conocida de un mito en el arte geométrico es anterior en varios siglos a su primera representación conocida en la poesía arcaica tardía.<sup>[4]</sup> En los periodos arcaico (c. 750–500 a. C.), clásico (c. 480–323 a. C.) y helenístico aparecen escenas homéricas y varias otras para complementar las evidencias literarias existentes.<sup>[2]</sup>



Aquiles matando a un prisionero troyano frente a Caronte en una crátera-cáliz de figuras rojas etrusca hechas sobre finales del siglo IV o principios del III a. C.

## Visión general de la historia mítica

La mitología griega ha cambiado con el tiempo para acomodar la evolución de su propia cultura, de la que la mitología es un índice, tanto expresamente como en sus asunciones implícitas. En las formas literarias conservadas de la mitología griega, como se hallan al final de los cambios progresivos, es inherentemente política, como ha señalado Gilbert Cuthbertson.<sup>[12]</sup>

Los primeros habitantes de la Península Balcánica fueron un pueblo agricultor que, mediante el animismo, asignaba un espíritu a cada aspecto de la naturaleza. Finalmente, estos espíritus vagos asumieron forma humana y entraron en la mitología local como dioses.<sup>[13]</sup> Cuando las tribus del norte invadieron la península, trajeron con ellos un nuevo panteón de dioses, basado en la conquista, la fuerza, el valor en la batalla y el heroísmo violento. Otras deidades más antiguas del mundo agrícola se fusionaron con las de los más poderosos invasores o bien se atenuaron en la insignificancia.<sup>[13]</sup>

Tras la mitad del periodo arcaico los mitos sobre relaciones entre dioses y héroes se hicieron más y más frecuentes, indicando un desarrollo paralelo de la pederastia pedagógica (παιδικός ἔρωσ *paidikos eros*), que se cree fue introducida sobre el 630 a. C. Para finales del siglo V a. C. los poetas había asignado al menos un erómeno (adolescente que era su compañero sexual) a todos los dioses importantes salvo Ares y a muchos personajes legendarios.<sup>[14]</sup> Los mitos previamente existentes, como el de Aquiles y Patroclo, también fueron reinterpretados bajo una luz pederasta.<sup>[15]</sup> Los poetas alejandrinos primero, y luego más generalmente los mitógrafos literarios del antiguo Imperio romano, adaptaron a menudo de esta forma historias de personajes mitológicos griegos.

El logro de la poesía épica fue crear ciclos históricos, y como resultado desarrollar un sentido de cronología mitológica. De esta forma la mitología griega se despliega como una fase del desarrollo del mundo y el hombre.<sup>[16]</sup> Aunque las autocontradicciones de estas historias hacen imposible una línea temporal absoluta, sí puede discernirse una cronología aproximada. La historia mitológica del mundo puede dividirse en tres o cuatro grandes periodos:

1. Los **mitos de origen** o **edad de los dioses** (teogonías, 'nacimientos de los dioses'): mitos sobre los orígenes del mundo, los dioses y la raza humana.
2. La **edad en la que hombres y dioses se mezclaban libremente**: historias de las primeras interacciones entre dioses, semidioses y mortales.
3. La **edad de los héroes** (edad heroica), donde la actividad divina era más limitada. Las últimas y mayores leyendas heroicas son las de la **Guerra de Troya** y sus consecuencias (consideradas por algunos investigadores como un cuarto periodo separado).<sup>[17]</sup>

Mientras la edad de los dioses ha sido con frecuencia más interesante para los estudiosos de la mitología contemporáneos, los autores griegos de las eras arcaica y clásica tuvieron una clara preferencia por la edad de los héroes, estableciendo una cronología y registrando los logros humanos con los que responder las preguntas sobre cómo el mundo fue creado. Por ejemplo, las heroicas *Ilíada* y *Odisea* empujaban a la *Teogonía* y los himnos homéricos tanto en extensión como en popularidad. Bajo la influencia de Homero el culto heroico llevó a una reestructuración de la vida espiritual, expresada en la separación del reino de los dioses del reino de los (héroes) muertos, es decir, los ctónicos de los olímpicos.<sup>[18]</sup> En los *Trabajos y días* Hesíodo hace uso de un esquema de cuatro edades del hombre (o razas): de oro, de plata, de bronce y de hierro. Estas razas o edades son creaciones separadas de los dioses, correspondiendo la edad dorada al reinado de Crono y siendo las siguientes razas creación de Zeus. Hesíodo intercala la edad (o raza) de los héroes justo tras la edad de bronce. La última edad fue la de hierro, durante la cual vivió el propio poeta, que la consideraba la peor y explicaba la presencia del mal mediante el mito de Pandora, quien derramó de la jarra todas las mejores características humanas salvo la esperanza.<sup>[19]</sup> En *Las metamorfosis* Ovidio sigue el concepto de Hesíodo de las cuatro edades.<sup>[20]</sup>

## La edad de los dioses

### Cosmogonía y cosmología

Véanse también: *Dioses primordiales de la mitología griega* y *Genealogías de la mitología griega*

Los «mitos de origen» o «mitos de creación» representan un intento por hacer comprensible el universo en términos humanos y explicar el origen del mundo.<sup>[21]</sup> La versión más ampliamente aceptada en la época, si bien un relato filosófico del comienzo de las cosas, es la recogida por Hesíodo en su *Teogonía*. Empieza con el Caos, un profundo vacío. De éste emergió Gea (la Tierra) y algunos otros seres divinos primordiales: Eros (Amor), el Abismo (Tártaro) y el Érebo.<sup>[22]</sup> Sin ayuda masculina, Gea dio a luz a Urano (el Cielo), que entonces la fertilizó. De esta unión nacieron primero los Titanes (Océano, Ceo, Crío, Hiperión, Jápeto, Tea, Rea, Temis, Mnemósine, Febe, Tetis y Cronos), luego los Cíclopes de un solo ojo y los Hecatónquiros o Centimanos. Crono («el más joven, de mente retorcida, el más terrible de los hijos [de Gea]»)<sup>[22]</sup> castró a su padre y se convirtió en el gobernante de los dioses con su hermana y esposa Rea como consorte y los otros Titanes como su corte.

El tema de conflicto padre-hijo se repitió cuando Cronos se enfrentó con su hijo, Zeus. Tras haber traicionado a su padre, Crono temía que su descendencia hiciera lo mismo, por lo que cada vez que Rea daba a luz un hijo, él lo secuestraba y se los tragaba. Rea lo odiaba y le engañó escondiendo a Zeus y envolviendo una piedra en pañales, que Crono se tragó. Cuando Zeus creció, dio a su padre una droga que le obligó a vomitar a sus hermanos y a la piedra, que habían permanecido en el estómago de Crono todo el tiempo. Entonces Zeus luchó contra él por el trono de los dioses. Al final, con la ayuda de los Cíclopes (a quienes liberó del Tártaro), Zeus y sus hermanos lograron la victoria, condenando a Crono y los Titanes a prisión en el Tártaro.<sup>[23]</sup>

Zeus sufrió la misma preocupación y, después de que fuera profetizado que su primera esposa Metis daría a luz un dios «más grande que él», se la tragó. Sin embargo Metis ya estaba encinta de Atenea y esto le entristeció hasta que ésta brotó de su cabeza, adulta y vestida para la guerra. Este «renacimiento» de Atenea fue usado como excusa para explicar por qué no fue derrocado por la siguiente generación de dioses, al tiempo que explica su presencia. Es probable que los cambios culturales ya en progreso absorbieran el arraigado culto local de Atenea en Atenas dentro del cambiante panteón olímpico sin conflicto porque no podía ser derrocado.<sup>[cita requerida]</sup>

El pensamiento griego antiguo sobre poesía consideraba la teogonía como el género poético prototípico —el *mythos* prototípico— y le atribuía poderes casi mágicos. Orfeo, el poeta arquetípico, era también el arquetipo de cantante de teogonías, que usaba para calmar mares y tormentas en las *Argonáuticas* de Apolonio, y para conmover los pétreos corazones de los dioses del inframundo en su descenso al Hades. Cuando Hermes inventa la lira en el *Himno homérico a Hermes*, lo primero que hace es cantar el nacimiento de los dioses.<sup>[24]</sup> La *Teogonía* de Hesíodo no es sólo el relato sobre los dioses conservado más completo, sino también el relato conservado más completo de la función arcaica de los poetas, con su larga invocación preliminar a las Musas. La teogonía fue también el tema de muchos poemas hoy perdidos, incluyendo los atribuidos a Orfeo, Museo, Epiménides, Abaris y otros legendarios videntes, que se usaban en rituales privados de purificación y en ritos místicos. Hay indicios de que Platón estaba familiarizado con alguna versión de la teogonía órfica.<sup>[25]</sup> Sin embargo, se esperaba silencio sobre estos ritos y creencias religiosas, y que los miembros de la secta no hablasen sobre su naturaleza mientras creyesen en ellos. Después de que dejaran de ser creencias religiosas, pocos sabían sobre estos ritos y rituales. A menudo existieron alusiones, sin embargo, a aspectos que eran bastante públicos.



*Amor Vincit Omnia* ('Amor lo conquista todo'), una representación del dios del amor, Eros, por Caravaggio, c. 1601–1602.

Existieron imágenes sobre cerámicas y obras religiosas que fueron interpretados o más probablemente malinterpretados en muchos mitos y leyendas diferentes. Unos pocos fragmentos de estas obras se conservan en citas de filósofos neoplatónicos y fragmentos de papiro recientemente desenterrados. Uno de estos fragmentos, el papiro de Derveni, demuestra actualmente que al menos en el siglo V a. C. existía un poema teogónico-cosmogónico de Orfeo. Este poema intentaba superar a la *Teogonía* de Hesíodo y la genealogía de los dioses se ampliaba con Nix (la Noche) como un comienzo definitivo antes de Urano, Crono y Zeus.<sup>[26] [25]</sup> La Noche y la Oscuridad podían equipararse al Caos.

Los primeros cosmólogos filosóficos reaccionaron contra, o a veces se basaron en, las concepciones míticas populares que habían existido en el mundo griego por algún tiempo. Algunas de estas concepciones populares pueden ser deducidas de la poesía de Homero y Hesíodo. En Homero, la Tierra era vista como un disco plano flotando en el río de Océano y dominado por un cielo semiesférico con sol, luna y estrellas. El Sol (Helios) cruzaba los cielos como auriga y navegaba alrededor de la Tierra en una copa dorada por la noche. Podían dirigirse oraciones y prestar juramentos por el sol, la tierra, el cielo, los ríos y los vientos. Las fisuras naturales se consideraban popularmente entradas a la morada subterránea de Hades, hogar de los muertos.<sup>[2] [27]</sup>

### El panteón griego

Véanse también: *Religión de la Antigua Grecia y Dioses olímpicos*

Según la mitología clásica, tras el derrocamiento de los Titanes el nuevo panteón de dioses y diosas fue confirmado. Entre los principales dioses griegos estaban los olímpicos, residiendo sobre el Olimpo bajo la mirada de Zeus. (La limitación de su número a doce parece haber sido una idea comparativamente moderna.)<sup>[28]</sup> Aparte de estos, los griegos adoraban a diversos dioses rupestres, al dios-cabra Pan, las ninfas —náyades que moraban en las fuentes, dríades en los árboles y nereidas en el mar—, dioses-río, sátiros y otros. Además, había poderes oscuros del inframundo, como las Erinias (o Furias), que se decía que perseguían a los culpables de crímenes contra los parientes.<sup>[29]</sup> Para honrar al antiguo panteón griego, los poetas compusieron los himnos homéricos (un conjunto de 33 canciones).<sup>[30]</sup> Gregory Nagy considera a «los más extensos himnos homéricos como simples preludios (comparados con la *Teogonía*), cada uno de los cuales invoca a un dios».<sup>[31]</sup>

En la amplia variedad de mitos y leyendas que forman la mitología griega, las deidades que eran nativas de los pueblos griegos se describían como esencialmente humanas pero con cuerpos ideales.

Según Walter Burkert la característica definitoria del antropomorfismo griego es que «los dioses griegos son personas, no abstracciones, ideas o conceptos».<sup>[32]</sup> Con independencia de sus formas esenciales, los antiguos dioses griegos tienen muchas habilidades fantásticas, siendo la más importante ser inmunes a las enfermedades y poder resultar heridos sólo bajo circunstancias altamente inusuales. Los griegos consideraban la inmortalidad como característica distintiva de los dioses; inmortalidad que, al igual que su eterna juventud, era asegurada mediante el constante uso de néctar y ambrosía, que renovaba la sangre divina en sus venas.<sup>[33]</sup>

Cada dios desciende de su propia genealogía, persigue intereses diferentes, tiene una cierta área de su especialidad y está guiado por una personalidad única; sin embargo, estas descripciones emanan de una multitud de variantes locales arcaicas, que no siempre coinciden entre ellas. Cuando se aludía a estos dioses en la poesía, la oración o los cultos, se hacía mediante una combinación de su nombre y epítetos, que los identificaban por estas distinciones del resto de sus propias manifestaciones (por ejemplo *Apolo Musageta* era 'Apolo [como] jefe de las Musas').



Los dioses olímpicos por Monsiau, finales del siglo XVIII.

Alternativamente el epíteto puede identificar un aspecto particular o local del dios, a veces se cree que arcaico ya durante la época clásica de Grecia.

La mayoría de los dioses estaban relacionados con aspectos específicos de la vida. Por ejemplo, Afrodita era la diosa del amor y la belleza, mientras Ares era el dios de la guerra, Hades el de los muertos y Atenea la diosa de la sabiduría y el valor.<sup>[34]</sup> Algunas deidades como Apolo y Dioniso revelaban personalidades complejas y mezcolanza de funciones, mientras otros como Hestia (literalmente 'hogar') y Helios (literalmente 'sol') eran poco más que personificaciones. Los templos más impresionantes tendían a estar dedicados a un número limitado de dioses, que fueron el centro de grandes cultos panhelénicos. Era sin embargo común que muchas regiones y poblaciones dedicasen sus propios cultos a dioses menores. Muchas ciudades también honraban a los dioses más conocidos con ritos locales característicos y les asociaban extraños mitos desconocidos en los demás lugares. Durante la era heroica, el culto a los héroes (o semidioses) complementó a la de los dioses.

## La edad de los dioses y los mortales

Uniendo la edad en la que los dioses vivían solos y la edad en la que la interferencia divina en los asuntos humanos era limitada había una edad de transición en la que los dioses y los mortales se mezclaban libremente. Fueron estos los primeros días del mundo, cuando los grupos se mezclaban más libremente de lo que lo harían luego. La mayoría de estas historias fueron luego narradas por Ovidio en *Las metamorfosis* y se dividen a menudo en dos grupos temáticos: historias de amor e historias de castigo.<sup>[35]</sup>

Las historias de amor solían incluir el incesto o la seducción o violación de una mujer mortal por parte de un dios, resultando en una descendencia heroica. Estas historias sugieren generalmente que las relaciones entre dioses y mortales son algo a evitar, incluso las relaciones consentidas raramente tienen finales felices.<sup>[35]</sup> En unos pocos casos, una divinidad femenina se empareja con un hombre mortal, como en el *Himno homérico a Afrodita*, donde la diosa yace con Anquises concibiendo a Eneas.<sup>[36]</sup>



*La boda de Peleo y Tetis*, por Hans Rottenhammer.

El segundo tipo de historias (las de castigo) trata de la apropiación o invención de algún artefacto cultural importante, como cuando Prometeo roba el fuego a los dioses, cuando éste o Licaón inventa el sacrificio, cuando Tántalo roba néctar y ambrosía de la mesa de Zeus y los da a sus propios súbditos, revelándoles los secretos de los dioses, cuando Deméter enseña la agricultura y los Misterios a Triptólemo, o cuando Marsias inventa el aulos y se enfrenta en un concurso musical con Apolo. Ian Morris considera las aventuras de Prometeo «un punto entre la historia de los dioses y la del hombre».<sup>[37]</sup> Un fragmento de papiro anónimo, datado en el siglo III a. C., retrata vívidamente el castigo de Dioniso al rey de Tracia, Licurgo, cuyo reconocimiento del nuevo dios llegó demasiado tarde, ocasionando horribles castigos que se extendieron hasta la otra vida.<sup>[38]</sup> La historia de la llegada de Dioniso para establecer su culto en Tracia fue también el tema de una trilogía esquiliana.<sup>[39]</sup> En otra tragedia, *Las bacantes* de Eurípides, el rey de Tebas, Penteo, es castigado por Dioniso por haber sido irrespetuoso con él y espiado a las Ménades, sus adoradoras.<sup>[40]</sup>

En otra historia, basada en un antiguo tema folclórico<sup>[41]</sup> y reflejando otro tema parecido, Deméter estaba buscando a su hija Perséfone tras haber tomado la forma de una anciana llamada Doso y recibió la hospitalaria bienvenida de Céleo, el rey de Eleusis en Ática. Como regalo para Céleo por su hospitalidad, Deméter planeó hacer inmortal a su hijo Demofonte, pero no pudo completar el ritual porque su madre Metanira la sorprendió poniendo al niño en el fuego y chilló asustada, lo que enfureció a Deméter, quien lamentó que los estúpidos mortales no entendiesen el ritual.<sup>[42]</sup>

## La edad heroica

La época en la que vivieron los héroes se conoce como edad heroica.<sup>[43]</sup> La poesía épica y genealógica creó ciclos de historias agrupadas en torno a héroes o sucesos particulares y estableció las relaciones familiares entre los héroes de las diferentes historias, organizando así las historias en secuencia. Según Ken Dowden «hay incluso un efecto saga: podemos seguir los destinos de algunas familias en generaciones sucesivas».<sup>[16]</sup>

Tras la aparición del culto heroico, los dioses y los héroes constituyen la esfera sacra y son invocados juntos en los juramentos, dirigiéndoseles oraciones.<sup>[18]</sup> En contraste con la edad de los dioses, durante la heroica la relación de héroes carece de forma fija y definitiva; ya no nacen grandes dioses, pero siempre pueden surgir nuevos dioses del ejército de los muertos. Otra importante diferencia entre el culto a los héroes y a los dioses que el héroe se convierte en el centro de la identidad del grupo local.<sup>[18]</sup>

Los sucesos monumentales de Heracles se consideran el comienzo de la edad de los héroes. También se adscriben a ella tres grandes sucesos militares: la expedición argonáutica y las guerras de Troya y Tebas.<sup>[43] [44]</sup>

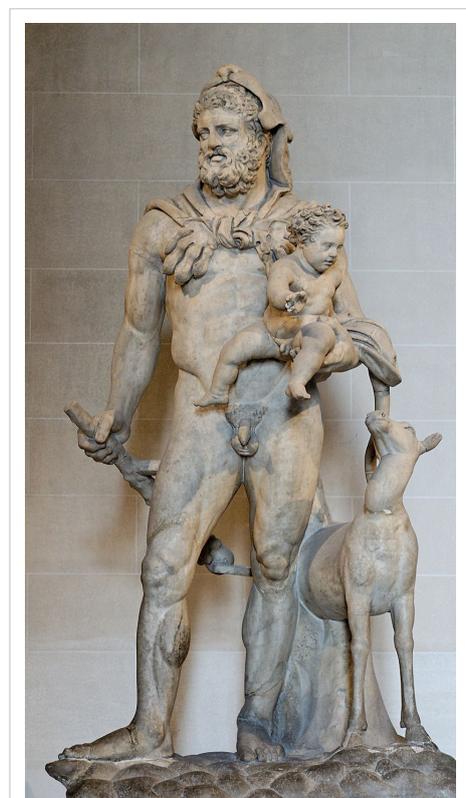
## Heracles y los Heráclidas

Véanse también: *Heracles* y *Heráclidas*

Algunos investigadores creen<sup>[45]</sup> que tras la complicada mitología de Heracles probablemente hubo un hombre real, quizás un cacique-vasallo del reino de Argos. Otros sugieren que la historia de Heracles es una alegoría del paso anual del sol por las doce constelaciones del zodiaco.<sup>[46]</sup> Y otros señalan mitos anteriores de otras culturas, mostrando la historia de Heracles como una adaptación local de mitos heroicos ya bien asentados. Tradicionalmente Heracles era el hijo de Zeus y Alcmena, nieta de Perseo.<sup>[47]</sup> Sus fantásticas hazañas en solitario, con sus muchos temas folclóricos, proporcionaron mucho material a las leyendas populares. Es retratado como un sacrificador, mencionado como fundador de los altares e imaginado como un comensal voraz, papel éste en el que aparece en las comedias, mientras su lamentable final proporcionó mucho material para las tragedias: *Heracles* es considerada por Thalia Papadopoulou «una obra de gran importancia para el examen de otros dramas euripideos».<sup>[48]</sup> <sup>[49]</sup> En el arte y la literatura Heracles era representado como un hombre enormemente fuerte de altura moderada, siendo su arma característica el arco pero también frecuentemente la clava. Las vasijas pintadas demuestran la popularidad inigualable de Heracles, apareciendo su lucha con el león muchos cientos de veces.<sup>[48]</sup>

Heracles también entró en la mitología y el culto etruscos y romanos, y la exclamación *mehercule* se hizo tan familiar a los romanos como *Herakleis* lo fue para los griegos.<sup>[48]</sup> En Italia fue adorado como un dios de los mercaderes y el comercio, si bien otros también le rezaban por sus dones característicos de buena suerte y rescate del peligro.<sup>[47]</sup>

Heracles logró el más alto prestigio social mediante su puesto de ancestro oficial de los reyes dorios. Esto sirvió probablemente como legitimación para las migraciones dorias al Peloponeso. Hilo, el héroe epónimo de una tribu doria, se convirtió en un Heráclida, nombre que recibían los numerosos descendientes de Heracles, entre los que se contaban Macaria, Lamos, Manto, Bianor, Tlepólemo y Télefo. Estos Heráclidas conquistaron los reinos peloponesos de Micenas, Esparta y Argos, reclamando según la leyenda el derecho a gobernarlos debido a su ascendencia. Su ascenso al poder se denomina frecuentemente «invasión doria». Los reyes lidios y más tarde los



Heracles con su hijo Télefo (Museo del Louvre, París).

macedonios, como gobernantes del mismo rango, también pasaron a ser Heráclidas.<sup>[48]</sup> <sup>[50]</sup>

Otros miembros de la primera generación de héroes, como Perseo, Deucalión, Teseo y Belerofonte, tienen muchos rasgos en común con Heracles. Como él, sus hazañas son en solitario, fantásticas y bordeando el cuento de hadas, pues mataron monstruos como la Quimera y la Medusa. Enviar a un héroe a una muerte segura es también un tema frecuente en esta primera tradición heroica, como en los casos de Perseo y Belerofonte.<sup>[51]</sup>

### Los argonautas

Véase también: *Argonautas*

La única épica helenística conservada, las *Argonáuticas* de Apolonio de Rodas (poeta épico, investigador y director de la Biblioteca de Alejandría) narra el mito del viaje de Jasón y los Argonautas para recuperar el vellocino de oro de la mítica tierra de Cólquida. En las *Argonáuticas* Jasón es empujado a su búsqueda por el rey Pelias, quien recibe una profecía sobre un hombre con una sandalia que sería su némesis. Jasón pierde una sandalia en un río, llegando a la corte de Pelias e iniciando así la épica. Casi todos los miembros de la siguiente generación de héroes, además de Heracles, fueron con Jasón en el *Argo* para buscar el vellocino de oro. Esta generación también incluía a Teseo, que fue a Creta a matar al Minotauro, a la heroína Atalanta y a Meleagro, que una vez tuvo un ciclo épico propio que rivalizaba con la *Iliada* y la *Odisea*. Píndaro, Apolonio y Apolodoro se esforzaron en dar listas completas de los Argonautas.<sup>[52]</sup>

Aunque Apolonio escribió su poema en el siglo III a. C., la composición de la historia de los Argonautas es anterior a la *Odisea*, que muestra familiaridad con las hazañas de Jasón (las andanzas de Odiseo pueden haber estado parcialmente basadas en ellas).<sup>[53]</sup> <sup>[54]</sup> En épocas antiguas la expedición se consideraba un hecho histórico, un incidente en la apertura del mar Negro al comercio y la colonización griegas.<sup>[53]</sup> También fue extremadamente popular, constituyendo un ciclo al que se adjuntaron muchas leyendas locales. En particular, la historia de Medea cautivó la imaginación de los poetas trágicos.<sup>[54]</sup>

### La casa de Atreo y el ciclo tebano

Véanse también: *Ciclo tebano* y *Los siete contra Tebas*

Entre el *Argo* y la Guerra de Troya hubo una generación conocida principalmente por sus horribles crímenes. Éstos incluyen los hechos de Atreo y Tiestes en Argos. Tras el mito de la casa de Atreo (una de las dos principales dinastías heroicas junto con la casa de Lábdaco) está el problema de la devolución de poder y la forma de ascensión al trono. Los gemelos Atreo y Tiestes con sus descendientes jugaron el papel protagonista en la tragedia de la devolución de poder en Micenas.<sup>[55]</sup>

El ciclo tebano trata de los sucesos relacionados especialmente con Cadmo, el fundador de la ciudad, y posteriormente con los hechos de Layo y Edipo en Tebas, una serie de historias que llevaron al saqueo final de la ciudad a manos de *Los siete contra Tebas* y los Epígonos.<sup>[56]</sup> (No se sabe si figuraban en la épica original.) En lo referente a Edipo, los relatos épicos antiguos parecen dejarle seguir gobernando en Tebas tras la revelación de que Yocasta era su madre, y desposando luego a una segunda esposa que se convirtió en madre de sus hijos, lo que resulta muy diferente a la historia que conocemos por las tragedias (por ejemplo, el *Edipo rey* de Sófocles) y los relatos mitológicos posteriores.<sup>[56]</sup>

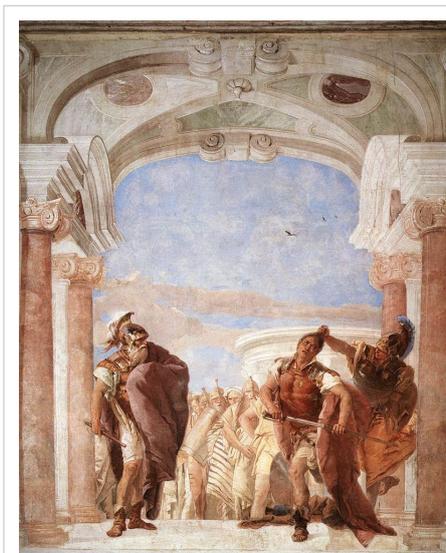
## La Guerra de Troya y sus secuelas

Véanse también: *Guerra de Troya y Ciclo troyano*

La mitología griega culmina en la Guerra de Troya, la lucha entre los griegos y los troyanos, incluyendo sus causas y consecuencias. En las obras de Homero las principales historias ya han tomado forma y sustancia, y los temas individuales fueron elaborados más tarde, especialmente en los dramas griegos. La Guerra de Troya atrajo también gran interés en la cultura romana debido a la historia del héroe troyano Eneas, cuyo viaje desde Troya llevó a la fundación de la ciudad que un día se convertiría en Roma, recogida por Virgilio en la *Eneida* (cuyo Libro II contiene el relato más conocido del saqueo de Troya).<sup>[57]</sup> <sup>[58]</sup> Finalmente hay dos pseudo-crónicas escritas en latín que pasaron bajo los nombres de Dictis Cretense y Dares Frigio.<sup>[59]</sup>

El ciclo de la Guerra de Troya, una colección de poemas épicos, comienza con los sucesos que desencadenaron la guerra: Eris y la manzana dorada 'para la más bella' (*kallisti*), el juicio de Paris, el rapto de Helena y el sacrificio de Ifigenia en Áulide. Para rescatar a Helena, los griegos organizaron una gran expedición bajo el mando del hermano de Menelao, Agamenón, rey de Argos o Micenas, pero los troyanos se negaron a liberarla. La *Ilíada*, que se desarrolla en el décimo año de la guerra, cuenta la disputa de Agamenón con Aquiles, que era el mejor guerrero griego, y las consiguientes muertes en batalla del amigo de Aquiles, Patroclo, y del hijo mayor de Príamo, Héctor. Tras la muerte de éste se unieron a los troyanos dos exóticos aliados: Pentesilea, reina de las Amazonas, y Memnón, rey de los etíopes e hijo de la diosa de la aurora Eos.<sup>[58]</sup> Aquiles mató a ambos, pero Paris logró entonces matarle con una flecha. Antes de que pudieran tomar Troya, los griegos tuvieron que robar de la ciudadela la imagen de madera de Palas Atenea (el Paladio). Finalmente, con la ayuda de Atenea construyeron el caballo de Troya. A pesar de las advertencias de la hija de Príamo, Casandra, los troyanos fueron convencidos por Sinón, un griego que había fingido su desertión, para llevar el caballo dentro de las murallas de Troya como ofrenda para Atenea. El sacerdote Laoconte, que intentó destruir el caballo, fue muerto por serpientes marinas. Al anochecer la flota griega regresó y los guerreros del caballo abrieron las puertas de la ciudad. En el completo saqueo que siguió, Príamo y sus restantes hijos fueron asesinados, pasando las mujeres troyanas a ser esclavas en varias ciudades de Grecia. Los aventurados viajes de regreso de los líderes griegos (incluyendo los vagabundeos de Odiseo y Eneas, y el asesinato de Agamenón) fueron narrados en dos épicas, los *Regresos* (*Nostoi*, hoy perdida) y la *Odisea* de Homero.<sup>[57]</sup> El ciclo troyano también incluye las aventuras de los hijos de la generación troyana (por ejemplo Orestes y Telémaco).<sup>[58]</sup>

El ciclo troyano proporcionó una variedad de temas y se convirtió en una fuente principal de inspiración para los antiguos artistas griegos (por ejemplo, las metopas del Partenón representando el saqueo de Troya). Esta preferencia artística por los temas procedentes del ciclo troyano indica su importancia para la antigua civilización griega.<sup>[57]</sup> El mismo ciclo mitológico también inspiró una serie de obras literarias europeas posteriores. Por ejemplos, los escritores europeos medievales troyanos, desconocedores de la obra de Homero, hallaron en la leyenda de Troya una rica fuente de historias heroicas y románticas y un marco adecuado en el que encajar sus propios ideales cortesanos y caballerescos. Autores del siglo XII, como Benoît de Sainte-Maure (*Roman de Troie*, 1154–60) y José Iscano (*De bello troiano*, 1183) describen la guerra mientras reescriben la versión estándar que encontraron en Dictis y Dares, siguiendo así el consejo de Horacio y el ejemplo de Virgilio: reescribir un poema de Troya en lugar de contar algo completamente nuevo.<sup>[60]</sup>



En *La furia de Aquiles* de Giovanni Battista Tiepolo (1757, fresco, Villa Valmarana, Vicenza) Aquiles está enfurecido por la amenaza de Agamenón de quitarle a su botín de guerra, Briseida, y saca su espada para matarle. La súbita aparición de Atenea, que en el fresco sujeta a Aquiles por el pelo, evita el asesinato.

## Concepciones griegas y romanas de los mitos

La mitología estaba en el corazón de la vida cotidiana en la antigua Grecia.<sup>[61]</sup> Los griegos consideraban la mitología una parte de su historia. Usaban los mitos para explicar fenómenos naturales, diferencias culturales, enemistades y amistades tradicionales. Era una fuente de orgullo ser capaz de seguir la ascendencia de los propios dirigentes hasta un héroe mitológico o un dios. Pocos dudaban de la base real del relato de la Guerra de Troya en la *Iliada* y la *Odisea*. Según Victor Davis Hanson y John Heath el conocimiento profundo de la épica homérica era considerado por los griegos la base de su culturización. Homero era la «educación de Grecia» (Ἑλλάδος παιδείσις) y su poesía «el Libro».<sup>[62]</sup>

## Filosofía y mitología

Tras el auge de la filosofía, la historia, la prosa y el racionalismo a finales del siglo V a. C. el destino de los mitos se volvió incierto y las genealogías mitológicas dieron lugar a una concepción de la historia que intentó excluir lo supernatural (tales como la historia tucididiana).<sup>[63]</sup> Mientras los poetas y dramaturgos estaban reelaborando los mitos, los historiadores y filósofos griegos estaban empezando a criticarlos.<sup>[6]</sup>

Unos pocos filósofos radicales como Jenófanes de Colofón estaban ya comenzando a etiquetar las historias de los poetas como mentiras blasfemas en el siglo VI a. C.: Jenófanes se había quejado de que Homero y Hesíodo atribuyesen a los dioses «todo lo que es vergonzoso y desgraciado entre los hombres: el robo, la comisión de adulterios y el engaño mutuo».<sup>[64]</sup> Esta línea de pensamiento encontró su expresión más dramática en *La República* y las *Leyes* de Platón, quien creó sus propios mitos alegóricos (como el de Er en *La República*) atacando los relatos tradicionales de los engaños, robos y adulterios divinos como inmorales, y oponiéndose a su papel central en la literatura.<sup>[6]</sup> La crítica del Platón fue el primer desafío serio a la tradición mitológica homérica,<sup>[62]</sup> refiriéndose a los mitos como «parloteo de mujeres viejas».<sup>[65]</sup> Por su parte Aristóteles criticó el enfoque filosófico presocrático casi-mitológico y subrayó que «Hesíodo y los escritores teológicos estaban preocupados sólo por que les parecía plausible y no tenían respeto por nosotros [...] Pero no merece la pena tomar en serio a escritores que alardean en el estilo mitológico; respecto a aquellos que proceden a demostrar sus afirmaciones debemos reexaminarlos».<sup>[63]</sup>



Platón en el fresco de Rafael *La escuela de Atenas* (probablemente con la apariencia de Leonardo da Vinci). El filósofo excluyó el estudio de Homero, las tragedias y las tradiciones mitológicas en las relaciones de su utópica República.

Sin embargo, ni siquiera Platón logró destetar a su sociedad de la influencia de los mitos: su propia caracterización de Sócrates está basada en los patrones tradicionales homéricos y trágicos, usados por el filósofo para alabar la recta vida de su maestro:

Quizá alguno de vosotros, en su interior, me esté recriminando: «¿No te avergüenza, Sócrates, verte metido en estos líos a causa de tu ocupación, que te está llevando al extremo de hacer peligrar tu propia vida?»

A éstos les respondería, y muy convencido por cierto: «Te equivocas completamente, amigo mío; un hombre con un mínimo de valentía no debe estar preocupado por esos posibles riesgos de muerte, sino que debe considerar sólo la honradez de sus acciones, si son fruto de un hombre justo o injusto. Pues, según tu razonamiento, habrían sido vidas indignas las de aquellos semidioses que murieron en Troya, sobre todo el hijo de la diosa Tetis, para quien contaba tan poco la muerte, si había que vivir vergonzosamente; éste despreciaba tanto los peligros que, en su ardiente deseo de matar a Héctor para vengar la muerte de su amigo Patroclo, no hizo caso a su madre, la diosa, cuando le dijo: “Hijo mío, si vengas la muerte de tu compañero Patroclo y matas a Héctor, tú mismo morirás, pues tu destino está

unido al suyo”. Al contrario, tuvo a poco la muerte y el peligro y, temiendo mucho más el vivir cobardemente que el morir por vengar a un amigo, replicó: “Prefiero morir aquí mismo, después de haber castigado al asesino, que seguir vivo, objeto de burlas y desprecios, siendo carga inútil de la tierra, arrastrándome junto a las cóncavas naves”. ¿Se preocupó, pues, de los peligros y de la muerte?»<sup>[66]</sup>

Platón, *Apología*, 28b–d <sup>[67]</sup>

Hanson y Heath estiman que el rechazo de Platón de la tradición homérica no fue recibido favorablemente por la base de la civilización griega.<sup>[62]</sup> Los viejos mitos se mantuvieron vivos en cultos locales y siguieron influyendo en la poesía y constituyendo el tema principal de la pintura y la escultura.<sup>[63]</sup>

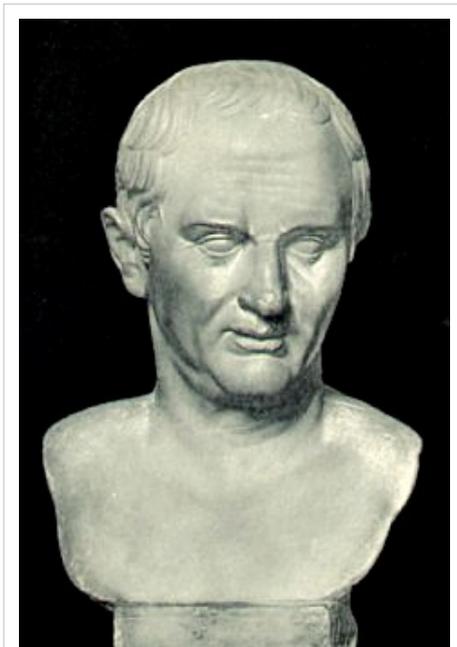
Más deportivamente, el escritor de tragedias del siglo V a. C., Eurípides, jugó frecuentemente con las viejas tradiciones, burlándose de ellas e infundiendo notas de duda a través de la voz de sus personajes, si bien los temas de sus obras fueron tomados, sin excepción, de los mitos. Muchas de estas obras fueron escritas en respuesta a la versión de un predecesor del mismo o parecido mito. Eurípides impugna principalmente los mitos sobre los dioses y comienza su crítica con una objeción parecida a una previamente expresada por Jenócrates: los dioses, como se representaban tradicionalmente, son demasiado insensiblemente antropomórficos.<sup>[64]</sup>

### Racionalismo helenístico y romano

Durante el período helenístico, la mitología adquirió el prestigio de conocimiento elitista que señalaba a sus poseedores como pertenecientes a cierta clase. Al mismo tiempo, el giro escéptico de la edad clásica se hizo incluso más pronunciado.<sup>[68]</sup> El mitógrafo griego Evémero fundó la tradición de buscar una base histórica real para los seres y sucesos mitológicos.<sup>[69]</sup> Aunque su obra original (*Escrituras sagradas*) se ha perdido, se sabe mucho de ella por lo que registraron Diodoro Sículo y Lactancio.<sup>[5]</sup>

Las hermenéuticas racionalizadoras de la mitología se hicieron aún más populares bajo el Imperio romano, gracias a las teorías fiscalistas de la filosofía estoica y epicúrea. Los estoicos presentaban explicaciones de los dioses y los héroes como fenómenos físicos, mientras los evemeristas los racionalizaban como personajes históricos. Al mismo tiempo, los estoicos y los neoplatónicos promovían los significados morales de la tradición mitológica, basados a menudo en las etimologías griegas.<sup>[70]</sup> Mediante su mensaje epicúreo, Lucrecio había buscado expulsar los temores supersticiosos de las mentes de sus conciudadanos.<sup>[71]</sup> Livio también fue escéptico respecto a la tradición mitológica y afirmaba que no intentaba enjuiciar tales leyendas (*fabulae*).<sup>[68]</sup> El desafío para los romanos con un fuerte sentido apologetico de la tradición religiosa era defender esa tradición mientras concedían que a menudo era un caldo de cultivo para la superstición. El anticuario Varrón, que consideraba la religión una institución humana de gran importancia para la preservación del bien en la sociedad, dedicó rigurosos estudios a los orígenes de los cultos religiosos. En su *Antiquitates Rerum Divinarum* (que no se conserva, aunque *La ciudad de Dios* de Agustín señala su enfoque general) Varrón argumenta que mientras el hombre supersticioso teme a los dioses, la auténtica persona religiosa los venera como a padres.<sup>[71]</sup> En su obra distinguía tres tipos de dioses:

1. Dioses de la naturaleza: personificaciones de fenómenos tales como la lluvia y el fuego.
2. Dioses de los poetas: inventados por bardos sin escrúpulos para incitar las pasiones.
3. Dioses de la ciudad: inventados por sabios legisladores para tranquilizar e iluminar al pueblo.



Cicerón se veía como el defensor del orden establecido, a pesar de su escepticismo personal respecto a los mitos y su inclinación hacia concepciones más filosóficas de la divinidad.

El académico romano Cotta ridiculizó tanto la aceptación literal de los mitos como la alegórica, declarando rotundamente que no tenían lugar en la filosofía.<sup>[68]</sup> Cicerón desdeñaba generalmente los mitos, pero —como Varrón— hacía énfasis en su apoyo a la religión estatal y sus instituciones. Es difícil saber cuán bajo se extendía este racionalismo en la escala social.<sup>[68]</sup> Cicerón afirma que nadie (ni siquiera las viejas y los niños) es tan tonto como para creer en los terrores del Hades o la existencia de Escila, los centauros u otras criaturas compuestas,<sup>[72]</sup> pero por otra parte el orador se queja el resto del tiempo del carácter supersticioso y crédulo de la gente.<sup>[73]</sup> *De natura deorum* es el resumen más exhaustivo de Cicerón de esta línea de pensamiento.<sup>[71]</sup>

## Tendencias sincréticas

Véase también: *Mitología romana*

En la Antigua Roma apareció una nueva mitología romana gracias a la sincretización de numerosos dioses griegos y de otras naciones. Esto ocurrió gracias a que los romanos tenían poca mitología propia y la herencia de la tradición mitológica griega provocó que los principales dioses romanos adoptasen rasgos de sus equivalentes griegos.<sup>[68]</sup> Los dioses Zeus y Júpiter son un ejemplo de este solapamiento mitológico. Además de la combinación de dos tradiciones mitológicas, la relación de los romanos con religiones orientales llevó a más sincretizaciones.<sup>[74]</sup> Por ejemplo, el culto del Sol fue introducido en Roma tras las exitosas campañas de Aureliano en Siria. Las divinidades asiáticas Mitra (es decir, el Sol) y Baal fueron combinadas con Apolo y Helios en un solo Sol Invictus, con ritos conglomerados y atributos compuestos.<sup>[75]</sup> Apolo podía ser cada vez más identificado en la religión con Helios o incluso con Dioniso, pero los textos recapitulando sus mitos rara vez reflejaban estas evoluciones. La mitología literaria tradicional estaba cada vez más dissociada de las prácticas religiosas reales.

La colección de himnos órficos y la *Saturnalia* de Macrobio, conservadas desde el siglo II, también están influidas por las teorías racionalistas y las tendencias sincréticas. Los himnos órficos son un conjunto de composiciones poéticas preclásicas, atribuidas a Orfeo, a su vez objeto de un renombrado mito. En realidad, estos poemas fueron probablemente compuestos por varios poetas diferentes, y contienen un rico conjunto de indicios sobre la mitología prehistórica europea.<sup>[76]</sup> La intención declarada de la *Saturnalia* es transmitir la cultura helénica que había obtenido de sus lecturas, incluso aunque mucho de su tratamiento de los dioses está contaminado por la mitología y teología egipcia y norteafricana (que también afectan la interpretación de Virgilio). En la *Saturnalia* reaparecen los comentarios mitográficos influenciados por los evemeristas, estoicos y neoplatónicos.<sup>[70]</sup>

## Interpretaciones modernas

La génesis de la moderna comprensión de la mitología griega está considerada por algunos investigadores en una doble reacción de finales del siglo XVIII contra «la tradicional actitud de animosidad cristiana», en la que la reinterpretación cristiana de los mitos como una «mentira» o fábula se había conservado.<sup>[77]</sup> En Alemania, sobre 1795, hubo un creciente interés por Homero y la mitología griega. En Gotinga Johann Matthias Gesner comenzó a revivir los estudios griegos, mientras su sucesor, Christian Gottlob Heyne, trabajó con Johann Joachim Winckelmann



En la religión romana el culto del dios griego Apolo (copia romana antigua de un original griego del siglo IV, Museo del Louvre) fue combinado con el culto de Sol Invictus. La adoración de Sol como protector especial de los emperadores y del imperio permaneció como principal culto imperial hasta que fue reemplazado por el Cristianismo.

y sentó las bases para la investigación mitológica tanto en Alemania como en los demás lugares.<sup>[78]</sup>

## Enfoques comparativo y psicoanalítico

*Véase también: Mitología comparada*

El desarrollo de la filología comparativa en el siglo XIX, junto con los descubrimientos etnológicos del siglo XX, fundó la ciencia de la mitología. Desde el Romanticismo todo el estudio de los mitos ha sido comparativo. Wilhelm Mannhardt, Sir James Frazer y Stith Thompson emplearon el enfoque comparativo para recolectar y clasificar los temas del folclore y la mitología.<sup>[79]</sup> En 1871 Edward Burnett Tylor publicó su *Primitive Culture*, en el que aplicó el método comparativo e intentó explicar el origen y evolución de la religión.<sup>[80] [81]</sup> El procedimiento de Tylor de agrupar el material cultural, ritual y mítico de culturas ampliamente separadas influyó tanto en Carl Jung como en Joseph Campbell. Max Müller aplicó la nueva ciencia de la mitología comparada al estudio de los mitos, en los que detectó los restos distorsionados del culto a la naturaleza ario. Bronisław Malinowski enfatizó las formas en las que los mitos cumplía funciones sociales comunes. Claude Lévi-Strauss y otros estructuralistas han comparado las relaciones formales y patrones en mitos de todo el mundo.<sup>[79]</sup>

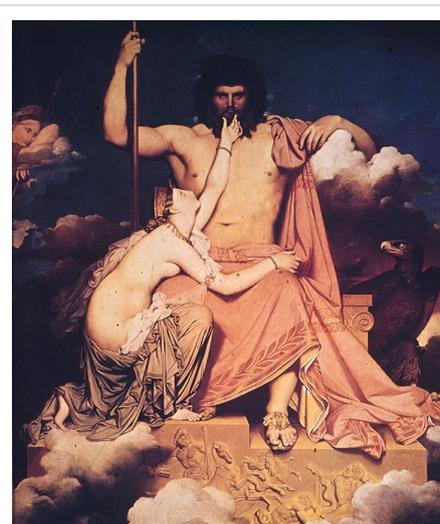
Sigmund Freud presentó una concepción transhistórica y biológica del hombre y una visión del mito como expresión de ideas reprimidas. La interpretación de los sueños es la base de la interpretación freudiana de los mitos y su concepto de los sueños reconoce la importancia de las relaciones contextuales para la interpretación de cualquier elemento individual de un sueño. Esta sugerencia encontraría un importante punto de acercamiento entre las visiones estructuralista y psicoanalista de los mitos en el pensamiento de Freud.<sup>[82]</sup> Carl Jung extendió el enfoque transhistórico y psicológico con su teoría del «inconsciente colectivo» y los arquetipos (patrones «arcaicos» heredados), a menudo codificados en los mitos, que surgen de ella.<sup>[2]</sup> Según Jung, «los elementos estructurales que forman los mitos deben ser presentados en la psique inconsciente».<sup>[83]</sup> Comparando la metodología de Jung con la teoría de Joseph Campbell, Robert A. Segal concluye que «para interpretar un mito Campbell simplemente identifica los arquetipos en él. Una interpretación de la *Odisea*, por ejemplo, mostraría cómo la vida de Odiseo se ajusta a un patrón heroico. Jung, por el contrario, considera la identificación de arquetipos meramente el primer paso en la interpretación de un mito».<sup>[84]</sup> Károly Kerényi, uno de los fundadores de los estudios modernos de la mitología griega, abandonó sus primeros puntos de vista sobre los mitos para aplicar las teorías de arquetipos de Jung a los mitos griegos.<sup>[85]</sup>

## Teorías sobre sus orígenes

Véase también: *Similitudes entre las mitologías romana, griega y etrusca*

Hay varias teorías modernas sobre los orígenes de la mitología griega. Según la **teoría escritural**, todas las leyendas mitológicas proceden de relatos de los textos sagrados, aunque los hechos reales han sido disfrazados y alterados.<sup>[86]</sup> Según la **teoría histórica** todas las personas mencionadas en la mitología fueron una vez seres humanos reales, y las leyendas sobre ellas son meras adiciones de épocas posteriores. Así, se supone que la historia de Eolo surgió del hecho de que éste era el gobernante de algunas islas del mar Tirreno.<sup>[86]</sup> La **teoría alegórica** supone que todos los mitos antiguos eran alegóricos y simbólicos. Mientras, la **teoría física** se adhiere a la idea de que los elementos de aire, fuego y agua fueron originalmente objetos de adoración religiosa, por lo que las principales deidades eran personificaciones de estos poderes de la naturaleza.<sup>[86]</sup> Max Müller intentó comprender una forma religiosa indoaria determinando su manifestación «original». En 1891, afirmó que «el descubrimiento más importante que se ha hecho en el siglo XIX respecto a la historia antigua de la humanidad [...] fue esta simple ecuación: Dyeus-pitar sánscrito=Zeus griego=Júpiter latino=Tyr nórdico».<sup>[80]</sup> En otros casos, los cercanos paralelismos en el carácter y la función sugieren una herencia común, aunque la ausencia de evidencia lingüística haga difícil probarla, como en la comparación entre Urano y el Varuna sánscrito o las Moiras y las Nornas.<sup>[87] [88]</sup>

Por otra parte, la arqueología y la mitografía han revelado que los griegos fueron inspirados por algunas civilizaciones de Asia Menor y Oriente Próximo. Adonis parece ser el equivalente griego —más claramente en los cultos que en los mitos— de un «dios moribundo» de Oriente Próximo. Cibele tiene sus raíces en la cultura anatolia mientras gran parte de la iconografía de Afrodita surge de las diosas semíticas. Hay también posibles paralelismos entre las generaciones divinas más antiguas (Caos y sus hijos) y Tiamat en el *Enûma Elish*.<sup>[89] [90]</sup> Según Meyer Reinhold, «los conceptos teogónicos de Oriente Próximo, incluyendo la sucesión divina mediante la violencia y los conflictos generacionales por el poder, hallaron su camino [...] a la mitología griega».<sup>[91]</sup> Además de los orígenes indoeuropeos y de Oriente Próximo, algunos investigadores han especulado sobre las deudas de la mitología griega con las sociedades prehelénicas: Creta, Micenas, Pilos, Tebas y Orcómeno.<sup>[92]</sup> Los historiadores de la religión estaban fascinados por varias configuraciones de mitos aparentemente antiguas relacionadas con Creta (el dios como toro, Zeus y Europa, Pasífae que yace con el toro y da a luz al Minotauro, etcétera). El profesor Martin P. Nilsson concluyó que todos los grandes mitos griegos clásicos estaban atados a los centros micénicos y anclados en épocas prehistóricas.<sup>[93]</sup> Sin embargo, de acuerdo con Burkert la iconografía del periodo del palacio cretense prácticamente no ha dado confirmación alguna a estas teorías.<sup>[92]</sup>



Júpiter y Tetis por Jean Auguste Dominique Ingres (1811).

## Temas en el arte y la literatura occidentales

La amplia adopción del Cristianismo no puso freno a la popularidad de los mitos. Con el redescubrimiento de la antigüedad clásica en el Renacimiento, la poesía de Ovidio se convirtió en una influencia importante para la imaginación de los poetas, dramaturgos, músicos y artistas.<sup>[2]</sup> <sup>[94]</sup> Desde los primeros años del Renacimiento, artistas como Leonardo da Vinci, Miguel Ángel y Rafael retrataron los temas paganos de la mitología griega junto a otros temas cristianos más convencionales.<sup>[2]</sup> <sup>[94]</sup> Mediante el latín y las obras de Ovidio, los mitos griegos influyeron a poetas medievales y renacentistas como Petrarca, Boccaccio y Dante en Italia.<sup>[2]</sup>

En el norte de Europa la mitología griega nunca alcanzó la misma importancia en las artes visuales, pero su influencia sobre la literatura fue muy obvia. La mitología griega prendió en la imaginación inglesa de Chaucer y John Milton y siguió a través de Shakespeare hasta Robert Bridges en el siglo XX. Racine en Francia y Goethe en Alemania revivieron el drama griego, reinterpretando los antiguos mitos.<sup>[2]</sup> <sup>[94]</sup> Aunque durante la Ilustración extendió por toda Europa una reacción contra los mitos griegos, éstos siguieron siendo una importante fuente de material para los dramaturgos, incluyendo los autores de los libretos de muchas óperas de Händel y Mozart.<sup>[94]</sup> Para finales del siglo XVIII el Romanticismo propició un aumento del entusiasmo por todo lo griego, incluyendo la mitología. En Gran Bretaña, nuevas traducciones de las tragedias griegas y de las obras de Homero inspiraron a poetas (como Alfred Tennyson, Keats, Byron y Shelley) y pintores contemporáneos (como Lord Leighton y Lawrence Alma-Tadema).<sup>[94]</sup> Gluck, Richard Strauss, Offenbach y muchos otros llevaron los temas mitológicos griegos a la música.<sup>[2]</sup> Los autores estadounidenses del siglo XIX, como Thomas Bulfinch y Nathaniel Hawthorne, sostuvieron que el estudio de los mitos clásicos era esencial para la comprensión de la literatura inglesa y estadounidense.<sup>[95]</sup> En épocas más recientes, los temas clásicos han sido reinterpretados por los dramaturgos Jean Anouilh, Jean Cocteau y Jean Giraudoux en Francia, Eugene O'Neill en Estados Unidos y T. S. Eliot en Gran Bretaña, y por novelistas como James Joyce y André Gide.<sup>[2]</sup>



*El nacimiento de Venus* de Botticelli (c. 1485–1486, óleo sobre lienzo, Galería Uffizi, Florencia), una *Venus Pudica* revivida para un nuevo punto de vista de la antigüedad pagana. A menudo se dice que epitoma para los espectadores modernos el espíritu del Renacimiento.<sup>[2]</sup>

## Véase también

### Dioses

Primordiales y Titanes · Zeus y los olímpicos · Pan y las ninfas · Apolo y Dioniso · Del mar y de la tierra

### Héroes

Heracles y sus doce trabajos · Aquiles y la Guerra de Troya · Odiseo y la Odisea · Jasón y los argonautas · Perseo y la Gorgona · Edipo y Tebas · Teseo y el Minotauro · Triptólemo y los misterios eleusinos

### Listas

Dioses · Héroes · Personificaciones · Criaturas · Lugares · Eventos · Personajes · más...

### Artículos relacionados

Sátiros y centauros · Religión griega antigua · Genealogías · Mitología romana · Mitología

## Referencias

- [1] «Volumen: *Hellas*, Artículo: *Greek Mythology*», *Encyclopaedic Dictionary The Helios*, 1952
- [2] «*Greek Mythology*», *Encyclopædia Britannica*, 2002
- [3] Foley, J. M. (1999). *Homer's traditional art*. Pennsylvania State University Press. p. 43. ISBN 978-0-271-01870-6.
- [4] Fritz, G. (1993, 1996 reimpr.). *Greek mythology: an introduction*. Baltimore: John Hopkins University Press. pp. 200. ISBN 978-0-8018-5395-1.
- [5] Rose, H. J.; Hard, R. (2003). *The Routledge handbook of Greek mythology*. Londres, Nueva York: Routledge. pp. 1–7. ISBN 978-0-415-18636-0.
- [6] Miles, G. (1999). *Classical mythology in English literature: a critical anthology*. Londres, Nueva York: Routledge. pp. 7–8. ISBN 978-0-415-14755-2.
- [7] Brazouski, A. (1994). *Children's books on ancient Greek and Roman mythology: an annotated bibliography*. Greenwood Publishing. xii. ISBN 978-0-313-28973-6.
- [8] Cartledge, P. (2004). *Oi Spartiates*. Livanis Nea Synora. p. 60. ISBN 960-14-0843-6.
- [9] Cartledge, P. (2002). *The Greeks: A Portrait of Self and Others*. Oxford University Press. p. 22. ISBN 0-19-280388-3.
- [10] «Pasiphae» (<http://theoi.com/Titan/Pasiphae.html>) en Theoi Project (<http://theoi.com/>) (inglés)<noinclude ></noinclude>
- [11] Homero, *Ilíada*, viii.366–369 (<http://www.perseus.tufts.edu/cgi-bin/ptext?doc=Perseus:text:1999.01.0134&layout=&loc=8.366>).
- [12] Cuthbertson, *Political Myth and Epic* (Michigan State university Press) 1975 ha seleccionado un amplio abanico de épicas, desde el Gilgamesh al *Henriade* de Voltaire, pero su tema central, es decir que los mitos codifican mecanismos de cambios culturales, estructurando una comunidad mediante la creación de un consenso moral, es un punto de vista mayoritario y familiar que se aplica a los mitos griegos.
- [13] Johnson, C. D. (2003). *Understanding the Odyssey*. Greenwood Press. pp. 17–8. ISBN 0-313-30881-0.
- [14] Calimach, A. (2002). *Lovers' Legends: The Gay Greek Myths*. Haiduk Press. pp. 12–109. ISBN 0-9714686-0-5.
- [15] Percy, W. A. (1998). *Pederasty and Pedagogy in Archaic Greece*. University of Illinois Press. p. 54. ISBN 0-252-06740-1.
- [16] Dowden, K. (1992). *The Uses of Greek Mythology*. Routledge. p. 11. ISBN 0-415-06135-0.
- [17] Miles, G. (ed.) (1999). *Classical Mythology in English Literature: A Critical Anthology*. Routledge. p. 35. ISBN 0-415-14755-7.
- [18] Burkert, W. (2002). *Greek Religion: Archaic And Classical*. Blackwell Publishing. pp. 205–6. ISBN 0-631-15624-0.
- [19] Hesíodo, *Trabajos y días*, 90–105 (<http://www.sacred-texts.com/cla/hesiod/works.htm>)
- [20] Ovidio, *Las metamorfosis* i.89–162 (<http://www.thelatinlibrary.com/ovid/ovid.met1.shtml>).
- [21] Brazouski, A. (1994). *Children's Books on Ancient Greek and Roman Mythology: An Annotated Bibliography*. Greenwood Publishing. x. ISBN 0-313-28973-5.
- [22] Hesíodo, *Teogonía* 116–38.
- [23] Hesíodo, *Teogonía* 713–35.
- [24] *Himno homérico a Hermes*, 414–35 (<http://omacl.org/Hesiod/hymns.html>).
- [25] Betegh, G. (2004). *The Derveni papyrus*. Cambridge University Press. p. 147. ISBN 0-521-80108-7.
- [26] Burkert, W. (2002). *Greek Religion: Archaic And Classical*. Blackwell Publishing. p. 236. ISBN 0-631-15624-0.
- [27] Algra, K. (1999). «The beginnings of cosmology». *The Cambridge history of Hellenistic philosophy*. Cambridge University Press. p. 45. ISBN 0-521-61670-0.
- [28] Stoll, H. W. (1875). *Handbuch der religion und mythologie der Griechen und Römer*. Leipzig: B. G. Teubner. p. 8. LCCN 34031910 ([http://catalog.loc.gov/cgi-bin/Pwebrecon.cgi?Search\\_Arg=34031910&Search\\_Code=STNO&CNT=25&HIST=1](http://catalog.loc.gov/cgi-bin/Pwebrecon.cgi?Search_Arg=34031910&Search_Code=STNO&CNT=25&HIST=1))<noinclude ></noinclude>.
- [29] «*Greek Religion*», *Encyclopædia Britannica*, 2002
- [30] Cashford, J. (ed.) (2003). *The Homeric Hymns*. Penguin Books. vii. ISBN 0-14-043782-7.
- [31] Nagy, G. (1990). *Greek Mythology and Poetics*. Cornell University Press. p. 54. ISBN 0-8014-8048-5.
- [32] Burkert, W. (2002). *Greek Religion: Archaic And Classical*. Blackwell Publishing. p. 182. ISBN 0-631-15624-0.
- [33] Stoll, H. W. (1875). *Handbuch der religion und mythologie der Griechen und Römer*. Leipzig: B. G. Teubner. p. 4. LCCN 34031910 ([http://catalog.loc.gov/cgi-bin/Pwebrecon.cgi?Search\\_Arg=34031910&Search\\_Code=STNO&CNT=25&HIST=1](http://catalog.loc.gov/cgi-bin/Pwebrecon.cgi?Search_Arg=34031910&Search_Code=STNO&CNT=25&HIST=1))<noinclude ></noinclude>.
- [34] Stoll, H. W. (1875). *Handbuch der religion und mythologie der Griechen und Römer*. Leipzig: B. G. Teubner. pp. 20 y sig. LCCN 34031910 ([http://catalog.loc.gov/cgi-bin/Pwebrecon.cgi?Search\\_Arg=34031910&Search\\_Code=STNO&CNT=25&HIST=1](http://catalog.loc.gov/cgi-bin/Pwebrecon.cgi?Search_Arg=34031910&Search_Code=STNO&CNT=25&HIST=1))<noinclude ></noinclude>.
- [35] Miles, G. (ed.) (1999). *Classical Mythology in English Literature: A Critical Anthology*. Routledge. pp. 38–9. ISBN 0-415-14755-7.
- [36] *Himno homérico a Afrodita*, 75–109 ([http://courses.dce.harvard.edu/~clase116/txt\\_aprodite.html](http://courses.dce.harvard.edu/~clase116/txt_aprodite.html)).
- [37] Morris, I. (1999). *Archaeology As Cultural History: Words and Things in Iron Age Greece*. Blackwell Publishing. p. 291. ISBN 0-631-19602-1.
- [38] Weaver, J. B. (1998). *Plots Of Epiphany: Prison-escape In Acts Of The Apostles*. Walter de Gruyter. p. 50. ISBN 3-11-018266-1.
- [39] Bushnell, R. W. (2005). *A Companion To Tragedy*. Blackwell Publishing. p. 28. ISBN 1-4051-0735-9.
- [40] Trobe, K. (2001). *Invoke the Gods: Exploring the Power of Male Archetypes*. Llewellyn Worldwide. p. 195. ISBN 0-7387-0096-7.

- [41] Nilsson, M. P. (1940). «The Religion of Eleusis (<http://www.sacred-texts.com/cla/gpr/gpr07.htm>)». *Greek popular religion*. Nueva York: Columbia University Press. p. 50. LCCN 40036194 ([http://catalog.loc.gov/cgi-bin/Pwebrecon.cgi?Search\\_Arg=40036194&Search\\_Code=STNO&CNT=25&HIST=1](http://catalog.loc.gov/cgi-bin/Pwebrecon.cgi?Search_Arg=40036194&Search_Code=STNO&CNT=25&HIST=1))<noinclude >
- </noinclude>.
- [42] *Himno homérico a Deméter 255–74* (<http://www.perseus.tufts.edu/cgi-bin/ptext?doc=Perseus:text:1999.01.0138;query=card=#7;layout=;loc=2.213>).
- [43] Kelsey, F. W. (1889). *An outline of Greek and Roman mythology*. Boston: Allyn and Bacon. p. 30. LCCN 12034925 ([http://catalog.loc.gov/cgi-bin/Pwebrecon.cgi?Search\\_Arg=12034925&Search\\_Code=STNO&CNT=25&HIST=1](http://catalog.loc.gov/cgi-bin/Pwebrecon.cgi?Search_Arg=12034925&Search_Code=STNO&CNT=25&HIST=1))<noinclude >
- </noinclude>.
- [44] Rose, H. J. (1991). *A Handbook of Greek Mythology: Including Its Extension to Rome*. Routledge. p. 340. ISBN 0-415-04601-7.
- [45] Rose, H. J. (1991). *A Handbook of Greek Mythology: Including Its Extension to Rome*. Routledge. p. 10. ISBN 0-415-04601-7.
- [46] Dupuis, C. F. (1872). *The origin of all religious worship*. Nueva Orleans. p. 86. OCLC 4100851 (<http://worldcat.org/oclc/4100851>).
- [47] «Heracles», *Encyclopædia Britannica*, 2002
- [48] Burkert, W. (2002). *Greek Religion: Archaic And Classical*. Blackwell Publishing. p. 211. ISBN 0-631-15624-0.
- [49] Papadopoulou, T. (2005). *Heracles And Euripidean Tragedy*. Cambridge University Press. p. 1. ISBN 0-521-85126-2.
- [50] Heródoto, *Historia* i.6–7 (<http://www.sacred-texts.com/cla/hh/hh1000.htm>).
- [51] Kirk, G. S. (1973). *Myth: Its Meaning and Functions in Ancient and Other Cultures*. University of California Press. p. 183. ISBN 0-520-02389-7.
- [52] Apolodoro, *Biblioteca y Epítome*, i.9.16 (<http://www.perseus.tufts.edu/cgi-bin/ptext?doc=Perseus:text:1999.01.0022;query=section=#63;layout=;loc=1.9.17>); Apolonio, *Argonáuticas*, i.20 (<http://www.sacred-texts.com/cla/argo/argo00.htm>) y sig.; Píndaro, *Odas Píticas* iv.1 (<http://www.perseus.tufts.edu/cgi-bin/ptext?lookup=Pind.+P.+4.171ff.>)
- [53] «Argonaut», *Encyclopædia Britannica*, 2002
- [54] Grimal, P. «Argonautas». *Diccionario de mitología griega y romana*. Barcelona: Paidós Ibérica. ISBN 84-7509-166-0.
- [55] Bonnefoy, Y. (1992). *Greek and Egyptian Mythologies*. University of Chicago Press. p. 103. ISBN 0-226-06454-9.
- [56] Hard, R. (2003). *The Routledge Handbook of Greek Mythology: Based on H.J. Rose's "Handbook of Greek Mythology"*. Routledge. pp. 311–7. ISBN 0-415-18636-6.
- [57] «Trojan War», *Encyclopaedic Dictionary The Helios*, 1952
- [58] «Troy», *Encyclopædia Britannica*, 2002
- [59] Dunlop, J. C. (1814). *The history of fiction*. Londres. p. 355. LCCN 11015991 ([http://catalog.loc.gov/cgi-bin/Pwebrecon.cgi?Search\\_Arg=11015991&Search\\_Code=STNO&CNT=25&HIST=1](http://catalog.loc.gov/cgi-bin/Pwebrecon.cgi?Search_Arg=11015991&Search_Code=STNO&CNT=25&HIST=1))<noinclude >
- </noinclude>.
- [60] Kelly, D. (1999). *The Conspiracy of Allusion: Description, Rewriting, and Authorship from Macrobius to Medieval Romance*. Brill Academic Publishers. p. 121. ISBN 90-04-11560-9.
- [61] Johnson, C. D. (2003). *Understanding the Odyssey*. Greenwood Press. p. 15. ISBN 0-313-30881-0.
- [62] Hanson, V. D.; Heath, J. (1998). *Who Killed Homer?: The Demise of Classical Education and the Recovery of Greek Wisdom*. Simon & Schuster. p. 37. ISBN 0-684-84453-2.
- [63] Griffin, J. (1986). «Greek Myth and Hesiod». *The Oxford Illustrated History of Greece and the Hellenistic World*. Oxford University Press. p. 80. ISBN 0-19-285438-0.
- [64] Fritz, G. (1996 reimpr.). *Greek Mythology: An Introduction*. John Hopkins University Press. pp. 169–70. ISBN 0-8018-5395-8.
- [65] Platón, *Teeteto*, 176b (<http://www.perseus.tufts.edu/cgi-bin/ptext?doc=Perseus:text:1999.01.0172&layout=&loc=Theat.+176b>)
- [66] Homero, *Iliada* xviii.96.
- [67] <http://www.perseus.tufts.edu/cgi-bin/ptext?doc=Perseus%3Atext%3A1999.01.0170&layout=&loc=Apol.+28b>
- [68] Gale, M. (1994). *Myth and Poetry in Lucretius*. Cambridge University Press. pp. 87–9. ISBN 0-521-45135-3.
- [69] «Euhemerus», *Encyclopædia Britannica*, 2002
- [70] Chance, J. (1994). *Medieval Mythography: From Roman North Africa to the School of Chartres, A.D. 433–1177*. University Press of Florida. p. 69. ISBN 0-8130-1256-2.
- [71] Walsh, P. G. (1998). *The Nature of the Gods*. Oxford University Press. xxvi–xxvii. ISBN 0-19-282511-9.
- [72] Cicerón, *Disputaciones tusculanas* i.11 (<http://www.thelatinlibrary.com/cicero/tusc1.shtml>).
- [73] Cicerón, *De divinatione* ii.81 (<http://www.thelatinlibrary.com/cicero/divinatione2.shtml#81>).
- [74] Beard, M.; North, J. A.; Simon, R. F. P. (1998). *Religions of Rome: A History*. Cambridge University Press. p. 259. ISBN 0-521-31682-0.
- [75] Hackin, J. (1932). *Asiatic mythology*. p. 38. ISBN 1-4179-7695-0.
- [76] Sacred Texts, Orphic Hymns (<http://www.sacred-texts.com/cla/hoo/index.htm>)
- [77] Ackerman, R. (1991 reimpr.). «Introducción». *Prolegomena to the Study of Greek Religion*. Princeton University Press. xv. ISBN 0-691-01514-7.
- [78] Graf, F. (1996 reimpr.). *Greek Mythology: An Introduction*. John Hopkins University Press. p. 9. ISBN 0-8018-5395-8.
- [79] «myth», *Encyclopædia Britannica*, 2002
- [80] Allen, D. (1978). *Structure and creativity in religion: hermeneutics in Mircea Eliade's phenomenology and new directions*. Walter de Gruyter. pp. 9–12. ISBN 90-279-7594-9.

- [81] Segal, R. A. (1999). *Theorizing About Myth*. University of Massachusetts Press. p. 16. ISBN 1-55849-191-0.
- [82] Caldwell, R. S. (1995). *The Origin of the Gods: A Psychoanalytic Study of Greek Theogonic Myth*. Oxford University Press. p. 344. ISBN 0-19-507266-9.
- [83] Jung, C. G.; Kerényi, K. (2001 reimpr.). «The Psychology of the Child Archetype». *Essays on a Science of Mythology*. Princeton University Press. p. 85. ISBN 0-691-01756-5.
- [84] Segal, R. A. (4 de abril de 1990). «The Romantic Appeal of Joseph Campbell (<http://www.religion-online.org/showarticle.asp?title=766>)». *Christian Century Foundation*: pp. 332–5. .
- [85] Fritz, G. (1996 reimpr.). *Greek Mythology: An Introduction*. John Hopkins University Press. p. 38. ISBN 0-8018-5395-8.
- [86] Bulfinch, T. (2000). *Bulfinch's Greek and Roman Mythology: The Age of Fable*. Dover Publications. pp. 241–2. ISBN 0-486-41107-9.
- [87] Poleman, H. I. (marzo 1943). «Review of "Ouranos-Varuna. Etude de mythologie comparee indo-europeenne by Georges Dumézil" ([http://links.jstor.org/sici?sici=0003-0279\(194303\)63:1<78:OEDMCI>2.0.CO;2-T](http://links.jstor.org/sici?sici=0003-0279(194303)63:1<78:OEDMCI>2.0.CO;2-T))». *American Oriental Society* **63** (1): pp. 78–9. .
- [88] Winterbourne, A. (2004). *When the Norns Have Spoken: Time and Fate in Germanic Paganism*. Fairleigh Dickinson University Press. p. 87. ISBN 0-8386-4048-6.
- [89] Edmunds, L. (1990). *Approaches to Greek Myth*. John Hopkins University Press. p. 184. ISBN 0-8018-3864-9.
- [90] Segal, R. A. (1991). «Adonis: A Greek Eternal Child». *Myth and the polis*. Cornell University Press. ISBN 0-8014-2473-9.
- [91] Reinhold, M. (20 de octubre de 1970). «The Generation Gap in Antiquity ([http://links.jstor.org/sici?sici=0003-049X\(19701020\)114:5<347:TGGIA>2.0.CO;2-I](http://links.jstor.org/sici?sici=0003-049X(19701020)114:5<347:TGGIA>2.0.CO;2-I))». *American Philosophical Society* **114** (5): pp. 347–65. .
- [92] Burkert, W. (2002). *Greek Religion: Archaic And Classical*. Blackwell Publishing. pp. 23–4. ISBN 0-631-15624-0.
- [93] Wood, M. (1998). *In Search of the Trojan War*. University of California Press. p. 112. ISBN 0-520-21599-0.
- [94] Burn, L. (1992). *Mitos griegos*. Madrid: Ediciones Akal. pp. 75–6. ISBN 84-460-0117-9.
- [95] Brazouski, A. (1994). *Children's Books on Ancient Greek and Roman Mythology: An Annotated Bibliography*. Greenwood Publishing. iv. ISBN 0-313-28973-5.

## Bibliografía

### Fuentes primarias (griegas y romanas)

- Apolodoro, *Biblioteca y Epítome* ( texto original (<http://www.perseus.tufts.edu/cgi-bin/ptext?doc=Perseus:text:1999.01.0021:page=1>))
- Apolonio de Rodas, *Argonáuticas*, Libro I ( texto original (<http://www.sacred-texts.com/cla/argo/argo00.htm>))
- Cicerón, *De divinatione* ( texto original (<http://www.thelatinlibrary.com/cicero/divinatione2.shtml>)); *Disputaciones tusculanas* ( texto original (<http://www.thelatinlibrary.com/cicero/tusc1.shtml>))
- Esquilo, *Los persas* ( texto original (<http://www.perseus.tufts.edu/cgi-bin/ptext?doc=Perseus:text:1999.01.0011:line=1>)); *Prometeo encadenado* ( texto original (<http://www.perseus.tufts.edu/cgi-bin/ptext?doc=Perseus:text:1999.01.0009:line=1>), traducción al español)
- Heródoto, *Historia I* ( texto original (<http://www.sacred-texts.com/cla/hh/hh1000.htm>), traducción al español, versión anotada (<http://www.ebooksbrasil.org/eLibris/nuevelibros.html#1>))
- Hesíodo, *Trabajos y días* ( traducción al español (<http://webs.advance.com.ar/trimegis/whesiodo.txt>)); *Teogonía* (texto original, traducción al español)
- *Himno homérico a Afrodita* ( texto original (<http://www.perseus.tufts.edu/cgi-bin/ptext?doc=Perseus:text:1999.01.0137:hymn=5:line=1>))
- *Himno homérico a Deméter* ( texto original (<http://www.perseus.tufts.edu/cgi-bin/ptext?doc=Perseus:text:1999.01.0137:hymn=4:line=1>))
- *Himno homérico a Hermes* ( texto original (<http://www.perseus.tufts.edu/cgi-bin/ptext?doc=Perseus:text:1999.01.0137:hymn=2:line=1>))
- Homero, *Ilíada* (texto original, traducción al español)
- Ovidio, *Las metamorfosis* (texto original, traducción al español)
- Pausanias, *Descripción de Grecia* ( texto original (<http://www.perseus.tufts.edu/cgi-bin/ptext?doc=Perseus:text:1999.01.0159>))
- Píndaro, *Píticas IV* ( texto original (<http://www.perseus.tufts.edu/cgi-bin/ptext?doc=Perseus:text:1999.01.0161:book=P.:poem=4:line=1>))

- Platón, *Apología* ( texto original (<http://www.perseus.tufts.edu/cgi-bin/ptext?doc=Perseus:text:1999.01.0169:text=Apol.:section=17a>), traducción al español); *Teeteto* ( texto original (<http://www.perseus.tufts.edu/cgi-bin/ptext?doc=Perseus:text:1999.01.0171:text=Theaet.:section=142a>))

## Fuentes secundarias

### En español:

- Grimal, P. (1981). *Diccionario de mitología griega y romana* (ed. rev., con bibliografía actualizada por el autor edición). Barcelona: Paidós. ISBN 978-84-7509-053-5. (Traducción de la 6ª del original francés *Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine*, 1979.)
- Hard, Robin (2008). *El gran libro de la mitología griega* (1ª ed. edición). Madrid: La esfera de los libros. ISBN 978-84-9734-699-3. (Basado en el manual de la mitología griega de H.J.ROSE)
- López Trujillo, Fernando (2008). *Mitología Griega: Breve historia de la mitología griega* (1ª ed. edición). Madrid: Nowtilus. ISBN 978-84-9763-547-9. (Primera edición española)
- Ruiz de Elvira, A. (1982). *Mitología clásica* (2ª ed. corregida edición). Madrid: Editorial Gredos. ISBN 978-84-249-0204-9. (Primera edición: 1975.)

### En inglés:

- Burkert, W. (1987). *Greek Religion*. Cambridge: Harvard University Press. ISBN 978-0-674-36281-9.
- Gantz, T. (1993). *Early Greek myth: a guide to literary and artistic sources*. Baltimore: Johns Hopkins University Press. ISBN 978-0-8018-4410-2.
- Graves, R. (1955). *The Greek myths*. Nueva York: George Braziller. OCLC 376972 (<http://worldcat.org/oclc/376972>).
- Hamilton, E. (1942). *Mythology*. Boston: Little Brown & Co. OCLC 393007 (<http://worldcat.org/oclc/393007>).
- Kerényi, K. (1951). *The gods of the Greeks*. Londres, Nueva York: Thames and Hudson. OCLC 387233 (<http://worldcat.org/oclc/387233>).
- Kerényi, K. (1959). *The heroes of the Greeks*. Londres: Thames and Hudson. OCLC 1156601 (<http://worldcat.org/oclc/1156601>).
- Morford, M. P. O.; Lenardon, R. J. (2002). *Classical Mythology* (7ª ed. edición). Nueva York: Oxford University Press. ISBN 978-0-19-515344-6.
- Rose, H. J. (1928). *A handbook of Greek mythology: including its extension to Rome*. Londres: Methuen & Co. OCLC 4142933 (<http://worldcat.org/oclc/4142933>).
- Ruck, C. A. P.; Staples, D. (1994). *The world of classical myth: gods and goddesses, heroines and heroes*. Durham: Carolina Academic Press. ISBN 978-0-89089-575-7.
- Smith, W. (1844–1849). *Dictionary of Greek and Roman biography and mythology*. Londres: Taylor and Walton. OCLC 2455785 (<http://worldcat.org/oclc/2455785>).
- Smith, W. (1842). *A dictionary of Greek and Roman antiquities*. Londres: Taylor and Walton. OCLC 7784114 (<http://worldcat.org/oclc/7784114>).

## Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Mitología griega**. Commons
- Greek Mythology Link (<http://www.maicar.com/GML/>) de Carlos Parada (inglés)<noinclude ></noinclude>, incluyendo una bibliografía de obras modernas (<http://www.maicar.com/GML/Bibliography2.html>)<noinclude ></noinclude>, comenzando por la *Genealogia degli Dei de Gentili* de Boccaccio
- Theoi Project (<http://theoi.com/>) (inglés)<noinclude ></noinclude>, una guía del antiguo panteón griego
- Encyclopædia Mythica (<http://www.pantheon.org>) (inglés)
- Rea (<http://www.kelpienet.net/rea>), mitología griega
- El Olimpo (<http://www.elolimpo.com>), mitología griega y romana

## Mitología romana

La **mitología romana**, es decir las creencias mitológicas de los habitantes de la Antigua Roma, puede considerarse formada por partes. La primera, principalmente tardía y literaria, consiste en préstamos completamente nuevos procedentes de la mitología griega. La otra, mayoritariamente antigua y cúlrica, funcionaba en formas muy diferentes a las de equivalente griega.

### Naturaleza de los antiguos mitos romanos

Los romanos no tenían relatos secuenciales sobre sus dioses comparables a la Titanomaquia o la seducción de Zeus por Hera, hasta que sus poetas comenzaron a adoptar los modelos griegos en el último lapso de tiempo de la república romana. Sin embargo, lo que sí tenían, era:

- Un sistema muy desarrollado de rituales, escuelas sacerdotales y panteones de dioses relacionados;
- Un rico conjunto de mitos históricos sobre la fundación y auge de su ciudad por parte de actores humanos con ocasionales intervenciones divinas.

### Mitología antigua sobre los dioses

El modelo romano incluía una forma muy diferente a la de los griegos de definir y concebir a los dioses. Por ejemplo, en la mitología griega Deméter era caracterizada por una historia muy conocida sobre su dolor por el rapto de su hija Perséfone a manos de Hades. Los antiguos romanos, por el contrario, concebían a su equivalente Ceres como una deidad con un sacerdote oficial llamado *Flamen*, subalterno de los *flamines* de Júpiter, Marte y Quirino, pero superior a los de Flora y Pomona. También se le consideraba agrupado en una tríada con otros dos dioses agrícolas, Liber y Libera, y se sabía la relación de dioses menores con funciones especializadas que le asistían: *Sarritor* (escardado), *Messor* (cosecha), *Convictor* (transporte), *Conditor* (almacenaje), *Insitor* (siembra) y varias docenas más.

Así pues, la «mitología» romana arcaica, al menos en lo referente a los dioses, no estaba formada por relatos sino más bien el entrelazamiento y las complejas interrelaciones entre dioses y humanos.

La religión original de los primeros romanos fue modificada por la adición de numerosas y contradictorias creencias en épocas posteriores, y por la asimilación de grandes porciones de la mitología griega. Lo poco que se sabe sobre la religión romana primitiva no es gracias a relatos de la época sino a escritores posteriores que buscaron preservar las



Una cabeza de Minerva hallada en las ruinas de los baños romanos de Bath (Inglaterra).

viejas tradiciones del olvido en el que estaban cayendo, como el estudioso del siglo I a. C. Marco Terencio Varrón. Otros escritores clásicos, como el poeta Ovidio en sus *Fastos* ('calendario'), fueron fuertemente influidos por los modelos helenísticos, y en sus obras se recurre con frecuencia a las creencias griegas para rellenar los huecos de las tradiciones romanas.

### Mitología antigua sobre la historia romana

En contraste con la escasez del material narrativo sobre los dioses, los romanos tenían una rica panoplia de leyendas sobre la fundación y primera expansión de su propia ciudad. Además de estas tradiciones de origen mayoritariamente local, a este surtido se injertó material procedente de las leyendas heroicas griegas en una época temprana, haciendo por ejemplo a Eneas antepasado de Rómulo y Remo.

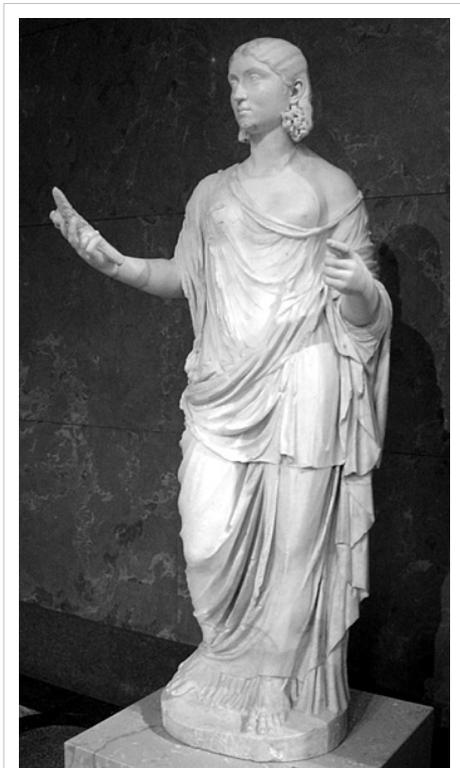
La *Eneida* y los primeros libros de Livio son las mejores fuentes exhaustivas para esta mitología humana.

### Dioses nativos romanos e itálicos

Las prácticas rituales romanas de los sacerdotes oficiales distinguían claramente dos clases de dioses: los *di indigetes* y los *di novensides* o *novensiles*. Los *indigetes* eran los dioses originales del estado romano (véase *Di indigetes*), y su nombre y naturaleza están indicados por los títulos de los sacerdotes más antiguos y por las fiestas fijas del calendario. Los *novensides* eran divinidades posteriores cuyos cultos fueron introducidos en la ciudad en el periodo histórico, normalmente en una fecha conocida y como respuesta a una crisis específica o necesidad percibida.

Las divinidades romanas primitivas incluían, además de los *di indigetes*, un montón de los llamados dioses especialistas cuyos nombres eran invocados al realizar diversas actividades, como la cosecha. Los fragmentos de los viejos rituales que acompañaban a estos actos como el arado o la siembra revelan que en cada parte del proceso se invocaba a una deidad diferente, estando el nombre de cada una de ellas derivado regularmente del verbo para la operación. Estas divinidades pueden ser agrupadas bajo el término general de dioses asistentes o auxiliares, que eran invocados junto con la deidades mayores. Los antiguos cultos romanos eran más un polidemonismo que un politeísmo: los conceptos que los adoradores tenían de los seres invocados consistían en poco más que sus nombres y funciones, y el *numen* o 'poder' del ser se manifestaba en formas altamente especializadas.

El carácter de los *indigetes* y sus fiestas muestran que los antiguos romanos no sólo eran miembros de una comunidad agrícola sino que también estaban orgullosos de luchar y muy involucrados con la guerra. Los dioses representaban distintivamente las necesidades prácticas de la vida diaria, como las sentía la comunidad romana a la que pertenecían. Se entregaban escrupulosamente a los ritos y ofrendas que consideraban apropiados. Así, Jano y Vesta guardaban la puerta y el hogar, los Lares protegían el campo y la casa, Pales los pastos, Saturno la siembra, Ceres el crecimiento del grano, Pomona la fruta, y Consus y Ops la cosecha. Incluso el majestuoso Júpiter, rey de los dioses, era honrado por la ayuda que sus lluvias daban a las granjas y viñedos. En su más amplio carácter era considerado, a través de su arma de rayos, el director de la actividad humana y, por su amplio dominio, el protector de los romanos en sus expediciones militares allende las fronteras de su propio país. Prominentes en la época más antigua fueron los dioses Marte y Quirino, que a menudo se identificaban entre sí. Marte era un dios de la guerra al



Estatua de Ceres portando fruta.

que se honraba en marzo y octubre. Los investigadores modernos creen que Quirino fue el patrón de la comunidad militar en tiempos de paz.

A la cabeza del panteón primitivo se encontraba la tríada Júpiter, Marte y Quirino (cuyos tres sacerdotes, o *flamines*, tenían el mayor rango), y Jano y Vesta. Estos dioses antiguos tenían poca individualidad, y sus historias personales carecían de matrimonios y genealogías. A diferencia de los dioses griegos, no se consideraba que funcionaban de la misma forma que los mortales, y por ello no existen muchos relatos de sus actividades. Este culto primitivo está asociado con Numa Pompilio, el segundo rey de Roma, de quien se creía que tuvo como consorte y consejera a la diosa romana de las fuentes y los partos, Egeria, a quien a menudo se identifica como una ninfa en las fuentes literarias posteriores. Sin embargo, se añadieron nuevos elementos en una época relativamente temprana. A la casa real de los Tarquinios se atribuyó en las leyendas el establecimiento de la gran Tríada Capitolina, Júpiter, Juno y Minerva, que asumió el lugar supremo en la religión romana. Otras adiciones fueron el culto a Diana en el monte Aventino y la introducción de los Libros Sibílicos, profecías de la historia del mundo que, según la leyenda, fueron compradas por Tarquinio a finales del siglo IV a. C. a la Sibila de Cumas.

## Dioses extranjeros

La absorción de deidades locales vecinas tuvo lugar a medida que el estado romano conquistaba el territorio vecino. Los romanos solían conceder a los dioses locales del territorio conquistado los mismos honores que a los dioses antiguos que habían sido considerados propios del estado romano. En muchos casos las recién adquiridas deidades eran invitadas formalmente a llevar su domicilio a nuevos santuarios en Roma. En 203 a. C., la figura de culto representativa de Cibele fue retirada de Pesino (Frigia) y acogida ceremoniosamente en Roma. Además, el crecimiento de la ciudad atrajo a extranjeros, a los que se permitía continuar con la adoración a sus propios dioses. De esta forma llegó Mitra a Roma y su popularidad en las legiones extendió su culto hasta tan lejos como Bretaña. Además de Cástor y Pólux, los asentamientos conquistados en Italia parecen haber contribuido al panteón romano con Diana, Minerva, Hércules, Venus y otras deidades de menor rango, algunas de las cuales eran divinidades itálicas, procediendo otras originalmente de la cultura griega de Magna Grecia. Las deidades romanas importantes fueron finalmente identificadas con los más antropomórficos dioses y diosas griegos, y asumieron muchos de sus atributos y mitos.

## Véase también

- *Di indigetes*
- Dioses y personajes de la mitología romana
- Mitología
- Mitología griega
- Religión romana
- Templo romano

## Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Mitología romana**. Commons
- Mitología de Roma <sup>[1]</sup> en dearqueologia.com <sup>[2]</sup>
- Mitología romana <sup>[3]</sup> en cuentos-infantiles.idoneos.com <sup>[4]</sup>
- elolimpo.com <sup>[5]</sup>, mitología clásica

## Referencias

[1] [http://www.dearqueologia.com/roma\\_mitologia.htm](http://www.dearqueologia.com/roma_mitologia.htm)

[2] <http://www.dearqueologia.com/>

[3] [http://cuentos-infantiles.idoneos.com/index.php/Cuentos\\_mitol%C3%B3gicos/Mitolog%C3%ADa\\_Romana](http://cuentos-infantiles.idoneos.com/index.php/Cuentos_mitol%C3%B3gicos/Mitolog%C3%ADa_Romana)

[4] <http://cuentos-infantiles.idoneos.com/>

[5] <http://www.elolimpo.com/>

# Anexo:Dioses y personajes de la mitología romana

---

## A

- Abeona.Era la diosa que protegía a los niños la primera vez que abandonaban las casa de sus padres, salvaguardando sus primeros pasos solos.
  - Abundantia: Diosa de la buena fortuna, de la abundancia y la prosperidad.
  - Aca Larentia: Fue esposa de Faustulus, descrita a veces como amante de Hércules. Según una versión ella habría sido la madre adoptiva de Rómulo y Remo
  - Acates: compañero del héroe Eneas durante la travesía para llegar a Italia y aún después.
  - Acis.Era el dios del río homónimo cercano al Etna en Sicilia.
  - Aeolus.Fue hijo de Helén y de la náyade Orsís y hermano de Doro, Juto y Anfición.
  - Aequitas: Diosa del comercio justo, la versión romana de Astrea.
  - Aera Cura.es una diosa venerada en tiempos antiguos, estaba relacionade con el dios romano del inframundo
  - Aesculapius.Fue el dios de la Medicina y evolución, venerado en Grecia en varios santuarios
  - Aeternitas: Personificación de la eternidad.
  - Africo o Afer Venti : Nombre del dios-viento del suroeste.
  - Alemonia o Alemona.Diosa menor relacionada con el nacimiento. Esta deidad se encargaba en concreto de formar el feto en el útero de la mujer embarazada.
  - Angerona.Una divinidad romana de la que resulta difícil formarse una idea definida, debido a las contradicciones que sobre ella hay en las fuentes.
  - Angita: Diosa de la curación. Estaba relacionada con los venenos y era hermana de Circe.
  - Angitia.
  - Anna Perenna.Fue una antigua deidad romana del círculo o «anillo» del año, como su nombre (per annum) indica claramente.
  - Antevorta: Diosa de los nacimientos; era una de las Camenas.
  - Arimanius.De origen griego, Arimanius era una divinidad relacionada con el inframundo. Su esencia fue más tarde consumida por la de Plutón.
  - Arúspices.Era un adivino etrusco que examinaba las entrañas de un animal sacrificado para obtener presagios en cuanto al futuro.
-

- Arvales: Era una cofradía sacerdotal romana cuyos orígenes remontarían a la época de la fundación de Roma (siglo VIII a. C.)
- Ascanio: hijo de Eneas, fundador de Alba Longa (lleva el mismo nombre en la mitología griega)
- Augur: Sacerdote de la adivinación
- Aurora: Diosa del amanecer equivalente a la Eos griega.
- Averno: Diosa del infierno, equiparada a Proserpina.
- Avernuncus. En la mitología romana, una deidad menor que preside el nacimiento. Tardíamente se transformó en el dios de la aversión y del odio; por esto se le considera padre de un pequeño grupo de divinidades, las cuales reciben el nombre genérico de Avernunci
- Apolo/Febo: Dios de la belleza (Apolo en la mitología griega)

## B

- Baco: Dios del vino. En la mitología griega se usó el nombre de Dioniso más habitualmente para aludir a este dios, aunque también se empleaba ya el nombre de Baco.
- Belona: Diosa de la guerra (Enio en la mitología griega).
- Bona Dea: en la mitología de la Antigua Roma, es la diosa de la fertilidad, la castidad y la salud. También se la conocía como Maia y como Fauna, por ser hija de Fauno, la divinidad romana cuyo equivalente griego es Pan.
- Bromius.
- Bubona. Es, en la mitología romana, una diosa agrícola, a cuya protección están los ganados. Ella se encarga en especial de los bueyes.

## C

- Caca. Era, en la mitología romana, la hermana del gigante Caco. Originalmente fue una diosa del hogar, pero más tarde fue relegada a un personaje secundario en una versión de los doce trabajos de Hércules.
- Cacus.
- Caelus: Dios romano que personifica los cielos que se identifica con Urano de la mitología griega, su esposa es Terra.
- Caieta: Nodriz de Eneas.
- Camenae: Diosas de las Artes, de las fuentes y de los nacimientos, (Musas en la mitología griega)
- Camila: Compañera de Turno, era considerada como una de las Amazonas y protegida de Diana.
- Candelífera: Diosa del parto.
- Carmenta. En la mitología romana, Carmenta era la diosa del parto y la profecía, asociada con la innovación tecnológica y con la protección de las madres y los niños, y patrona de las matronas. Se decía también de ella que había inventado el alfabeto latino.
- Carmentes.
- Cardea: Diosa de la Salud, los umbrales y las bisagras y los pomos de las puertas, también asociada con el viento.
- Carna. Ninfa, esposa de Jano
- Catamito: Nombre romano del Ganimedes (mitología) griego.
- Ceres: Diosa de la agricultura y de los frutos de la tierra (Deméter en la mitología griega).
- Cinxia: Diosa del matrimonio.
- Clementia. Es, en la mitología romana, la personificación de la conmiseración, el perdón y de, como su nombre indica, la clemencia.
- Clitunno: Dios-río.
- Cloacina: Diosa de las cloacas.
- Concordia: Diosa romana equivalente a la griega Harmonía.

- Consus.Era, en la mitología romana, el dios protector de los cereales y los silos subterráneos (por lo que era considerado un dios ctónico), y como tal era representado por una semilla de trigo.
- Convector: Divinidad agrícola relacionado con el transporte de lo cosechado en la siembra. Convector era un dios menor y uno de los asistentes de la diosa Ceres
- Corus: Dios-viento.
- Cuba: Diosa menor de los infantes.
- Cunina: Diosa romana de los niños y la infancia, relacionada con la siesta.
- Cupido: Dios del Amor (Eros en la mitología griega).
- Cura.
- Cybele.Originalmente una diosa frigia, Cibeles (en griego antiguo Κυβέλη Kybélê, nombre al que a veces se da la etimología de «la del pelo» si se considera griego en lugar de frigio) era la diosa de la Madre Tierra que fue adorada en Anatolia desde el neolítico.

## D

- Dea Dia: era una antigua divinidad relacionada a la tierra toda, de ella desciende el universo entero. Tellus
- Dea Tacita: la diosa silente, diosa de la muerte; más tarde identificada con la diosa de la tierra Larenta.
- Décima: Una de las tres Parcas (Láquesisen la mitología griega)
- Dei Lucrii: Dioses menores del dinero.
- Devera.
- Deverra: Diosa del nacimiento, protegía a los infantes del ataque de los demonios.
- Diana: Diosa de la caza y la hechicería (Artemisa en la mitología griega).
- Diana Nemorensis.Era una forma itálica de la diosa que se helenizó durante el siglo IV a. C. y se amalgamó con Artemisa. Su santuario se encontraba en la orilla meridional del Lago de Nemi,
- Dius Fidus: Dios de los juramentos.
- Dis Pater.(En latín «el padre rico») era, en la mitología romana, una deidad del inframundo, posteriormente absorbida por Plutón.
- Disciplina: Personificación del deber, es la Eunomia romana.
- Discordia: Diosa de los desacuerdos, equivalente a la Eris griega.
- Domiduca: Diosa que conducía a las novias a su nuevo hogar.
- Domiducus: Dios, esposo de Domiduca
- Domitius o Domidius: Dios que se encargaba de hacer que las mujeres cumplieran sus tareas en el hogar.

## E

- Edesia.
- Edusa.En la mitología romana, Edusa es una diosa menor que se encarga de cuidar a los niños. A ella se encomiendan cuando tienen que comer,
- Egeria.(«Del álamo negro») era, en la mitología romana, una de las Camenas, diosa de las fuentes y los partos y una de las ninfas. Se casó con Numa Pompilio,
- Empanda: Diosa de la generosidad y de la apertura de pueblos y caminos.
- Envidia : diosa de la venganza, de la envidia, del rencor y personificación de la cólera divina (Ptono y Némesis en la mitología griega)
- Epona.Es la diosa celta de los caballos, de la fertilidad y de la naturaleza, asociada con el agua, la curación y la muerte indistintamente, comparable a Cibeles.
- Esculapio: dios de la Medicina (Asclepio en la mitología griega).
- Eventus Bonus: Dios de la buena prosperidad.

**F**

- Fabulinus.En la mitología romana, el dios Fabulinus (del latín *fabulari*, hablar) enseñaba a los niños a hablar. Así, cuando un niño hablaba por primera vez, los padres le hacían una ofrenda.

Obtenido de "<http://es.wikipedia.org/wiki/Fabulinus>"

- Facunditas: Personificación de la fecundidad.
- Falacer: Héroe romano.
- Fama: Diosa equivalente a La griega Feme.
- Favonio: Dios-viento. Viento del occidente (Céfiro en la mitología griega).
- Fauna: Esposa de Fauno. Diosa del rabaño.
- Fauno: Dios pastoral equivalente a Pan en la mitología griega.
- Faustitas: Protector de los ganados y los pastores.
- Febe: Diosa de la Luna (Selene en la mitología griega).
- Febo: dios de la belleza
- Febris: Diosa que quita o lleva la fiebre.
- Felicitas: Diosa de la buena fortuna.
- Ferentina: Patrona de la ciudad de *Ferentum*.
- Feronia.
- Fides.En la mitología romana, la diosa de la confianza. Es hija de Saturno y Virtus
- Flora: Diosa de las flores (Cloris en la mitología griega).
- Fontus: Dios de los manantiales.
- Fornax: Diosa de los hornos de pan.
- Fortuna: Diosa de la Suerte, equivalente a Tyche en la mitología griega.
- Fraus.Es la personificación del fraude y del engaño en la mitología romana. Fraus era hija de Nox y Erebus, y una de las sirvientes del dios Mercurio. Equivale en la mitología griega ala diosa Apate.
- Fulgora: Diosa del rayo.
- Furrina.Era una diosa perteneciente a la mitología romana, cuyo culto, según la tradición, fue instituido por el rey Numa, sucesor de Rómulo.

**G**

- Glycon.era un dios serpiente, de acuerdo con el satírico Luciano, quien proporciona la única referencia literaria sobre esta deidad.
- Gratiae.

**H**

- Hércules: Semi-dios, hijo de Jupiter y Alcmena (Heracles en la mitología griega).
- Hermo: Dios-río.
- Herulus o Erelus: Dios de la oscuridad.
- Hespérides.En la mitología griega las Hespérides (en griego antiguo Ἑσπερίδες, 'hijas del atardecer') eran las ninfas que cuidaban un maravilloso jardín en un lejano rincón del occidente, situado según diversas fuentes en las montañas de Arcadia en Grecia, cerca de la cordillera del Atlas en Marruecos, o en una distante isla del borde del océano.
- Higea.
- Hippona.
- Honos: Dios que personifica el honor militar.
- Hora: Diosa de la belleza, divinización de Hersilia.

**I**

- Imporcitor. Indiges . Insitor : Dios agrícola, asistente de Ceres.
- Indiges.
- Insitor: Dios agrícola, asistente de Ceres.
- Intercidona: Diosa que protege a las madres.
- Inuus: Dios de la fertilidad.
- Invidia:En la mitología romana, era una diosa-personificación de la venganza y de los celos. Sus equivalentes en la mitología griega eran Némesis y Ptono.
- Iris.En la mitología griega, Iris (en griego Ἴρις, 'arco iris') es hija de Taumante y de la oceánide Electra y hermana de las Harpías. En la *Ilíada* se la describe como mensajera de los dioses,
- Issa:
- Iustitia: Diosa de la Justicia (Temis en la mitología griega).

**J**

- Jano: Dios de las Puertas y de los Principios (toda cosa que comienza).
- Juno: Diosa del matrimonio y la maternidad (Hera en la mitología griega).
- Júpiter: Dios principal (Zeus en la mitología griega).
- Juturna: Ninfa de los manantiales.
- Juventas.

**L**

- Lactanus o Lactans: Dios que protege a los campos.
- Larentina.
- Lares.Los lares eran divinidades romanas hijos de la náyade Lara y el dios Mercurio cuyo origen se encuentra en los cultos etruscos a los dioses familiares.
- Latona: Nombre romano para la griega Leto madre de Apolo y Diana.
- Laverna.es una deidad romana protectora de los ladrones y los impostores
- Levana Fue, en la mitología romana, una diosa que presidía la legitimación y reconocimiento de los recién nacidos.

Al nacer un niño lo ponían desnudo en tierra y para considerarlo legítimo, tenía que levantarlo el padre o quien le representara.

- Líber Pater: equivalente a Baco y Dioniso en la mitología griega.
- Libera: Diosa de la fertilidad de las viñas.
- Liberalitas: Diosa de la generosidad de los campos.
- Libertas: Diosa de la libertad y de los libertos.
- Libitina: Diosa de los ritos fúnebres y de la sexualidad.
- Lima: Esposa de Limen.
- Lua: Diosa que personifica la peste.
- Lucifer ("*El portador de la luz*"), es la personificación del planeta Venus como la Estrella de la Mañana. Lucifer es hijo de la diosa Aurora y padre de Ceyx.
- Lucina: Diosa del nacimiento.
- Luna: Diosa de la Luna (Selene en la mitología griega).
- Lupercio.

## M

- Mana Genita: Diosa relacionada con la muerte y el nacimiento.
- Manes: En la mitología romana, manes era un dios doméstico, junto a lares y penates. Eran los protectores del hogar.
- Manía: Diosa, madre de los Manes.
- Mantus: Diosa de la adivinación.
- Marte: Dios de la guerra, (Ares en la mitología griega).
- Matuta: Una deidad del amanecer llamada también Mater Matuta.
- Mefitis o Mephitis: Diosa de los vapores venenosos de los lagos volcánicos.
- Mellona: Diosa de las abejas y la miel.
- Mercurio: Dios del comercio y también mensajero de los dioses (Hermes en la mitología griega).
- Messor: Dios agrícola, asistente de Ceres.
- Minerva: Diosa de la artesanía, (Atenea en la mitología griega).
- Mithras.
- Moneta: Diosa de la memoria, (Mnemósine en la mitología griega).
- Mors: Dios de la muerte, (Tánatos en la mitología griega).
- Morta: Una de las tres Parcas; la que corta el hilo de la vida, (Átropos en la mitología griega).
- Murcia: diosa primitiva relacionada con el mirto.
- Muta.
- Mutinus Mutunus: Dios de la fertilidad de los campos.

## N

- Naenia: Diosa de la agonía y de los funerales.
- Nahalennia.
- Necessitas.
- Natura: Diosa de la naturaleza.
- Necessitas: En la mitología griega, Ananké (en griego antiguo Ἀνάγκη Ananke o Ἀνάγκαιη Anankaie) era la madre de las Moiras y la personificación de la inevitabilidad, la necesidad, la compulsión y la ineludibilidad. En la mitología romana era llamada Necessitas ('necesidad').
- Némesis: En la mitología griega, Némesis (llamada Ramnusia, la 'diosa de Ramnonte' en su santuario de esta ciudad) es la diosa de la justicia retributiva, la venganza y la fortuna.
- Nemestrinus: Dios de los bosques y de las flores.
- Neptuno: Dios del Mar (Poseidón en la mitología griega).
- Nerio: Diosa de la guerra.
- Nixi: Dioses menores de los nacimientos.
- Nodutus: Dios de los nudos para atar los tallos de los maizales.
- Nona: Una de las tres Parcas, la primera de las tres; la que reduce a hilo la lana (Cloto en la mitología griega).
- Nox.: Personificación de la noche.

## O

- Obarator.
- Occator.
- Ops: Esposa de Saturno, Diosa Madre (Rea en la mitología griega)
- Orbona: Diosa de los huérfanos.
- Orchardis.
- Orcus. En la mitología romana, uno de los demonios del inframundo, encargado de castigar los juramentos rotos.

## P

- Palatua: Diosa del monte Palatino.
  - Pales. Era una oscura divinidad del campo en la mitología romana. Pales era la protectora de la tierra y del ganado doméstico
  - Parcae.
  - Partula o Parca.
  - Patalena: Diosa de las flores.
  - Paventia: Diosa invocada para alejar el miedo.
  - Pax: Diosa de la Paz (Irene en la mitología griega).
  - Penates. Di Penates o en forma abreviada Penates eran, en la mitología romana, originalmente dioses protectores (en realidad genios) del almacén de la casa.
  - Picumnus.
  - Pietas: Diosa que personifica el amor a los padres.
  - Pilumnus: Protector de la infancia.
  - Plutón: Dios de los infiernos y de la riqueza (Hadesy Pluto en la mitología griega).
  - Poena: Personificación del castigo y la pena impuesta.
  - Pomona. Era, en la mitología romana, la diosa de la fruta, y por extensión de los árboles frutales, los jardines y las huertas. Era una diosa únicamente romana
  - Porus.
  - Porrina: Una de las Parcas.
  - Postverta: Diosa de las fuentes y los nacimientos.
  - Potina. Patrona de los niños lactantes.
  - Priapus.
  - Promitor: Uno de los asistentes de Ceres.
  - Prorsa Postverta.
  - Proserpina: Esposa de Plutón (Perséfone en mitología griega).
  - Providentia: Personificación de la adivinación.
  - Pudicitia: Diosa de la castidad.
  - Puta: Diosa de la poda.
-

## Q

- Quirino. Deidad de la mitología romana: sobrenombre con el que se veneró a Rómulo tras su ascensión a los Cielos en la Roma Antigua.
- Quiritis. Era una Sabina (pre-romana) diosa de la maternidad. Estuvo frecuentemente asociada con la protección. En los últimos años, Quiritis fue identificada con la diosa Juno,

## R

- Redarator: dios menor de la agricultura, asociado con el segundo arado.
- Robigalia.
- Robigo o Robiga: diosa de los destrozos, que protegía las cosechas de las enfermedades. Hermana de Robigus
- Robigus: dios de los destrozos que protegía las cosechas de las enfermedades. Hermano de Robigo.
- Roma: personificación del Estado de Roma.
- Rumina: diosa que protegía a las madres lactantes (también conocida como Diva Rumina).
- Runcina: diosa menor de la agricultura, asociada con la cosecha y el escardar.
- Rusina: protectora de los campos o tierras de labrantío (también conocida como Rurina)
- Rusor: dios menor de la agricultura y asistente de Ceres

## S

- Salacia: Diosa del mar, esposa de Neptuno (Anfítrite en la mitología griega).
- Salus: diosa del bienestar público del pueblo romano; se corresponde con la griega Hygieia.
- Sancus: dios de la lealtad, honestidad y los juramentos.
- Sarritor o Saritor: dios menor de la agricultura, dios de las labores de sachado y desherbamiento.
- Saturno: Dios del Tiempo (Crono en la mitología griega).
- Securita o Securitas: diosa de la seguridad, especialmente de la seguridad del Imperio romano.
- Semonia: diosa de la siembra.
- Sentia: diosa que protegía el desarrollo mental de los niños.
- Silvano: Dios de los bosques y arboladas (Sileno en la mitología griega).
- Sol: Dios del Sol (Helios en la mitología griega).
- Somnus: Dios del Sueño, equivalente a Hipnos en la mitología griega.
- Soranus: dios que posteriormente fue incorporado por la idea de Apolo bajo la forma de Apolo Soranus.
- Sors: dios de la suerte.
- Spes: diosa de la esperanza.
- Spiniensis: dios menor de la agricultura; invocado en el momento de quitar arbustos espinosos.
- Stata Mater: diosa que protegía frente al fuego. En ocasiones, se correspondía con Vesta.
- Statanus: dios también conocido como Statulinus o Statilinus. Supervisaba los primeros intentos de los niños de ponerse de pie. Junto con su mujer Statina protegía a los niños cuando estos abandonaban el hogar por primera vez y regresaban.
- Statina (vid. supra. Statanus).
- Sterquilinus ("estiércol"): dios de la fertilización. También conocido como Stercutus, Sterculius, Straculius, Struculius.
- Stimula: Equivalente a la Sémele griega.
- Strenua o Strenia: diosa de la fortaleza y la resistencia.
- Suadela: diosa de la persuasión.
- Summanus: dios del trueno nocturno.

## T

- Tacio Rey mitológico de los Sabinos. Después del rapto de sus súbditas por Rómulo, declaró la guerra a los raptos
- Tages
- Tarpeya
- Tarquecio
- Término: Dios de los límites de los campos.
- Trivia: Diosa de las encrucijadas (Hécate en la mitología griega).
- Turno En la mitología grecorromana, hijo de Dauno y de la ninfa Venilla, hermano de la ninfa Juturna. Rey de los rútilos, pueblo del Lacio

## V

- Vejovis : uno de los dioses más antiguos de la mitología romana, tenía poder para curar. Se le terminó asociando con el Asclepio de la mitología griega y por lo tanto también era equiparable a Esculapio de la mitología romana
- Venus: Diosa del amor, la belleza y la fecundidad (Afrodita en la mitología griega).
- Vesta: Diosa del hogar (Hestia en la mitología griega).
- Vestales
- Victoria: Diosa del triunfo, equivalente a Niké en la mitología griega.
- Vulcano: Dios del fuego y los metales (Hefesto en la mitología griega).
- Vulturno: Dios-viento del Este Euro en la mitología griega).

# Templo romano

El **templo romano**, era un lugar de culto a los dioses en la Antigua Roma. A través de los años fue modificando su estructura que en su origen tenía una base entre la cella o templo etrusco y el pórtico de columnas del templo griego.

## Origen

Basicamente es originario de las ideas conjuntas entre los templos etrusco y griego con planta rectangular y que difiere en el orden toscano descrito por Vitrubio que era cuadrado sobre un zócalo al que se accedía por una escalera anterior o podium.



Templo de Augusto (Pula), Croacia.

## Diferencias

No todos los templos romanos siguen la misma estructura sino que dependiendo de la zona pueden variar en su estructura, sobre todo en Oriente.

Los de planta rectangular son los más comunes como el Templo de César en el foro de Roma levantado en el lugar donde se incineró su cuerpo. Poseía un *podium* que en la parte delantera miraba al foro y formaba una tribuna. A través de dos escaleras se ascendía al templo hexástilo y próstilo.

También se conserva en perfecto estado la Maison Carrée en Nimes, hexástilo y pseudo-períptero corintio que data del año 16 a. C. La obra fue patrocinada por Agripa en honor de su suegro Augusto, su esposa Livia y sus hijos Cayo y Lucio.

Otro tipo de templo es el de planta circular como los templos de Vesta que tienen similitud con las antiguas cabañas romanas. Otro claro ejemplo de planta circular es el templete de Baalbek, con pronaos tetrástilo pero destaca sobre todo el Panteón de Agripa. En él puede leerse:

***M.AGRIPPA.L.F.COS.TERTIVM.FECIT***

*Marco Agripa, hijo de Lucio, cónsul por tercera vez, (lo) hizo*

Esta es la inscripción que puede leerse en el friso del pórtico de entrada. Atribuye la construcción del edificio a Marco Vipsanio Agripa, amigo y general del emperador Augusto. El tercer consulado de Agripa, nos indica el año 27 a. C. Además, Dión Casio lo encuadra<sup>[1]</sup> en las obras realizadas por Agripa en la zona de Roma conocida como el campo de Marte en 25 a. C. En tiempos de Adriano el edificio fue enteramente reconstruido, su nombre no aparece en las inscripciones debido al rechazo de este emperador a que su nombre figurase en las obras llevadas a cabo bajo su mandato. La inserción de una amplia sala redonda adosada al pórtico de un templo clásico es una innovación en la arquitectura romana. El modelo de espacio circular cubierto por una bóveda se había utilizado por la misma época en las grandes salas termales, pero era una novedad usarlo en un templo. El efecto de sorpresa al cruzar el umbral de la puerta debía ser notable. La construcción de una **cúpula** semiesférica sobre un tambor circular, era típico de la arquitectura de la época.

Otros capitolios se han hallado en Timgad (Argelia), Pompeya, Sbeitla (Túnez), y otros lugares del Imperio.

Otros tipos de arquitectura en los templos romanos se pueden observar con rasgos orientales como los de Cibele, Isis y Sarapis además de los realizados en el Mar Mediterráneo dedicados a Mitra, con instalaciones para el sacrificio del toro y todo tipo de figuras relacionadas con el toro y el dios. Además en África podemos observar el templo de Juno Celestis (Tanit) en Dugga (Túnez).

## Referencias

[1] Dión Casio, *Historia de Roma*, libro LIII ( texto en inglés ([http://penelope.uchicago.edu/Thayer/E/Roman/Texts/Cassius\\_Dio/53\\*.html#27.2](http://penelope.uchicago.edu/Thayer/E/Roman/Texts/Cassius_Dio/53*.html#27.2)))

## Véase también

- Anexo:Lista de templos romanos
- Órdenes clásicos
- Templo griego
- Templo etrusco
- Templo



Maison Carrée, templo típico de época romana, en la ciudad de Nimes (Francia).

## Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Templo romano**. Commons

# Religión en la Roma antigua

---

La **religión romana** originaria rendía culto a unas fuerzas sobrenaturales de carácter indefinido llamados numina como Flora, Fauno, etc. Los de la vivienda familiar eran los Forculus (que guardaban las puertas), Los Limentinus (que guardaban los umbrales), Cardea (de los goznes), etc...

## Cultos orientales

Durante el imperio ganaron popularidad varios cultos de origen oriental.

Ejemplo:

- El culto de Cibeles originario de Frigia, en Asia Menor (actual Turquía).
- Los cultos de Isis y Osiris, procedentes de Egipto. (Entre ellos está Ra).

## El culto imperial

El fundador de Roma, Rómulo, fue divinizado después de su muerte. (Ver Quirino). Fue el dios principal junto con Júpiter y Marte. Más tarde les sustituyó la triada Júpiter, Juno y Minerva.

## Dioses negativos

Existían además dioses considerados negativos:

- Vejovis, diosa de la impotencia
- Laverna, diosa de los ladrones y carteristas
- Dioses del aire pestilente
- Dioses de la fiebre, enfermedades y demás
- Lémures o fantasmas que despertaban gran temor al pueblo

## El culto doméstico

Era obligado rendir culto a los dioses de la casa (lares, manes y penates), en forma de fuego del hogar, mientras no se extinguiera la familia. Su sacerdote era el Pater familias, y se celebraba en el lararium. Había dioses específicos para la vida cotidiana:

- Nundina, dioses o genios protectores del nacimiento y desarrollo del hombre
- Educa y Pontina, dioses del comer.
- Cuba, dios de guardar la cuna.
- Ossipago, dios que robustece los huesos.
- Abeona y Adeona, diosas que enseñaban a andar.
- Fabulinus, Farinus y Locutius, dioses que enseñaban a hablar.
- Terduca, dios de la escuela.
- Domiduca, diosa que llevaba al niño a casa.

El campesino invocaba al dios del barbecho, de la labor, de los sucos, sementeras, al de segar, trillar. Entre los dioses agrícolas están Rucina, Messia, Tutulina, Terensis, Apulino, Tellumo vervactor, Tellumo occator, Tellumo Messor, etc.

Los ganaderos tenían sus divinidades propias:

---

- Bubona, que velaba por los rebaños de bueyes
- Epona, que velaba por las yeguas
- Pales, que velaba por los rebaños de carneros
- Flora y Silvanus, dioses tutelares pastores
- Puta y Pomona, diosas tutelares de jardineros y hortelanos

También se rendía culto a las almas de los muertos o manes. Los romanos creían que las almas de los muertos bajaban como sombras donde estaba el cuerpo del difunto, y después volvían al fondo de los abismos, sin comunicación con el mundo de los vivos. La religión romana dictaba para los difuntos la necesidad de incineración.<sup>[1]</sup>

## El culto público

Los pontífices se encargaban del culto público dirigidos por el Pontifex Maximus. Literalmente los constructores de puentes, formaban el calendario, los días de fiesta, los días propicios, las solemnidades, los días de culto y los destinados la justicia, y concedían la palabra en reuniones y otros actos. Con el tiempo los pontífices fueron los guardianes supremos del culto y sus anexos. El Colegio de los Pontífices era elegido entre personajes respetados por todos.

También había sacerdotes sometidos a duras reglas y que estaban consagrados a un dios (Flamen). Así al dios Marte le correspondía el Flamen Martialis, a Quirino el Flamen Quirinalis y a Júpiter el Flamen Dialis.

A los dioses se les dedicaron santuarios (Aedicula) y Templos (Templum), y en algunos de ellos se encontraba la estatua del dios correspondiente. Para su mantenimiento los diversos templos disponían de tierras propias, y contaban además con los ingresos procedentes de los depósitos judiciales.

Numerosas congregaciones y hermandades tomaban parte en las fiestas romanas, como los Frates Arvales, encargados de pedir en el mes de Mayo los favores de la diosa de la fecundidad Bona Dea o Ceres, los sacerdotes encargados de la vigilancia de los fuegos sagrados de cada curia (Flamines curialis), los sacerdotes de la tribu de los Ticios, los jóvenes que bailaban y cantaban la danza de las armas eran los Salii (saltadores o Salios). Para adorar a Quirino también estaba un grupo de jóvenes danzantes (Salii Colini)...

Los augures adivinaban el futuro en las entrañas de animales, el vuelo de las aves y otros signos considerados como signos enviados por los dioses (lo que les permitía retrasar ciertos actos si declaraban que los auspicios no eran favorables, y hasta podían lograr la anulación de votaciones, lo que les hacía muy influyentes), inspirados en las artes etruscas.

Otra institución vinculada a la religión era la de los Feciales o Mensajeros del Estado, que perpetuaban por tradición oral los tratados concertados con otras ciudades, emitían dictámenes sobre violaciones y sobre derechos relativos a los tratados.

## Festividades

Se celebraban diversas festividades:

- La fiesta del lobo (Lupercalia) en honor al dios de los socorros Faunus, y en que los danzantes eran los Lupercos;
- La fiesta de Hércules, con las cofradías de los Poticianos y los Pinazianos;
- La de Júpiter Capitolino.
- Las fiestas en honor de Roma estaban presididas por seis vírgenes llamadas Vestales.
- La fiesta de Marte se celebraba del 1 al 23 de marzo;
- La fiesta de la diosa Tellus (diosa de los campos sembrados) era el 15 de abril y se llamaba Fordicida.
- El 19 de abril eran las fiestas de Ceres (Cerialia)
- El 21 de abril era la fiesta de la Parilia, dedicada al dios de los rebaños Pales.

Otras fiestas eran las Vinalia (23 de abril), Las Robigalia (25 de abril), las Saturnalia (17 de diciembre), las Compitalia y otras. La principal fiesta romana eran los Juegos (Ludi Romani o Ludi maximi o Ludi Magni), costumbre importada de Etruria.

## Helenización de la religión romana

Los romanos bautizaron a los dioses griegos con nombres que imponía el Imperio romano. Así, Afrodita era Venus, Apolo era Febo, Ares era Marte o Poseidón era Neptuno.

## Genealogía de los dioses en la mitología romana

*Véase también: Mitología romana*

Así la genealogía comenzó con el Caos, desorden del que nacieron 2 hijos, la Noche y Erebo (muerte). De estos dos nació Amor que creó la Luz y el Día. Después la Tierra y el Cielo, Tellus/Gea y Urano. Tras un extenso árbol genealógico, se llega a Júpiter, que era el Dios Supremo, padre espiritual de los dioses y hombres.

Su mujer, Juno, era la reina de los cielos y guardiana del matrimonio. Otros dioses asociados con los cielos son Vulcano, dios del fuego y los herreros, Minerva, diosa de la sabiduría y de la guerra, y Febo, dios de la luz, la poesía y la música. Vesta, diosa del hogar, y Mercurio, mensajero de los dioses y soberano de la ciencia y la invención, eran encargados de reunir al resto de los dioses del firmamento.

Atlas, uno de los doce titanes, fue condenado a soportar sobre sus hombros el planeta Tierra por toda la eternidad como castigo por haber participado en la lucha de los gigantes contra Júpiter.

Saturno era otro de los Titanes. Devoraba a sus hijos según iban naciendo, sólo escapó Júpiter. Tellus (la Tierra) le había predicho que sería destronado por sus hijos, como así fue.

De la unión de Urano y la Rea nacieron los 12 titanes, de los cuales dos, Saturno y Cibeles, engendraron a la primera generación de dioses, a saber: Júpiter, el todopoderoso dios del cielo; Juno, su esposa, diosa del cielo y del matrimonio; Neptuno, que reina sobre el mar; y Plutón, señor del reino de los muertos. Además, la virilidad de Saturno tuvo una polución sobre el mar y de ella nació Venus, la diosa del amor y la belleza. A estos dioses sumaban los de la segunda generación, nacidos unos de la unión de Júpiter y Juno y otros de las múltiples aventuras en las que el fogoso Júpiter se complacía: Marte, dios de la guerra; Vulcano, dios del fuego; Minerva; la inteligencia; Apolo, el sol y las artes; Diana, la luna, la castidad; y Tellus, personificaba la madre tierra, hija de Caos.

## El cristianismo

En la época final del imperio romano, el cristianismo se convirtió en la principal religión ya que un emperador se convirtió al cristianismo.

Inicialmente propio de clases humildes y opuesto al culto imperial fue perseguido.

Acabó siendo permitido con la promulgación del edicto de Milán por Constantino después de que éste ganara una batalla con el símbolo de la cruz.

Finalmente, con el edicto de Tesalónica se convirtió en la religión oficial.

## Referencias

[1] COULANGES, Fustel de. La ciudad antigua. EDAF, Madrid, 1982.

# Mitología celta

La **mitología celta** es una serie de relatos de la aparente religión de los celtas durante la edad de hierro. Al igual que otras culturas indoeuropeas durante este periodo, los primeros celtas mantuvieron una mitología politeísta y una estructura religiosa. Entre el pueblo celta en estrecho contacto con Roma, como los galos y los celtíberos, esta mitología no sobrevivió al imperio romano, debido a su subsecuente conversión al cristianismo y a la pérdida de sus idiomas originales, aunque irónicamente fue a través de fuentes romanas y cristianas, contemporáneas, que conocemos detalles sobre sus creencias.

En contraste, la comunidad celta que mantuvo sus identidades políticas o lingüísticas (tales como las tribus de escotos y bretones de las Islas Británicas) transmitió por lo menos vestigios remanentes de las mitologías de la edad de hierro, las cuales fueron registradas a menudo en forma escrita durante la Edad Media.



El caldero de plata Gundestrup, Dinamarca, mostrando inscripciones de la mitología celta.

## Fuentes históricas

Debido a la escasez de fuentes sobrevivientes que pongan por escrito el idioma galo, se conjetura que los celtas paganos no eran extensamente alfabetizados, aunque una forma escrita de la lengua gala, utilizando el alfabeto griego, latino e itálico del Norte, fue usada (según lo evidenciado por los artículos votivos que llevan las inscripciones en lengua gala y el Calendario de Coligny). Julio César da testimonio del alfabetismo de los galos, pero también describe que sus sacerdotes, los druidas, prohibieron utilizar la escritura para registrar ciertos versos de importancia religiosa,<sup>[1]</sup> haciendo notar también que los Helvecios tenían un censo escrito.<sup>[2]</sup>

Roma introdujo el hábito más extendido de inscripciones públicas, y debilitó el poder de los druidas en los territorios que conquistó; de hecho, la mayor parte de las inscripciones sobre deidades descubiertas en Galia (Francia moderna), Britania y en otros lugares representan territorios celtas posteriores a la conquista romana.

Aunque tempranamente los escotos de Irlanda y partes del moderno Gales usaron la escritura Ogam para registrar inscripciones cortas (en gran parte nombres personales), el alfabetismo más sofisticado no fue introducido a los territorios celtas que no habían sido conquistados por Roma hasta el advenimiento del cristianismo; de hecho, muchos mitos gaélicos primero fueron registrados por monjes cristianos, aunque sin la mayor parte de sus significados religiosos originales.

## Comentarios de Julio César sobre la religión celta y su significado

La fuente clásica sobre los dioses celtas de la Galia es la sección "*Commentarii de bello Gallico*" de Julio César (52-51 ac; La Guerra de las Galias). En este, él nombra a los cinco dioses principales adorados en la Galia (según la práctica de su tiempo, él nombra a los dioses con el equivalente romano más cercano) y describe sus roles. Mercurio era la más venerada de todas las deidades y numerosas representaciones de él han sido descubiertas. Mercurio es visto como el creador de todas las artes (y a menudo es tomado para referirse a Lugus por esta razón), protector de aventureros y comerciantes y el más poderoso en relación al comercio y el beneficio. Además los galos reverenciaban a Apolo, Marte, Júpiter, y Minerva. Acerca de estas divinidades los celtas son descritos sosteniendo opiniones aproximadamente iguales a las de otros pueblos: Apolo disipa la enfermedad, Minerva anima habilidades,

Júpiter gobierna los cielos, y Marte influye en la guerra. Además de estos cinco, él menciona que los Galos remontan su linaje a Dis Pater.

### **El problema con los 'equivalentes' dioses romanos de César**

Debido a que César no describe a estos dioses por sus nombres celtas, sino por los nombres de las divinidades romanas con los cuales los comparó, este proceso confunde considerablemente la tarea de identificar a estos dioses galos con sus nombres natales en las mitologías insulares. Además retrata por medio de un esquema ordenado la deidad y su rol en una forma que es bastante desconocida y poco familiar a la literatura coloquial de ese tiempo. De todos modos a pesar de las restricciones, su lista final es una observación provechosa y fundamentalmente exacta.

Equilibrando su descripción con la tradición oral, o incluso con la iconografía gala, uno está preparado para recolectar los distintos entornos y los roles de estos dioses. Los comentarios de César y la iconografía aluden a períodos bastante distintos en la historia de la religión gala. La iconografía, en los tiempos romanos, es parte de un ajuste de grandes acontecimientos sociales y políticos, y la religión que esto representa se pudo haber mostrado realmente menos obvia que la mantenida por los druidas (orden sacerdotal) durante el período de la autonomía gala de Roma.

De forma inversa, el desear el orden es a menudo más aparente que verdadero. Por ejemplo, ha sido documentado que de los varios cientos de nombres incluyendo aspectos celtas atestiguados en la Galia, la mayor parte surge sólo una vez. Esto ha conducido a algunos estudiosos a concluir que las deidades celtas y los cultos relacionados eran locales y tribales y no pan-célticos. Los defensores de esta opinión citan la referencia de *Lucan*, una divinidad llamada Teutates, que ellos traducen como "espíritu tribal" (*teuta* se cree, puede ser interpretado como "la tribu" en Proto-celta). Sin embargo, la serie evidente de nombres divinos, puede ser justificada de manera diferente: muchos pueden ser meros epítetos aplicados a dioses claves adorados en cultos pan-célticos. El concepto de panteón céltico como un número grande de deidades locales es contradicho por ciertos dioses bien documentados cuyos cultos parecen haber sido seguidos a través del mundo celta.

## **Las ramificaciones de la mitología celta**

La mitología celta se encuentra en un número variado, pero relacionado, de subgrupos distintos ampliamente relacionados por las ramificaciones del idioma céltico:

- Religión céltica antigua (conocida básicamente por medio de fuentes arqueológicas más que por fuentes mitológicas escritas.
- Mitología en lengua goidélica, representado principalmente por la mitología irlandesa
  - Ciclo Mitológico
  - Ciclo de Ulster
  - Ciclo de Fenian
  - Ciclo Histórico
- Mitología en lengua britónica, representado principalmente por la mitología galesa

## **Deidades celtas**

### **Los dioses de los celtas ancestrales**

Aunque el mundo celta en su apogeo abarcara la mayor parte de Europa occidental y central, no estaba políticamente unificada, ni existía alguna fuente central sustancial de influencia cultural; por consiguiente, había mucha variación en las prácticas locales de la religión celta (aunque ciertos motivos, por ejemplo, la adoración al dios **Lugh**, parece haber difundido en todas partes del mundo Celta). Las inscripciones de más de trescientas deidades, que a menudo se comparan con su contraparte romana, han sobrevivido, pero de éstas las más representadas parecen ser los *genii locorum*, dioses locales o tribales, de los cuales solo unos pocos fueron extensamente adorados. Sin embargo, de lo

que ha llegado a nuestros días de la mitología celta, es posible distinguir las concordancias que insinúan un panteón más unificado de lo que a menudo se cree.

La naturaleza y las funciones de estos dioses antiguos pueden ser deducidas de sus nombres, de la localización de sus inscripciones, su iconografía, y de las deidades romanas con las que han sido comparadas.

## Los dioses de Irlanda

El *corpus mítico* de mayor antigüedad lo encontramos en los manuscritos correspondientes a la alta edad media de Irlanda, los cuales fueron escritos por cristianos, por lo que la naturaleza divina de sus dioses fue modificada.

El mito originario parece ser una guerra entre dos razas aparentemente divinas: los **Tuatha Dé Danann**, literalmente las *Tribus de la Diosa Dana* que constituyen lo que se denomina los grandes dioses del panteón irlandés y los **Fomoré**, pueblo misterioso que aparece constantemente en la tradición irlandesa constituido por gigantes que viven en las islas que rodean Irlanda y que continuamente amenazan con invadirla sin llegar a concretarlo. Estas guerras entre ambas razas representan la base del texto *Cath Maige Tuireadh* (la Batalla de Mag Tuireadh), así como fragmentos de la gran construcción pseudohistórica *Leabhar Ghabhála Érenn* (Libro de la Invasión de Irlanda).

Los Tuatha Dé Danann representan las funciones de la sociedad humana como la realeza, artes y guerra, mientras que los Fomoré representan la naturaleza salvaje y las fuerzas oscuras siempre dispuestas a llevar al caos a la sociedad humana y divina.

## Dagda

El dios supremo del panteón irlandés parece haber sido **Dagda**. Es Dios-druida y dios de los druidas, señor de los elementos y del conocimiento, jurista y temible guerrero. Durante la segunda batalla de *Mag Tured*, llevó a los Tuatha Dé Danann a la victoria frente a los Fomoré. Se le denomina Dagda por que es el "dios bueno", no bueno en un sentido moral, sino bueno en todo. Ha sido llamado *Eochid* ("padre de todos"), *Lathir* ("padre poderoso") y *Ruadh Rofhessa* ("rojo de la gran ciencia"). Dagda es una figura-paterna, un protector de la tribu y el dios céltico básico del que otras deidades masculinas eran variantes. Los dioses célticos eran entidades mayormente no especializadas, y quizás deberíamos verlos como un clan en lugar de como un panteón formal. En cierto sentido, todos los dioses y diosas célticos eran como el dios griego Apolo, quién nunca podría ser descrito como dios de alguna cosa.

Debido al carácter particular de Dagda es una figura de la burla ridícula en la mitología irlandesa, algunos autores concluyen que él fue confiado para ser lo suficientemente benévolo (o ineficaz) para tolerar un chiste a sus expensas.

Los cuentos irlandeses retratan a Dagda como una figura de poder, fácil de distinguir por su extrema glotonería y desbordante sexualidad. Lleva un caldero cuyo contenido es inagotable, prototipo del Grial, y un arpa mágica que puede tocar, por sí sola, aires de lamento, de sueño, de muerte o de risa. Posee también, una maza; si golpea a alguien con uno de sus extremos, lo mata; si lo hace con el otro, lo resucita. Es, pues, el dios de la vida y de la muerte, absolutamente ambiguo y poseedor de fuerzas temibles que pueden ser buenas o malas. En Dorset existe una silueta famosa de un gigante itifálico conocido como el Gigante de Cerne Abbas mostrando una maza. Aunque éste fue realizado en tiempos romanos, durante bastante tiempo se ha pensado que representa a Dagda sin embargo, esto ha sido reconsiderado en el último tiempo, por los recientes estudios que muestran que pudo haber una representación de lo que parece ser una amplio paño que cuelga del brazo horizontal de la figura, llevando a la sospecha de que esta realmente representa a Hércules, (Heracles), con la piel del León de Nemea encima de su brazo y llevando la maza que utilizaba para matar. En Galia, se especula que Dagda se asocia con **Sucellos**, dios de la agricultura, los bosques y las bebidas alcohólicas, provisto de un martillo y una copa.

En los relatos épicos más recientes, así como en las novelas artúricas, el personaje de Dagda aparece a menudo con la forma de un "Hombre de los Bosques", un patán que lleva una maza y que es señor de los animales salvajes.

### Balar

**Balar**, Balor o Bolar, fue un dios irlandés que pertenecía a la raza de los gigantes Fomoré. Poseía un ojo en la frente y otro en la parte posterior del cráneo, que era maligno y que habitualmente mantenía cerrado. Cuando lo abría, su mirada era mortal para aquel en quien la fijara. Se conoce principalmente por haber matado al rey de los Tuatha Dé Danann, Nuada, motivo por el que su nieto Lug le dio muerte.

### Mórrígan

**Mórrígan**, cuyo nombre significa literalmente "La reina de los fantasmas" era una diosa tripartita de la guerra de los celtas irlandeses antiguos que incitaba a los guerreros a combatir. Colectivamente era conocida como *Morrighu*, 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).

### Lúgh/Lug

La difusión extendida del dios **Lug** (aparentemente relacionado a la figura mitológica Lúgh en irlandés) en la religión céltica se sustenta por el gran número de lugares en los que aparece su nombre, extendiéndose por todo el mundo celta de Irlanda a Galia. Las más famosos de éstas son las ciudades de *Lugdunum* (la ciudad francesa moderna de Lyon) , *Lugdunum Batavorum* (la ciudad moderna de Leiden) y *Lucus Augusta* (la actual ciudad de Lugo), además la raíz *Lug* está presente en todo el cantábrico, como ejemplo tenemos la tribu de los Astures de nombre *Lugones* (que da nombre a una pequeña aldea, ahora conurbación de la capital asturiana) o el término *Lugas* que en las tierras interiores de Cantabria se refiere a los rayos de sol que se cuelan entre las nubes. Lug es descrito en los mitos célticos como un allegado a la lista de deidades, y normalmente se describe teniendo la apariencia de un hombre joven. Aunque es el dios más importante de la mitología irlandesa, no es el dios supremo, sino el "dios sin función" porque las tiene todas. Lug pertenece a los Tuatha Dé Danann por su padre, pero a los Fomoré por su madre y en la segunda batalla de *Mag Tured*, se impone como caudillo de los Tuatha dé Danann y los conduce a la victoria, matando a su propio abuelo *Balar*, el del ojo pernicioso. Su nombre proviene de una palabra indoeuropea que significa "blanco", "luminoso", pero también "cuervo", por lo que este animal parece estar vinculado de alguna forma con él. Posee un aspecto solar, pero no es un dios del sol, pues esta función era femenina entre los celtas. Sus armas eran la jabalina y la honda, y en Irlanda una fiesta, Lughnasa (irlandés moderno *lúnasa*) se conmemora en su honor.

### Otros

**Brigid** (o Brigit), gran diosa irlandesa del fuego y la poesía. Se la considera hija de Dagda y pertenece a los Tuatha Dé Danann. Su nombre proviene de un radical que significa "altura", "eminencia", lo que señala su preeminencia. Aparece en la tradición irlandesa con distintos nombres, que simbolizan las funciones sociales que se le atribuyen, esquemáticamente ella es triple, pertenece a las tres clases de la sociedad indoeuropea; diosa de la inspiración y de la poesía (clase sacerdotal), protectora de los reyes y guerreros (clase guerrera) y diosa de las técnicas (clase de los artesanos, pastores y labradores).

Diosas de la naturaleza como **Epona**, diosa Gala o Galo-Romana, de los caballos. Se trata de la imagen de una antigua diosa-yegua cuyo nombre proviene del galo ("epo" = caballo, que corresponde al "hippos" griego y al "equus" latino), además de **Tailtiu** y **Macha**.

Los dioses masculinos incluyen a **Goibniu**, el dios herrero de los Tuatha Dé Danann. Es el señor de los artesanos, forja las armas de los guerreros y preside un extraño festín de inmortalidad, en el que los dioses se regeneran comiéndose los "cochinos mágicos" de **Manannan**. El nombre de Goibniu deriva del nombre "herrero" en celta.

**Diancech**, dios de la medicina en la tradición irlandesa. Participa en la batalla "Mag Tured" y abre una "fuente de salud" en la que mezcla numerosas hierbas que le permiten devolver la vida a los guerreros heridos o muertos

**Angus**, dios irlandés del amor, de sobrenombre "Mac Oc" (joven hijo). Hijo de Dagda e hijo adoptivo de Manannan. Posee un manto de invisibilidad con el que envuelve a quienes quiere proteger.

## Los dioses de Gales

Los dioses de la Britania Prehistórica, también oscurecidos por siglos de cristiandad, llegan a nosotros por los manuscritos de Gales. Aquí existen dos grupos de lineajes de dioses; los **niños de Dôn** y los **niños de Llyr**, aunque cualquier distinción de función entre los dos grupos no está clara. **Dôn**, también conocida como Anna, Anu, Ana o Dana es la Diosa-madre de los antiguos celtas. En Irlanda, es la madre de los dioses, los famosos Tuatha Dé Danann. Se trata de una divinidad indoeuropea arcaica, conocida en la India con el nombre de "Anna Purna" (Ana la que provee) y en Roma como "Anna Parvina". Es más que probable que este personaje divino fuera cristianizado bajo la figura de "Santa Ana", madre de la Virgen María. Por otro lado **Llyr** es padre de un linaje de dioses, entre ellos Manannan, en la tradición irlandesa. Es una divinidad vinculada al mar, pero no es un dios del mar.

## Dioses de la Galia

Los celtas de la Galia rindieron culto a varias deidades que nosotros conocemos poco más que sus nombres. El escritor romano Lucano (siglo I) menciona los dioses **Taranis**, **Teutates** y **Esus** ("Dioses de la noche"), pero existe muy poca evidencia de que éstos fueran deidades célticas importantes. Algunas de estos dioses y diosas pueden haber sido variantes de otros; Epona, por ejemplo, puede haberse convertido en la heroína Rhiannon en Gales, y Macha a quien se le rendía culto principalmente en Ulster. Los pueblos politeístas raramente cuidan y mantienen sus panteones en un orden aseado y ordenado en que a los investigadores les gustaría encontrarlos. Algunas de éstas son:

### Cernunnos

**Cernunnos** (El Astado), es evidentemente de gran antigüedad, pero nosotros conocemos muy poco de él. Probablemente es él quién aparece realzado en el famoso caldero de plata encontrado en Gundestrup, Dinamarca que data de 1 o 2 siglos adC. Se cree que es el dios de la abundancia y amo de los animales salvajes. Su naturaleza es esencialmente terrenal. Se le representa mayor, tiene las orejas y los cuernos de un ciervo y lleva un "torque", especie de collar galo. Está a menudo acompañado por una serpiente con cabeza de carnero. Aparece como el amo de los animales salvajes, terrestres y acuáticos. Sin duda manifiesta la fuerza, el poder y la perennidad (simbolizada por el ramaje). Se le representa como el donador de un altar con un cesto de vituallas, pasteles y monedas.

### Belenus

**Belenus** era una deidad regional a la que se le rendida culto principalmente en el norte de Italia y en la costa de la Galia mediterránea. Él era principalmente un dios de agricultura. Una gran fiesta llamada Beltaine es asociada con él. Algunos todavía debaten si él realmente era en absoluto una deidad. Su nombre significa "luminoso y brillante" y algunos creen que 'él' simplemente representa las grandes hogueras de la fiesta de Beltaine. Coincidiendo con esta idea al topónimo asturiano Beleño proveniente del céltico Belenus, se le añadió el de San Xuan, por ser este el día de la celebración del solsticio de verano en el que se hacen las hogueras coincidente con el día de Beltaine.

### **Teutates**

Dios guerrero y protector de las tribus. Se le identifica como el Marte romano y Dagda de los irlandeses. Formaba parte de los "dioses de la noche" junto a Esus y Taranis, siendo un dios que recibía muchos sacrificios por parte de los druidas. Se le adoraba sobre todo en la Galia y en la Bretaña romana.

### **Taranis**

Dios del trueno, de la tormenta y el cielo. Era un dios temido, cuyo culto se extendía por la Galia y parte de Bretaña. En particular, su adoración era muy parecida a la de Teutates, ya que para aplacar su ira se le dedicaban sacrificios y era miembro de la triada formada por estos dos más Esus. Se le relaciona con Thor, por su similitud con los poderes del rayo y el trueno, y los romanos le identificaban con Júpiter.

### **Esus**

Dios sanguinario, señor de los bosques. Agrupado por Lucano junto a Teutates y Taranis como dioses principales de los galos. Recibía sacrificios debido al temor por ser un dios salvaje y ávido de sangre.

## **Héroes**

### **Manannan**

**Manannan** (o Mannawydan) ab Llyr (hijo de Llyr), personaje mitológico irlandés. Es un integrante de los Tuatha Dé Dannann. Es un poderoso mago, dueño de un casco flameante que encandila a sus enemigos, una coraza invulnerable, un manto de invisibilidad y una nave que surca el mar sin remos ni velas. Nativo de la Isla de Man, que toma su nombre de él; allí aún pueden verse las ruinas de las que se supone su gigantesca tumba, cerca del castillo de Peel.

### **Ogmios**

Representa a la elocuencia, es un anciano todo arrugado, vestido con una piel de león; lleva maza, arco y carcaj. Tira de multitudes de hombres atados por las orejas con una cadenilla de oro cuya extremidad pasa por la lengua agujereada del dios. Ogmios es la elocuencia segura de su poder, el dios que, a través de la magia, atrae a sus fieles. Es también símbolo del poder de la palabra ritual que une el mundo de los hombres con el mundo de los dioses. En su nombre se profieren las bendiciones a favor de los amigos y las maldiciones contra los enemigos.

En Irlanda le llaman "**Ogma**". Es el inventor del "ogam", conjunto de signos mágicos cuya fuerza es tan grande que puede paralizar al adversario. También es un guerrero que participa eficazmente en la batalla "Mag Tured".

### **Nuada Airtgetlam**

Su nombre significa "brazo de plata" y pertenece a los Tuatha Dé Danann. Debido a que en el transcurso de la primera batalla de "Mag Tured", perdió un brazo y no podía reinar, el dios Diancecht le fabrica una mano de plata y así asume nuevamente la función de rey y conduce a los Tuatha Dé Danann en la segunda batalla de "Mag Tured".

### **Rhiannon**

Heroína galesa, su nombre proviene de "Rigantona": la gran reina. Aparece como una amazona y escoge a *Pwyll* como esposo. Su hijo *Pryderi* le es arrebatado al momento de nacer y es acusada de haber hecho desaparecer al niño, es condenada a llevar sobre su espalda a todos los visitantes que vayan a la fortaleza de su esposo.

## Gwyddyon

Es uno de los héroes más famosos de la tradición galesa. Es hijo de Dana y padre de *Lleu Llaw Gyffes*. Posiblemente su nombre puede significar "sabio". Representa el poder mágico heredado de los antiguos druidas.

## Finn Mac Cumail

Es el guerrero y mago, es el hijo de *Cumail* y el padre de *Ossian*. Temible guerrero, venga a su padre muerto en combate y reconstituye la tropa de los "Fiana". Su nombre significa "Blanco, hermoso, rubio y de buena raza". Poeta y mago, conoce los doce libros de poesía y posee el don de la iluminación cuando se mordisquea el pulgar.

## Cuchulain

Es el personaje más famoso de la epopeya irlandesa. Algunas versiones de su leyenda pretenden que es hijo del propio dios Lug. De verdadero nombre Setanta (donde reconocemos el nombre británico del camino), obtiene su sobrenombre de Cu-Chulainn (perro de Culann) después de matar al perro de los ulates, Culann, y prometer que lo reemplazaría como protector. Su furia guerrera es tal que es capaz de contorsiones inverosímiles, con las cuales deforma completamente su cuerpo, lo que acentúa su aspecto sobrehumano y hace de él un ser ciclópeo. De su cabeza emana la "Luz de Héroe", signo de los semidioses y de personajes inspirados por la divinidad.

**Cuchulainn** es un "héroe de luz", un héroe civilizador, personificación de la sociedad a la que pertenece, pero a la que él confiere un carácter divino. Representa, también, una especie de culto solar masculino (no existe un dios solar entre los celtas).

## Arturo o Artús

**Arturo** o *Artús* es el personaje más importante de la tradición celta. Originariamente no era más -históricamente- que un modesto caudillo guerrero, un jefe de jinetes que alquilaban en cierto modo sus servicios a los reyes insulares hacia el año 500 de nuestra era, en la lucha desesperada que estos bretones sostenían contra los invasores sajones. Sus éxitos fueron tales, que la leyenda se adueñó del personaje, exagerando notablemente su papel y su poder, y confiriéndole una dimensión mitológica. Así es como Arturo, cuyo nombre (en realidad, sobrenombre) significa "que tiene el aspecto de un oso", adquirió todas las características de una divinidad de la tradición celta.

Otros mitos, de origen celta, vinieron a añadirse al esquema primitivo, y Arturo se convirtió en el símbolo de un mundo celta ideal que funciona en torno a un eje constituido por el rey. Pero este rey sólo tiene poder en la medida en que está presente, aunque sea sin actuar. Arturo y Merlín forman la famosa pareja rey-druida sin la que ninguna sociedad celta puede existir. Su padre fue el rey Uther Pendragon, que con la magia de Merlín engendró un hijo, Arturo, con la esposa del duque de Cornualles. La mujer, que se llamaba Igraine, ya le había dado dos hijas al duque: Morgause, que sería la esposa del rey Lot de Lothian y madre de sir Gawain, y Morgana, que aprendió las artes mágicas de Merlín y fue llamada "Le Fay" o "El Hada". Sucede a su padre al arrancar la espada Excalibur de la roca en la que estaba clavada. En todas las novelas de la Mesa Redonda, Arturo se distingue por cierta pasividad. Son sus caballeros quienes actúan en su nombre, y en el de la reina Ginebra, que es quien ejerce la soberanía. Ginebra ama a Lancelot, mejor caballero de Arturo e hijo adoptivo de la Dama del Lago. El reino se divide en dos cuando todos se enteran del adulterio gracias al Hada Morgana. Mordred (hijo incestuoso de Arturo y Morgana) mata a Arturo en una batalla, y Morgana lo lleva a Ávalon para cuidarle y enterrarle.

## Merlín

Uno de los personajes más conocidos de la leyenda artúrica. **Merlín** tuvo una existencia real, setenta años después del Arturo histórico. Fue un reyezuelo de los bretones del norte, en la Baja Escocia, el cual, habiendo perdido el juicio a consecuencia de una batalla, se refugió en un bosque y se puso a profetizar. La leyenda se apoderó del personaje, y diversos elementos mitológicos vinieron a cristalizar sobre el mismo. Se encuentra en él el mito del loco inspirado por la divinidad, el del "hombre salvaje", señor de los animales y equilibrador de la naturaleza, el del niño que acaba de nacer y que revela el porvenir, y el del mago.

En la leyenda elaborada, Merlín es hijo de un demonio íncubo llamado Belial el Bestial, lo que explica sus poderes. Se opone al rey usurpador Vortigern, sirve y aconseja a Aurelio Ambrosio (Emrys Gwledig) y se convierte en consejero permanente y mago titular de Uther Péndragon. Hace que éste engendre a Arturo, obliga a reconocer a Arturo como rey de los bretones, le aconseja y ayuda en sus empresas, y establece la Mesa Redonda. Acaba sus días en el bosque de Broceliande junto a su amada Nimue, la Dama del Lago.

## El culto céltico

Para los primeros celtas algunos árboles eran considerados sagrados. La importancia de los árboles en la religión celta es mostrada por el hecho de que muchos nombres de la tribu Eburonian contienen alguna referencia al árbol del tejo, mientras que nombres como Mac Cuilinn (hijo del acebo) y Mac Ibar (hijo del tejo) aparecen en los mitos irlandeses.

Los escritores romanos declararon que los celtas practicaron el sacrificio humano en gran escala lo que es apoyado periféricamente por fuentes irlandesas; sin embargo, la mayoría de esta información es de segunda mano y se basa en rumores. Existen muy pocos hallazgos arqueológicos que prueben el proceso sacrificial por lo que la mayoría de los historiadores contemporáneos tiende a considerar el sacrificio humano como raro dentro de las culturas célticas.

Existía también un culto al guerrero que se centraba en las las cabezas cortadas de sus enemigos. Los celtas proporcionaban a los muertos las armas y otros equipos que indicarían que ellos creían en otra vida posterior a la muerte. Antes del entierro, ellos cortaban también la cabeza de la persona muerta y estrellaban el cráneo, quizás para prevenir que vagara como fantasma.

## Los templos

A menudo se dice que los pueblos celtas no construyeron ningún templo, y que sólo se rendía culto en el exterior, en los bosquecillos de árboles. La arqueología ha mostrado por un largo tiempo que esto es falso, con el descubrimiento de varias estructuras de templos a lo largo del mundo celta conocido. Con la conquista romana de partes del mundo celta, un tipo distinto de templo celta-romano denominado *fanum* también se desarrolló.

## Los druidas

Los druidas, quiénes han sido romantizados en la literatura moderna, fueron la gran clase hereditaria de sacerdotes responsables de transmitir y practicar las tradiciones mitológicas y religiosas de los pueblos célticos. El papel del druida puede compararse a la casta hindú de los brahmanes o al mago iraní, y como ellos se especializaron en las prácticas de magia, sacrificio y augurio. Debido a las similitudes entre estas clases y entre las ramas divergentes de descendientes de culturas indoeuropeas, se ha propuesto que los orígenes serían una clase similar entre los proto-indoeuropeos.



Los druidas eran particularmente asociados al roble y al muérdago (hierba parasítica) que normalmente crece en estos árboles); y se cree que ellos utilizaban a este último para preparar medicinas o pociones alucinógenas. Para ayudar a entender el significado, la palabra druida (galés *derwydd*) se cree a menudo que viene de la raíz de la palabra que significa "roble" (galés *derw*), aunque probablemente esta raíz proto-indo-europea puede haber tenido el significado general de solidez.

Los bardos, por otro lado, son aquéllos que relataban por medio de cantos las historias que recordaban los hechos de los guerreros tribales famosos así como las genealogías e historias de las familias de los estratos gobernantes entre las sociedades celtas.

La cultura céltica no era una cultura histórica, anterior al contacto con las civilizaciones mediterráneas, por lo que no dejaban su historia por escrito. Sin embargo, los pueblos celtas mantuvieron a menudo una intrincada historia hablada comprometida con la memoria y transmitida por los bardos. Similar a otras culturas pre-instruidas (vea, por ejemplo, los Vedas de India, los cuales fueron transmitidos por siglos solamente por la memorización de un formulario arcaico en Sánscrito que no se había hablado como lengua vernácula por cientos de años), los bardos facilitaron la memorización de tales materiales a través del uso de la métrica y rima poética.

Pudo haber existido además una clase de "videntes" o "profetas", los *Strabo*, de una palabra celta cuyo significado significa "inspirado" o "extático". Es por consiguiente posible que la sociedad celta tuviera, además de la ritualística y taumatúrgica religión de los druidas, un elemento del shamanismo de comunicación extática con el mundo de los muertos.

### Significado de las profecías en el ritual druídico

Diodoro comenta sobre la importancia de profetas en el ritual druídico: Estos hombres predicen el futuro observando el vuelo y llamadas de los pájaros y por el sacrificio de animales sagrados: todos las ramas de la sociedad están en su poder...además en materias muy importantes ellos preparan a una víctima humana, a la que le clavan una daga en el pecho; observando la manera en que sus miembros convulsionan cuando él cae y el fluir de su sangre, de esta forma ellos pueden leer el futuro. Estos comentarios greco-romanos se apoyan de alguna manera en las excavaciones arqueológicas. En Ribemont en Picardy, Francia, se encontraron agujeros llenos de huesos humanos y huesos de muslo deliberadamente arreglados en modelos rectangulares. Se cree que esta urna fue llevada a tierra por Julio César mientras estaba dominando la Galia. En un pantano en Lindow, Cheshire, Inglaterra se descubrió un cuerpo que también puede haber sido la víctima de un ritual druídico. El cuerpo está ahora en exposición en el Museo Británico, Londres.

## Remanentes modernos

Las creencias y conductas célticas tribales han tenido un gran impacto en las culturas célticas modernas. La mitología basada (aunque, no idéntica) en la religión pre-cristiana, fue de conocimiento común para la cultura céltica y transmitida oralmente hasta el día de hoy, aunque en la actualidad este menguando. Varios rituales que involucran actos de peregrinación a los sitios como las colinas y pozos sagrados que se cree tienen poder curativo o propiedades beneficiosas todavía se llevan a cabo.. Basado en la evidencia del continente europeo, la adoración de varias figuras que son ampliamente conocidas por el folclóre de los territorios celtas de hoy o que toman parte en la mitología posterior al cristianismo se han descubierto en áreas en las cuales no existen registros antes de la cristiandad.

Algunos de éstos son:

- *Lugh* en Irlanda, *Lugus* en Galia, y *Lleu* (a veces *Llew*) en Gales.
- *Brighid* o *Bríd* en Irlanda, *Brigindo* en Galia, y posiblemente *Brigantia* en Bretaña.
- *Maponos* en Bretaña y Galia, *Mabon* en Gales, y un dios probablemente relacionado al *Aengus Mac Óg* en Irlanda.
- *Núadha* en Irlanda y *Nodens* en Bretaña.
- *Badhbh Catha* en Irlanda y *Cathubodua* en Galia.

Las diferencias en los nombres son consecuencia de la desviación de los idiomas entre los distintos grupos.

#### Véase también:

- Druidas
- Celtas
- Galos

## Notas y referencias

[1] César *De Bello Gallico* 6.14

[2] César *De Bello Gallico* 1.29

## Bibliografía

- Ellis, Peter Berresford (1994). *Dictionary of Celtic Mythology*. Oxford: Oxford University Press. ISBN 0-19-508961-8.
- Green, Miranda J. (1992). *Dictionary of Celtic Myth and Legend*. New York: Thames and Hudson. ISBN 0-500-27975-6.
- MacCana, Proinsias (1970). *Celtic Mythology*. New York: Hamlyn. ISBN 0-600-00647-6.
- MacKillop, James (1998). *Dictionary of Celtic Mythology*. Oxford: Oxford University Press. ISBN 0-19-280120-1.
- O'Rahilly, Thomas F. (1946, reissued 1971). *Early Irish History and Mythology*.
- Rosaspini Reynolds, Roberto (1999). *Mitos y Leyendas Celtas*. Buenos Aires:Ediciones Continente. ISBN 950-754-069-5.
- Rosaspini Reynolds, Roberto (1999). *Cuentos de Hadas Celtas*. Buenos Aires:Ediciones Continente. ISBN 950-754-049-0.
- Rosaspini Reynolds, Roberto (2000). *Cuentos de Hadas Irlandesas*. Buenos Aires:Ediciones Continente. ISBN 950-754-081-4.
- Sjoestedt, M. L. (1949; translated by Myles Dillon. repr. 1990). *Gods and Heroes of the Celts*. Berkeley: Turtle Press. ISBN 1-85182-179-1.

## Enlaces externos

### En gallego

- Galizacelta.com (<http://www.galizacelta.com>)

### En español

- El Caldero Gundestrup (<http://www.dearqueologia.com/gundestrup1.htm>)
- Comunidad de Música Celta (<http://www.comunidadcelta.com>)
- comunidad de información pagana con apartado de druidismo (<http://www.nieblas-de-avalon.com/inicio>)
- círculo druidico ibérico (<http://www.circulodruidicoiberico.es.tl/>)
- orden druida sendero verde (<http://www.ordendruidasenderoverde.com/>)
- Grove Magh Mor Orden Druida de Uisnech (<http://www.grovemaghmor.com/>)
- orden druida fintan (<http://www.ordendruidafintan.com/>)

## En inglés

- CyberSamurai, Encyclopedia of Celtic Mythology (<http://www.cybersamurai.net/Mythology/CelticMyth.htm>)
- Timeless Myths - Celtic Mythology (<http://www.timelessmyths.com/celtic>)
- Celtic Art & Cultures (Gundestrup cauldron) (<http://www.unc.edu/celtic/catalogue/Gundestrup/kauldron.html>)
- Celtic Religion - What Information do we really have (<http://draeconin.com/database/celtreli.htm>)

## Mitología vasca

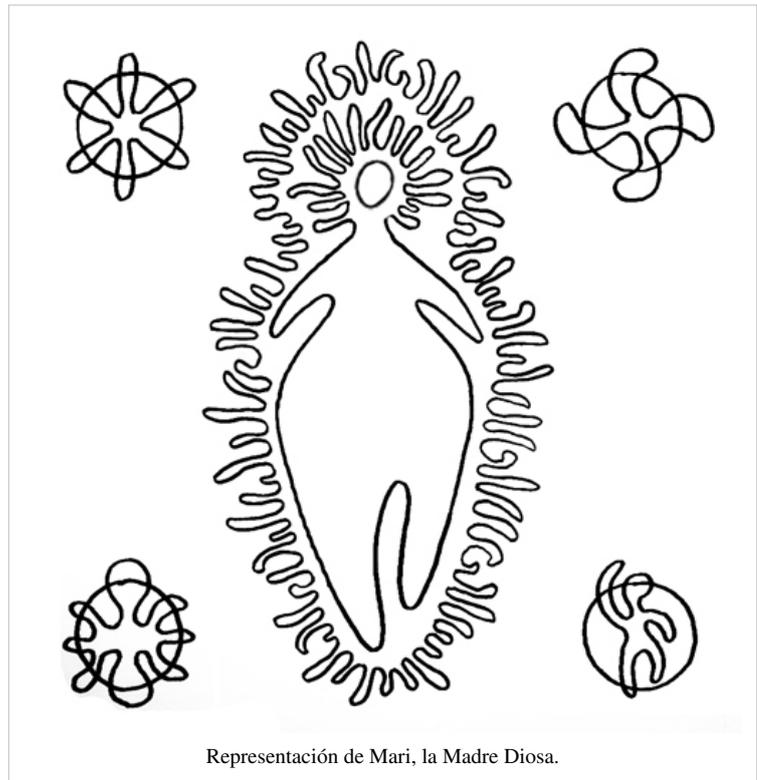
La **mitología vasca** es el cúmulo de creencias, personajes míticos y leyendas propias de Vasconia o Euskal Herria (Navarra, País Vasco y País Vasco francés) que se remontan a tiempos anteriores al cristianismo.

Los vascos mantienen una lengua, el euskera, que no tiene relación con ninguna de las que le rodean y que se estima es anterior a la entrada de los pueblos indo-europeos, como el Celta. Entre las diversas hipótesis del origen de los vascos una de ellas señala la permanencia, al menos desde el neolítico en el territorio que ocupan. La lengua expresa una base cultural concreta que ha ido evolucionando con el tiempo y las interrelaciones con otras culturas que llegaron al territorio. La más influyente, fue la romana y la introducción, desde ella, del cristianismo, que vino a sustituir la antigua religión que se desarrollaba en las tierras que ocupaban los hablantes del euskera en aquellos tiempos. El cristianismo, impuso sus formas y enmascaró los cultos y deidades autóctonas que fueron conformando el universo mitológico vasco.

### La religión pagana vasca

A pesar de la cristianización sufrida por el pueblo vasco en el último milenio y de las persecuciones de la Inquisición - especialmente durante el siglo XVII que cuentan en sus anales dos de los más cruentos episodios de la Inquisición: los procesos de Logroño contra la llamada "secta de las brujas de Zugarramurdi" y el de Bayona, en el País Vasco francés -, el pueblo vasco ha conservado numerosas leyendas que dan cuenta de una antiquísima mitología propia. Así se recogen en los estudios del P. José Miguel de Barandiarán y de Julio Caro Baroja.

Por otra parte estos temas mitológicos se incluyen en el resto del complejo vasco-aquitano, encontrándose el Basajaun en el Pirineo Aragonés o los omes granizos similares a los Jentillarri, y especialmente residuos de la secta brujesca por todo el Pirineo.



Representación de Mari, la Madre Diosa.

## Entorno geográfico

Las leyendas de pueblos vecinos más romanizados, como las del Alto Aragón, Cataluña, La Rioja, Cantabria o Asturias muestran una sorprendente similitud, especialmente en el área pirenaica, siendo este uno de los indicios que apuntan a una mayor extensión del puebla que lanzan o apilan grandes montañas de rocas (como los jentiles), evitar tormentas, curar enfermedades o adivinar el futuro (como los brujos), tal y como recogen en sus obras Julio Caro Baroja y especialmente Ramon Violant i Simorra en su obra de 1946, *El Pirineo Español*.

## Mari, la divinidad femenina

Esta religión precristiana estaba aparentemente centrada en un genio o divinidad central de carácter femenino: Mari. Su consorte Maju o Sugar parece tener también cierta importancia. Esta pareja ctónica (subterránea) parecía tener el poder ético supremo y también el poder de crear y destruir. Se decía que cuando se reunían en las cuevas de las cumbres sagradas, engendraban tormentas. Estas reuniones las celebraban los viernes por la noche, el día de los aquelarres. Los "zezen gorri" o "behi gorri" (Betizu), toros salvajes autóctonos de la zona, eran los encargados de proteger los tesoros de las grutas donde vivía la diosa.

Se decía que Mari vivía en el monte Anboto, y que periódicamente cruzaba los cielos como una luz brillante para ir a su otra casa en el monte Txindoki. Según una de las tradiciones, cada siete días *Anbotoko Mari* viajaba desde su cueva en el monte Anboto a otra en otro monte (según cada historia, este cambia); el tiempo era húmedo cuando estaba en el monte Anboto, y seco cuando estaba en Aloña, o Supelegor, o Gorbea. Es difícil saber la antigüedad de esta leyenda; a pesar de los elementos paganos, uno de sus nombres, Mari Urraca, la relaciona con una princesa navarra histórica de los siglos XI y XII y otras leyendas dicen que tenía un hermano sacerdote católico, o que su marido era el primer señor histórico de Vizcaya, Diego López de Haro.

## Urtzi, el Jovis vascón

Otra supuesta divinidad celeste era Urtzi (u Ost, Ortzi: cielo), asimilable al Júpiter latino, pero esta parece ser importada, dado que las leyendas no la mencionan. Sin embargo su nombre aparece en los días de la semana, en el nombre de los meses y en fenómenos meteorológicos. En la Edad Media, Aymeric Picaud, un peregrino francés, escribió sobre los vascos, diciendo: *et Deus vocant Urcia* ("y llaman Urci-a a su dios"; la -a es el nominativo vasco, o un artículo de sufijo).

La antigua religión vasca es por tanto de carácter ctónico, teniendo todos sus personajes su morada en la Tierra y no en el firmamento, que aparece como un pasaje vacío por el que Mari o Maju viajan de montaña en montaña o pastorean rebaños de nubes.

## Los genios o entidades mitológicas

Las leyendas también hablan de muchos genios, como:

- Jentilak, equivalente a gigantes.
- Lamiak, equivalente a sirenas, ninfas o hadas, es resaltable que algunos toponímicos recogen este nombre, como Lamiako.
- Mairuak, constructores de los cromlechs o círculos de piedras, que literalmente quiere decir Moros, en este aspecto hay que apuntar que en muchas partes de España se denomina genéricamente Moro a los seres mágicos, como por ejemplo a las encantarías o hadas pirenaicas aragonesas también se les denomina moras o moricas.
- Iratxoak (que viene a significar "duendecillos").
- Sorginak, brujas sacerdotisas de Mari, o simplemente brujas.
- Basajaun es la versión vasca del hombre salvaje del bosque, aunque tiene una gran importancia dentro del imaginario pagano vasco, en varios aspectos diferentes, ya sea como protector de los rebaños y pastores, o haciendo funciones de fauno, o como dios al que se le roban los secretos tecnológicos (como la sierra, la

agricultura, etc., en la parte aragonesa del pirineo se conoce en algunos lugares como basarajaun, y en la parte catalana también se recogen mitos similares, como recoge Violant i Simorra.

- También aparece San Martín Txiki ("San Martín el Pequeño"), que es una figura legendaria, así como algún sacerdote católico, que en la mitología vasca actúa de facto como un genio más.
- Mamarro, que son los duendecillos del hogar, que también se conocen en otras partes del pirineo como enemiguillos, o en la parte aragonesa de la cordillera como "nemos", que pueden ser benéficos o traviosos, pero también se da algún caso en el que un humano (frecuentemente un cura) los ha domesticado.

Se sabe que muchas de estas historias pasaron a formar parte de la cultura vasca hace pocos siglos, o como parte de las supersticiones romanas. Otros personajes de la mitología vasca son Gaeko, Tartalo, los galtzagorris, el dragón primigenio o Herensuge, etc.

## Los jentilak

Por otro lado, los jentilak ("gigantes") eran un pueblo legendario de la Edad de Piedra que vivía en las tierras altas y que no conocía el hierro. Muchas leyendas dicen que eran muy grandes y muy fuertes, pero que fueron desplazados por los ferrones, o herreros, hasta su total desaparición. Eran paganos, pero uno de ellos, Olentzero, supo de la llegada de Jesucristo y fue a dar la buena nueva a todos los habitantes de su tierra; pues con este nacimiento todos los seres mitológicos antes descritos desaparecerían para siempre. Olentzero, después de encerrar a los demás jentiles en una cueva, marchó a dar la noticia. Después de eso la tradición cristiana lo ha convertido en carbonero y trae carbón a los niños malos por Navidad y regalos a los buenos en el País Vasco, Navarra y los territorios vascofranceses. Todos estos seres mitológicos son la base de muchos topónimos, como Jentilbaratza.

Es de destacar que figuras similares pueden encontrarse en las mitologías de toda el área cantábrica y en Galicia, donde también se habla de *mouros*, *mouras*, bueyes que guardan las cuevas y *xentis* (gentiles). Asimismo destaca la figura de una misteriosa Raiña Lupa o Reina Loba, que aparece como el ama de las tierras donde se instala el sepulcro del Apostol Santiago, lo cual nos reconduce a la idea de la diosa como encarnación del territorio. Rastros del mismo sistema de creencias se pueden rastrear por toda el área mediterránea y Atlántica Europea, lo cual podría apuntar a un origen neolítico de tales creencias, anterior incluso a la llegada de los indoeuropeos, como indican las semejanzas entre las versiones vascas y las de zonas.

## Véase también

- Mitología asturiana
- Mitología cántabra
- Mitología castellana
- Mitología catalana
- Mitología extremeña
- Artículos de Mitología en la wikipedia
- Mitología guanche (Canarias)

## Enlaces externos

- ORTIZ-OSÉS, Andrés *Cuestiones fronteras: una filosofía simbólica* <sup>[1]</sup>. Barcelona: Anthropos, 1999, p.132.

## Referencias

[1] <http://books.google.com.br/books?id=CPwolCzUhKMC&printsec=frontcover&dq=Cuestiones+fronterizas:+una+filosof%C3%ADa+simb%C3%B3lica&cd=3#v=onepage&q=&f=false>

# Mitología nórdica

La **mitología nórdica** o **escandinava** comprende la religión, creencias y leyendas de los pueblos escandinavos, incluyendo aquellos que se asentaron en Islandia, donde las fuentes escritas de la mitología nórdica fueron reunidas. Es la versión mejor preservada de la antigua mitología germana, común a todos los pueblos germanos, que también incluye la estrechamente relacionada mitología anglosajona. La mitología germana, a su vez, ha evolucionado de una mitología indo-europea más temprana.

La mitología nórdica era una colección de creencias e historias compartidas por los pueblos germanos septentrionales. Es importante señalar que esta mitología no era compartida por los pueblos nórdicos de etnia urálica (fineses, estonios y lapones) ni báltica (letones), quienes poseían una propia. No era una religión revelada, pues no había una verdad entregada por los divinos a los mortales (a pesar que tiene relatos de personas normales aprendiendo las historias de los dioses de una visita de o a ellos), y no tenía un libro sagrado. Esta mitología era transmitida oralmente en forma de una larga y regular poesía. Dicha transmisión continuó durante la era vikinga, y nuestro conocimiento sobre ella está basado principalmente en las Eddas y otros textos medievales escritos durante o después de la cristianización.

En el folclore escandinavo, estas creencias duraron mucho tiempo, y en algunas áreas rurales algunas tradiciones han sido mantenidas hasta hoy. Otras han sido recientemente revividas o reinventadas como el neopaganismo germano. La mitología también ha permanecido como inspiración en la literatura así como en producciones escénicas o películas.

## Fuentes

La mayor parte de esta mitología fue transmitida oralmente, y mucha se perdió. Sin embargo, algo de ella fue capturada y grabada por eruditos cristianos, particularmente en las *Eddas* y la *Heimskringla* de Snorri Sturluson, quien creía que las deidades pre-cristianas eran hombres y mujeres más bien que demonios. También está la *Gesta Danorum* ("Historia Danesa") de Saxo Grammaticus, donde, no obstante, los dioses nórdicos son fuertemente evemerizados.

La *Edda menor* o *prosaica* fue escrita a principios del siglo XIII por Snorri Sturluson, quien era un destacado poeta, un lagman y un diplomático islandés. Se puede ver ante todo como un manual para aspirantes a poeta. Contiene explicaciones en prosa de los "kenningar" tradicionales, o metáforas comprimidas halladas en la poesía. Estos recuentos en prosa hacen que los diversos relatos de los dioses nórdicos se organicen sistemática y coherentemente.

La *Edda poética* (también conocida como "Edda mayor"), fue puesta por escrito unos 50 años después de la *Edda prosaica*. Contiene 29 largos poemas, de los cuales 11 tratan acerca de las deidades germánicas, y el resto con héroes legendarios como *Sigurd el volsungo* (Siegfried en la versión alemana conocida como *Cantar de los Nibelungos*). Aunque algunos estudiosos piensan que fue escrita después que la otra *Edda*, el lenguaje y las formas poéticas utilizados en los cuentos hacen presumir que su origen se remonta a varios siglos antes de su transcripción.



Los dioses nórdicos eran mortales, y solo a través de las manzanas de Iðunn podían esperar vivir hasta el Ragnarök. Imagen por J. Penrose, 1890.

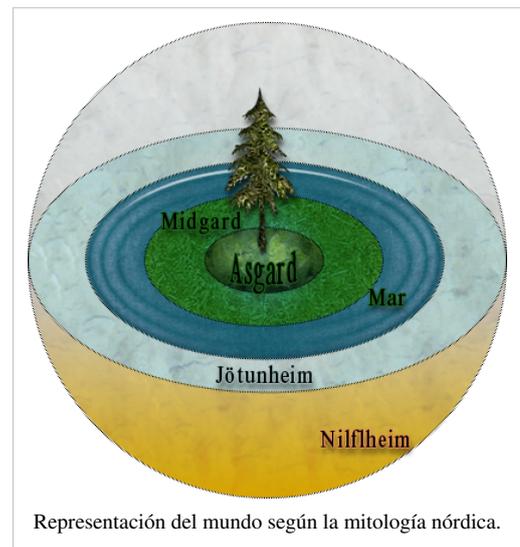
Junto a estas fuentes, hay leyendas que sobreviven en el folclore escandinavo. Algunas de éstas pueden ser corroboradas con leyendas que aparecen en otras literaturas germánicas, por ejemplo, la historia narrada en la *Batalla de Finnsburg* anglosajona, y muchas alusiones a cuentos mitológicos en *Déor*. Cuando varias referencias parciales y narraciones sobreviven, los estudiosos pueden deducir la leyenda original. Adicionalmente en Escandinavia hay cientos de topónimos relativos a deidades.

Unas pocas inscripciones rúnicas, como en la estela o Piedra de Rök y el amuleto de Kvinneby, hacen referencias a la mitología. También hay varias runas e imágenes en piedra que describen escenas de la mitología nórdica, como el viaje de pesca de Thor, escenas de la *Saga Volsunga*, Odín y Sleipnir, Odín siendo devorado por Fenrir, y Hyrrokkin cabalgando hacia el funeral de Baldr.

En Dinamarca, una imagen en piedra describe a Loki con rizados mostachos y labios cosidos, y la cruz Gosforth británica muestra varias imágenes intrigantes. También hay imágenes más pequeñas, como figurines describiendo al dios Odín (con un ojo), Thor (con su martillo) y Frey (con su falo erecto).

## Cosmología

En la mitología nórdica el mundo está representado como un disco plano. El disco está situado en las ramas del árbol del mundo *Yggdrasil*, que sostenía los nueve mundos. En él habitaban varias criaturas, como un dragón llamado Nidhogg en las raíces, que, royéndolas, quería derribar a *Yggdrasil* (consiguiéndolo en el Ragnarök), un águila que habita en la rama más alta, y desde ahí vigila los nueve mundos. A su vez tiene un halcón llamado *Veðrfölnir* en el entrecejo, que vigila los movimientos del águila. Además hay una ardilla llamada *Ratatösk* que corretea de las raíces a la copa llevando noticias falsas del dragón al águila, y viceversa, sembrando la discordia entre ellos. *Asgard*, la región alta del cielo, (*as-* indica áss/*Æsir*, *gard* es asentamiento o residencia), donde vivían los dioses, estaba localizado en el centro del disco, y solamente podría llegarse hasta allí caminando por el arco iris (el puente *Bifröst*, guardado por *Heimdall*, quien estaba provisto de un gran cuerno con el que avisaba cada vez que un *Æsir* (dioses del panteón de la mitología nórdica) o un *Vanir* lo cruzaba). Los gigantes vivían en un lugar llamado *Jötunheim*.



Una fría y oscura morada llamada *Niflheim* era regida por *Hela*, hija de *Loki*. De acuerdo a la *Edda prosaica*, esta era el lugar último de residencia de la mayoría de los muertos. Estaba situado en algún lugar al sur del ardiente reino de *Muspelheim*, hogar de los gigantes de fuego.

Entre otros reinos que componen esta cosmología se destacan *Alfheim*, hogar de los elfos de luz (*ljósálfar*), *Svartálfaheim*, hogar de los elfos oscuros. En medio de *Asgard* y *Niflheim* se encontraba *Midgard*, la región baja del cielo, el mundo habitado por los humanos (véase *Tierra Media*).

La cosmología de la mitología nórdica incluye un fuerte componente de dualidad. Por ejemplo el día y la noche tienen sus contrapartidas mitológicas *Dagr/Skinfaxi* y *Nótt/Hrímfaxi*, el sol y el lobo que la persigue (en esta mitología "el" sol es femenino y "la" luna, masculina), trayendo la oscuridad *Sól* y *Sköll*, la luna y el lobo que le persigue *Máni* y *Hati*, y la oposición total entre *Niflheim* y *Muspelheim* que da origen al mundo. Esto puede verse reflejado en una profunda creencia metafísica en los opuestos para la creación del universo.

## Seres sobrenaturales

Hay tres clanes de deidades, los Æsir, los Vanir y los Jotun (llamados «gigantes» en este artículo).

### Los Æsir

Los pueblos nórdicos adoraban dos clases de dioses, una de ellas y la principal, es la de los Æsir.

En Asgard, el hogar de los dioses, habitaban los Æsir (dioses) y las **Asynjur** (diosas). Todos ellos componían la asamblea a cuya cabeza estaba Odín, el más noble y el más importante.

Entre otros están Thor, calzado con guantes de hierro y dueño de un cinturón mágico; dios de la fuerza muy cercano a Odín en jerarquía. Baldr, hijo de Odín, es el dios de la belleza y la gentileza. Tyr es el dios del combate (suele creerse que ese papel lo cumple Thor, pero no es exactamente así). Bragi es el dios de la sabiduría y la elocuencia; Heimdall es hijo de nueve doncellas y guardián de los dioses; duerme menos que un pájaro y el sonido de su cuerno puede oírse en cualquier lugar del cielo o de la tierra. Höðr es el misterioso dios ciego. Vidar es el dios taciturno, pero el mejor para resolver cualquier conflicto por difícil que sea. Váli es el dios de los arqueros, su puntería es insuperable. Ull es el dios del combate cuerpo a cuerpo. Forseti es el As de la concordia y la amistad. Loki es la desdicha de todos los Æsir y de los hombres; astuto e intrigante, imprevisible y caprichoso, es el dios de la suerte.

Entre las diosas o Ásynjur del panteón nórdico se cuentan Frigg, esposa de Odín, la vidente; Eir, la curandera; Sjöfn, que conduce los pensamientos de los hombres hacia el amor; Var, diosa de los juramentos; Syn, la guardiana de las puertas; Iðunn, esposa de Bragi, que guarda en un estuche las manzanas que morderán los dioses cuando envejezcan.

### Los Vanir

Aunque los habitantes originales del cielo eran los Æsir, ellos no eran las únicas divinidades que las razas nórdicas veneraban, pues también reconocían el poder de los dioses del mar, del viento, de los bosques y las fuerzas de la naturaleza. Se denominan **Vanir**, vivían en Vanaheim y gobernaban sus dominios a su deseo.

Njörðr rige el viento, el mar y el fuego, y tiene como esposa a Skaði, la cazadora. Frey y Freyja son hijos de Njörðr: Frey rige la lluvia y el sol y se lo invoca para conseguir buenas cosechas, representa la fecundidad; Freyja es la diosa del amor.

### Relación entre Æsir y Vanir

La distinción entre Æsir y Vanir es relativa. Se recalca el carácter guerrero de los primeros, y pacífico de los segundos. Hay dioses que pertenecen a los dos campos, y con frecuencia, se producen asimilaciones o divisiones entre deidades. Por ejemplo, antiguamente Frey y Freyja eran dos aspectos de una única deidad, que luego se separó. Más tarde, la popularidad de Freyja, el parecido de sus nombres y funciones hicieron que se confundiera con Frigg. Algunos estudiosos, entre los que se encuentra Georges Dumézil marca una diferencia respecto al carácter terrenal de la acción de los Vanir. En ellos encontramos incumbencias sobre la siembra, el clima y las cosechas. El carácter de los Æsir no deja dudas que se trata de dioses que se ocupan de cuestiones espirituales.



Pintura de M.E. Winge (1872): "Tors strid med jättarna" ("Combate de Thor contra los gigantes"), en el Nationalmuseum, Estocolmo, Suecia.

Un importante acontecimiento entre ambos grupos es el acuerdo de paz, intercambio de rehenes, y los casamientos que se efectuaron entre ellos después de una prolongada guerra, que finalmente fue ganada por los Æsir. Fue de esta manera como Njörd, el Van, vino a Asgard para vivir con sus dos hijos, Frey y Freyja, mientras que Hœnir, el As, el mismísimo hermano de Odín, hizo de Vanaheim su morada.

Algunos estudiosos han especulado que esta historia simbolizaba la forma en que los dioses de las tribus indoeuropeas habían suplantado a los dioses de la naturaleza, más antiguos, de los habitantes originales, aunque debe subrayarse que ésta es sólo una conjetura. Otros estudiosos consideran que la distinción Æsir/Vanir no es más que la manifestación noruega de una división de las divinidades en general entre los indoeuropeos, paralela a la de los olímpicos y los titanes en la mitología griega o a su vez en partes de la gran epopeya hindú, el Mahabhárata.

## Los Jotuns

Los gigantes o **jotuns** (*jötnar*, *iotnar*, *þurs*, *eotenas*, etc.) son seres peligrosos para los hombres. Estos se pueden comparar con los titanes y gigantes de la mitología griega y generalmente se traducen como "gigantes", aunque "trolles" y "demonios" se han sugerido como alternativas útiles.

Son seres monstruosos y enormes, pero también sabios (como Mímir) y ricos, de los que se benefician los dioses en ciertas circunstancias. Están en el origen del cosmos (que se forma del cuerpo de Ymir). Algunas gigantas poseen una gran belleza (por ejemplo Gerðr).

### Relación entre dioses y gigantes

Algunos de los Æsir son descendientes de los Jotuns y realizan matrimonios entre ellos. Algunos de los gigantes se mencionan por su nombre en las Eddas, y se muestran como representaciones de las fuerzas de la naturaleza. Existen dos categorías de gigantes: gigantes del hielo y gigantes de fuego. Éstos mantienen una hostilidad implacable con los dioses, que se materializa en luchas generalmente lideradas por Thor. En el Ragnarök las fuerzas de la destrucción estarán encabezadas por gigantes, como Surt y Hrymr.

## Otros seres sobrenaturales

### Nornas

Las nornas (*nornir*) fijan el destino y sus decisiones resultan irrevocables. Quizás fueran muy numerosas en el pasado, pero en época escandinava (cuando son fijados los poemas y relatos) son tres principales; Urðr ("lo que ha ocurrido"), Verðandi ("lo que está ocurriendo") y Skuld ("lo que debería suceder"), residen en las raíces de Yggdrasill e hilan el destino de los hombres y en especial, con hilo de oro, el de los héroes.

Se relacionan a su vez con las *dísir* y las valquirias lideradas por Freyja, también divinidades relacionadas a aspectos del destino, concepto muy importante para estos pueblos.

### Valquirias

Las Valquirias son importantes personajes femeninos. Eran hijas de Odín, y eran hermosas y fuertes guerreras con la capacidad de sanar cualquier lesión. Su tarea consistía en llevar al Valhalla a los héroes caídos en batalla. Allí les atendían sirviéndoles hidromiel y deleitándoles con su belleza. Las valquirias eran vírgenes guerreras (*skjaldmö*) y su residencia habitual era el Wingolf, situado al lado del Valhalla. Las valquirias eran comandadas por la diosa Freyja.

### Enanos y Elfos

Los enanos (*dvergr*) resultan una raza especial puesto que son de género masculino y no se suelen reproducir (nacen de modo asexual), viven bajo la tierra (Svartalfheim) y su ocupación principal es la minería y la metalurgia. Poseen la sabiduría oculta y sagrada que les permite forjar armas mágicas para los héroes y objetos muy poderosos para los dioses.

Los alfos o elfos (álfar), en la época escandinava forman dos grupos, los álfar de luz (*ljósálfar*), que viven en el cielo (la residencia de Frey se llama Alfheim) y los álfar negros u oscuros (*svartálfar, dökkálfar*) que viven bajo tierra y en montículos y tumbas, y que no se distinguen bien de los enanos (*dvörgar*). Aunque, seguramente en un principio su importancia era mayor, posteriormente se mantuvieron en las creencias folclóricas en una posición muy devaluada. La imagen noble de los elfos, altos y bellos, cayó en el olvido y se pasó a la concepción de elfo como *criatura pequeña y traviesa*, como la que aparece en las obras de William Shakespeare. La relación con los hombres es ambigua y pueden provocar enfermedades pero también favorecer. Se les dedicaba una importante ceremonia sacrificial que se llevaba a cabo a finales del otoño (el *álfablót*).

De ambas razas se dice que surgieron como gusanos de la carne de Ymir. Los dioses les dieron primero forma y les dotaron de una inteligencia sobrehumana, tras lo cual los dividieron en estas dos grandes clases.

### Bestias

Entre otros seres sobrenaturales que se destacan en esta mitología se encuentran Fenrir, el lobo gigante, y Jörmungandr la serpiente marina que se encuentra rodeando al mundo. Estos dos monstruos son descritos como la descendencia de Loki y la giganta Angrboda. Criaturas más benévolas son Hugin y Munin ("pensamiento y memoria"), los dos cuervos que posee Odín, el dios jefe, que cuando vuelven de pasar por todos los mundos le susurran al oído todo lo que han visto, y Ratatösk, la ardilla que escala las raíces del árbol que sirve como eje del universo, Yggdrasil, y en el cual Odín se colgó de sus ramas durante nueve días para obtener conocimiento.

### Comparaciones con otras mitologías

Como otras religiones politeístas, esta mitología carece del típico enfrentamiento entre el bien y el mal de la tradición de Medio Oriente. Los dioses y las fuerzas que representan son mucho más complejos de lo que aquí se señala. Para los escandinavos, los dioses eran fundamentalmente *regin* ("poderes", en sentido amplio).

Así, Loki no es exclusivamente un adversario de los dioses, aunque en muchas historias se le muestra como el némesis al protagonista Thor, y los gigantes no son básicamente malvados, sino rudos, tempestuosos, e incivilizados. El antagonismo existente en esta mitología en vez de ser maldad contra bondad, es orden contra caos. Los dioses representan el orden y la estructura mientras que los gigantes y los monstruos representan el caos y el desorden.

### Völuspá: el origen y el fin del mundo

El origen y eventual destino del mundo son descritos en la *Völuspá* ("La profecía de la völva" o "La profecía de la sibila"), uno de los poemas más destacados de la *Edda poética*. Estos inolvidables versos contienen uno de los más vívidos relatos creados en toda la historia de la religión y una representación de la eventual destrucción del mundo que es único en su atención al detalle.

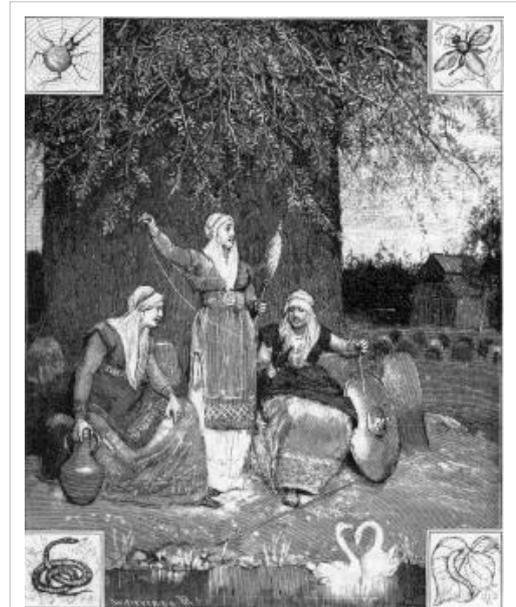
En la *Völuspá*, Odín, el jefe del panteón de los dioses nórdicos, conjuró el espíritu de una Völva muerta (chamán o sibila) y le ordenó que revelara el pasado y el futuro. Ella es reacia: "*¿Qué pedís de mí? ¿Por qué tentarme?*"; pero ya que está muerta, no muestra miedo por Odín, y continuamente se mofa de él: "*Bueno, ¿sabrías más?*", pero Odín insiste: si va a cumplir su función de rey de los dioses, debe poseer todo el conocimiento. Una vez que la sibila ha revelado los secretos del pasado y el futuro, cae nuevamente en el olvido: "*Ahora me hundo*".

## El principio

En el principio, estaba el mundo de hielo Niflheim, y el mundo de fuego Muspelheim, y entre ellos estaba el Ginnungagap, un "hueco profundo", en donde nada vivía. En Niflheim había un caldero llamado Hvergelmir (*el caldero rugiente*), que borboteaba, y aquello que caía, lo hacía en Ginnungagap. Al tomar contacto con el vacío se transformaba en hielo, hasta, que al final, el hielo terminó llenándolo. Las ascuas de Muspelheim caían sobre el hielo, creando grandes nubes de vapor de agua, que al llegar otra vez a Niflheim, creaban un bloque de hielo, en uno de los cuales estaba un gigante primitivo, Ymir y una vaca gigante, Auðumbla de la cual se alimentaba Ymir bebiendo su leche. Ésta lamió el hielo, creando el primer dios, Buri, que fue padre de Bor, quien a su vez fue padre de los primeros Æsir, Odín, y sus hermanos Vili y Ve. Ymir era un hermafrodita y sus piernas copularon entre sí, creando la raza de los gigantes solo. Luego los hijos de Bor; Odín, Vili, y Ve; asesinaron a Ymir y de su cuerpo crearon el mundo.

Los dioses regulaban el paso de los días y las noches, así como las estaciones. Los primeros seres humanos fueron Ask (*ash*, fresno) y Embla (*elm*, olmo), que fueron tallados de madera y traídos a la vida por los dioses, Hœnir/Vili, y Lóðurr/Ve. Sól es la diosa del sol, una hija de Mundilfari, y esposa de Glen. Todos los días, cabalga a través de los cielos en su carro, tirada por dos caballos llamados Alsvið y Arvak. Este pasaje es conocido como Alfróðull, que significa "gloria de elfos", un kenning común para sol. Sól es cazada durante el día por Sköll, un lobo que quiere devorarla. Los eclipses solares significan que Skoll casi la atrapó. Está destinado que Skoll, eventualmente, va a atrapar y devorar a Sól; sin embargo será reemplazada por su hermana. El hermano de Sól, la luna, Máni, es cazado por Hati, otro lobo. La tierra está protegida del calor total del sol por Svalin, quien se encuentra entre el sol y ella. En la creencia nórdica, el sol no daba luz, que en cambio emanaba de Alsvið y Arvak.

La sibila describe el gran fresno Yggdrasil y a las tres nornas (símbolos femeninos del destino inexorable; sus nombres; Urðr (Urd), Verðandi (Verdandi), y Skuld; se relacionan el pasado, presente y futuro), quienes giraban los hilos del destino bajo él. Ella describe la primitiva guerra entre los Æsir y Vanir y el asesinato de Baldr. Luego centra su atención al futuro.

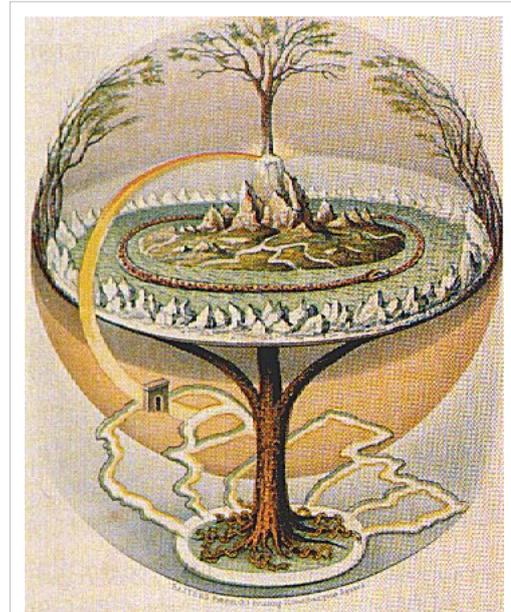


Las Nornas giran los hilos del destino a los pies de Yggdrasil, el árbol del mundo.

### Ragnarök (creencias escatológicas)

La visión nórdica antigua del futuro es sombría. En el final, se creía, las fuerzas del mal y el caos sobrepasarán en número y vencerán a los divinos y guardianes de los hombres del bien y el orden. Loki y sus monstruosos hijos romperán sus ataduras; los muertos navegarán desde Niflheim para atacar a los vivos. Heimdall, el vigilante de los dioses, convocará a los anfitriones celestiales con un bramido de su cuerno. Luego seguirá una batalla final entre el orden y el caos (Ragnarök), que los dioses perderán, ya que así es su destino. Ellos, conscientes de esto, juntarán a los mejores guerreros, los Einherjer, para pelear de su lado cuando el día llegue, pero en el final serán impotentes para prevenir al mundo de descender en el caos del cual una vez emergió; los dioses y su mundo serán destruidos. El mismo Odín será engullido por el lobo Fenrir.

Sin embargo, habrá unos pocos supervivientes, ambos humanos y divinos, que poblarán el nuevo mundo, para volver a empezar el ciclo. O así la sibila nos cuenta; los eruditos están divididos en la cuestión sobre si esto es una posterior adición al mito que traiciona la influencia cristiana. Si es pre-cristiano, la escatología de la *Völuspá* puede reflejar una tradición indo-europea más antigua relacionada con la escatología del Zoroastrismo persa.



Yggdrasil, el árbol gigante que sostiene los siete mundos.

### Reyes y Héroes

La literatura mitológica relata las leyendas de héroes y reyes, así como de criaturas sobrenaturales. Estas figuras fundadoras de clanes y reinos poseen gran importancia como ilustraciones de las acciones adecuadas o los orígenes nacionales. La literatura heroica puede haber cumplido la misma función que la épica nacional en otras literaturas europeas, o puede haber estado más relacionada con la identidad tribal. Muchas de sus legendarias figuras probablemente existieron, y generaciones de eruditos escandinavos han tratado de extraer historia de los mitos en las sagas.

Algunas veces el mismo héroe resurge en varias formas. Dependiendo de qué parte del mundo germano se trate, sobrevive la épica como Weyland/Völund y Siegfried/Sigurd, y probablemente Beowulf/Bödvar Bjarki. Otros notables héroes son Hagbard, Starkad, Ragnar Lodbrok, Sigurd Ring, Ivar Vidfamne y Harald Hildetand. Notables son también las skjaldmös que eran mujeres "ordinarias" que habían elegido la senda del guerrero. Estas mujeres funcionaban como heroínas y también como obstáculos en los viajes heroicos.



El Grabado Ramsund de ca. 1040 representa pasajes de la *Saga Völsunga*



La doncella escudada Hervör muere tras una batalla con los hunos en la *Saga de Hervör*, narración épica islandesa del siglo XII.

## Forma de adoración

### Centros de fe

Las tribus germanas nunca o rara vez tuvieron templos en el sentido moderno de la palabra. La Blót, la forma de adoración practicada por los antiguos pueblos germanos y escandinavos se asemejaba a aquella de los celtas y los baltos: podía ocurrir en arboledas sagradas. También podía tomar lugar en un hogar o en un simple altar de piedras apiladas conocido como "*hogr*". Sin embargo, parece que hubo otros importantes centros, tales como Skiringsal, Lejre y Gamla Uppsala. Adán de Bremen afirma que hubo un templo en Uppsala con tres estatuas de madera con representaciones de Thor, Odín y Freyr.



Gamla Uppsala, el centro del culto en Suecia hasta la destrucción del templo a finales del siglo XI.

### Sacerdotes

Aunque parece que ha existido un tipo de clero, nunca tomó el carácter profesional y semi-hereditario de la clase drúidica celta. Esto fue porque su tradición chamanística, el Seiðr, era mantenida por mujeres, las völvur. Se dice generalmente que el rol de rey germano evolucionó de un oficio sacerdotal. Este rol del rey estaba en línea con el rol general del godi, que era la cabeza de un grupo de familias afines (para esta estructura social, vea Ætt), y quienes administraban los sacrificios.

### Sacrificios humanos

Sólo ha quedado un testimonio de sacrificios humanos, en la narración que hace Ahmad ibn Fadlan de un enterramiento en barco rus, en el que una joven esclava se prestó a acompañar a su señor al otro mundo. Referencias menos directas son dadas por Tácito, Saxo Grammaticus y Adam von Bremen.

El *Heimskringla* cuenta cómo Aun, rey de Suecia, sacrificó a nueve de sus hijos en un esfuerzo por prolongar su vida hasta que sus súbditos consiguieron impedir que matara al último de ellos, Egil. Según Adam de Bremen, los reyes de Suecia sacrifican esclavos varones cada nueve años, durante los sacrificios de Yule (la fiesta del solsticio de invierno) en el templo de Uppsala. Los suecos no sólo tenían derecho a elegir sus reyes, sino también a deponerlos, y se dice tanto de Domalde como de Olof Trätälja que fueron sacrificados tras años de hambruna.

Odín era asociado con la horca, y una práctica posible de sacrificios odínicos por estrangulamiento tiene cierto apoyo arqueológico por la existencia de cuerpos perfectamente preservados por el ácido de las turbas de Jutlandia (que luego fue tomada por los daneses), en las cuales eran echados una vez estrangulados. Sin embargo, no existe ningún relato escrito que interprete específicamente la causa de dichos estrangulamientos.

## Interacción con el cristianismo

Un problema importante en la interpretación de esta mitología es que los informes más cercanos que se tienen del periodo previo al contacto fueron escritos por cristianos. Por ejemplo, la *Edda Menor* y la *Heimskringla* fueron redactadas por Snorri Sturluson en el siglo XIII, cuando Islandia llevaba ya dos siglos cristianizada.

Todas las sagas provienen de Islandia, una pequeña y remota isla. Pero, incluso bajo aquel clima de tolerancia religiosa, Snorri fue influido por un punto de vista esencialmente cristiano. La *Heimskringla* provee algunas interesantes aclaraciones a este problema. Snorri presenta a Odín como un líder militar humano de Asia, que adquiere poderes mágicos, conquista Suecia, y a su muerte se convierte en un semidiós. Teniendo rebajada la divinidad de Odín, Snorri cuenta entonces la historia del pacto que celebra el Rey de Suecia Aun con él. A fin de prolongar su vida, Aun debía sacrificar a su hijo. Más tarde en la *Heimskringla*, Snorri registra detalladamente cómo los convierte al cristianismo tal como Olaf Haraldsson (Olaf II el Santo) convirtió brutalmente a los escandinavos a la fe cristiana.



Un retrato datado en 1830 de Óscar (Ansgar), un misionero cristiano invitado a Suecia por el rey Björn at Hauge en 829. Pintura de Hugo Hamilton.



Una horripilante forma de la ejecución ocurrida durante la cristianización de Noruega. El rey Olaf Trygvasson tenía völvas hombres (sejdmn) atados y a la izquierda un arrecife en el menüe de las aguas.

En Islandia, tratando de evitar una guerra civil, el parlamento islandés (Alþingi) votó a favor del cristianismo, pero toleró el paganismo en la privacidad de cada hogar. Suecia, por otro lado, tuvo una serie de guerras civiles durante el siglo XI, las cuales terminaron con la quema del Templo de Uppsala. En Inglaterra, la cristianización ocurrió temprana y esporádicamente, muy rara vez mediante la fuerza. La conversión mediante coerción fue poco utilizada en las áreas donde se adoraba a los dioses nórdicos. No obstante, la conversión no ocurrió de la noche a la mañana. El clero cristiano hizo lo sumo posible por enseñar al pueblo que los dioses eran demonios, pero su éxito fue limitado y los dioses nunca se volvieron

*maléficos* en la opinión popular de la mayor parte de Escandinavia.

Dos asentamientos centralmente localizados y lejos de estar aislados pueden ilustrar cuando tomó la cristianización. Estudios arqueológicos de tumbas en la isla sueca de Lovön han demostrado que la cristianización duró entre 150 y 200 años, además de ser este un emplazamiento cerca de reyes y obispos. Asimismo, en la concurrida zona comercial de la ciudad de Bergen, fueron encontradas muchas inscripciones rúnicas que datan del siglo XIII, entre las cuales figuran las inscripciones Bryggen. Una de ellas dice "*puede que Thor te reciba, puede que Odín sea tu dueño*", y otra

es una *seid* la cual dice "*Tallo runas curativas, tallo runas salvadoras, una vez contra los elfos, dos veces contra los trolls, tres veces contra los jotuns*". La segunda también menciona a una valquiria peligrosa, "*skag-valkyrja*" que probablemente sea una variante para Skögul.

Por lo demás, hay pocos informes desde el siglo XIV al XVIII, excepto por el clero, tal como Olaus Magnus (1555) escribió acerca de las dificultades de extinguir las antiguas creencias. La historia que se relaciona con la *Prymskviða* (*Cantar de Thrym*) parece que ha sido excepcionalmente resistente, así como la romántica historia de Hagbard y Signy, y versiones registradas tanto en el siglo XVII como incluso en el siglo XIX. En los últimos siglos, folcloristas suecos documentaron creencias del pueblo, en cuya superficie muchas tradiciones de los dioses de la mitología nórdica sobrevivieron. Sin embargo, las tradiciones se alejan del sistema cohesivo de los relatos de Snorri. Muchos dioses habían sido olvidados y sólo Odín y Thor figuran en numerosas leyendas. Freyja es mencionada algunas veces y Baldr sobrevive en leyendas acerca de topónimos.

Otros elementos en la mitología nórdica sobrevivieron sin que fuesen tomados como componentes de esta, especialmente en lo concerniente a los seres sobrenaturales en el folclore escandinavo. Además, las creencias nórdicas relacionadas con el destino han permanecido firmes hasta los tiempos actuales. Dado que el infierno cristiano guardaba semejanza con las representaciones de la muerte en la mitología nórdica, se tomó prestado uno de los nombres de las creencias antiguas como *Helvíti* -traducido como "castigo infernal"- . Algunas de las tradiciones de Yule fueron preservadas, como la tradición sueca de sacrificar un cerdo en navidad, que originalmente hacía parte al sacrificio a Frey.

## Influencias modernas

Los dioses germánicos y los temas más importantes de la mitología nórdica han dejado vestigios tanto en el vocabulario moderno como en la cultura.

### Días de la semana

Español	Inglés	Alemán	Sueco	Origen
Lunes	Monday	Montag	Måndag	Día de la luna
Martes	Tuesday	Dienstag	Tisdag	Día de Tyr
Miércoles	Wednesday	Mittwoch	Onsdag	Día de Odín (Woden)
Jueves	Thursday	Donnerstag	Torsdag	Día de Thor
Viernes	Friday	Freitag	Fredag	Día de Frigg o Freya

Un ejemplo de esto son algunos de los nombres de los días de la semana en idiomas como el inglés, el alemán y el sueco, que están basados en los días en latín (nombrados por *Sol*, *Luna*, *Marte*, *Mercurio*, *Júpiter*, *Venus* y *Saturno* en español).

Por ejemplo, el nombre del día *miércoles*, proviene de Mercurio, un dios romano (*Mercurius* en latín). La astucia y sagacidad de este dios llevó a los escritores como Tácito a compararlo con Odín. De ahí que este día reciba el nombre de *Día de Odín* o de *Woden* (o "Wotan"), que es otro de sus nombres, en los términos inglés y sueco, mientras que en el alemán se da el caso de ser el único día que no tiene connotaciones religiosas, significando simplemente "*mitad de semana*" (*mittwoch*). Otro claro ejemplo es el viernes, día de Venus, diosa del amor y la belleza, que fue trasladada a Freyja, que a su vez es diosa del amor y la fecundidad. El jueves, proveniente de Júpiter en mitología romana (*Iovis pater=Iuppiter*, "padre *Iovis*" en latín), se transforma en el día de Thor, ya que ambos son los dioses principales de sus respectivas mitologías. En el caso del alemán, el nombre es *Donnerstag* o "día del trueno", ya que tanto a Thor (dios del trueno) como a Júpiter (*Iuppiter fulgurator*) se les atribuye el control sobre este fenómeno atmosférico.

### Ásatrú-Forn Sed y Odinismo

Más recientemente ha habido intentos en Europa, Estados Unidos, Oceanía y América del Sur de revivir la antigua religión germánica y escandinava previa a la llegada del cristianismo. Son formas de neopaganismo como Ásatrú, Odinismo o Forn Sed. Ásatrú es una religión oficialmente reconocida por Islandia (desde 1973), Noruega (desde 1994), Dinamarca (desde 2003), Suecia (desde 2007) y España (desde 2007). El gobierno de los Estados Unidos no apoya ni reconoce oficialmente a ningún grupo religioso, pero numerosos grupos ásatrúar han conseguido la categoría de organizaciones religiosas sin ánimo de lucro desde mediados de 1970.

### Tolkien y *El Señor de los Anillos*

La novela de J. R. R. Tolkien, *El Señor de los Anillos*, recibió enorme influencia de los mitos europeos septentrionales, según lo admitió el propio autor. A medida que el trabajo se popularizaba, elementos de su mundo de fantasía fueron entrando continuamente en la percepción popular del género fantástico. En casi todas las novelas modernas fantásticas se pueden encontrar criaturas nórdicas tales como elfos, enanos y gigantes de hielo. Además, Tolkien describe a sus elfos similares a los elfos de la mitología nórdica, y no como los de los cuentos populares, ya que se inspiró en múltiples leyendas y libros nórdicos, como *Beowulf*, la *Saga Volsunga* o *El anillo del nibelungo*. Algunos nombres que aparecen en el libro fueron sacados de la mitología nórdica como es el caso del Mago Gandalf, prestado de un enano de las Eddas de Snorri, incluso la trama de esta novela transcurre en la denominada Tierra Media (*Middle-earth*), un nombre claramente tomado del Midgard mitológico.

### Música

#### Richard Wagner y el Anillo del nibelungo

La mitología nórdica también ha influido a Richard Wagner quien ha usado temas literarios para componer el famoso *Der Ring des Nibelungen* ("El anillo del nibelungo") un ciclo de cuatro óperas:

- El Oro del Rin (Das Rheingold)
- La Valquiria (Die Walküre)
- Sigfrido (Siegfried)
- El ocaso de los dioses (Götterdämmerung)

Su influencia ha sido mundial. Muchos fragmentos de la ópera han sido utilizados como música de acompañamiento, por ejemplo, "*La cabalgata de las Valquirias*" ha sido popularizada en numerosos filmes como en *Apocalypse Now*.

#### Viking Metal

Además, la mitología nórdica y otros aspectos de los vikingos sirven de base para las letras de las canciones en el Viking Metal, un género musical surgido alrededor de los años 90 que se relaciona con el Heavy metal. El viking metal toma una base de Black Metal clara, toma todos sus elementos característicos (las guitarras, la voz gutural raspada) sólo que con líricas sobre la mitología nórdica. Las bandas noruegas más conocidas son Einherjer, Borknagar, y Enslaved. También encontramos grupos como Amon Amarth (aunque muchos de los entendidos no lo consideran Viking Metal, sino Death Metal Melódico), que se hacen llamar descendientes de vikingos; o los feroenses Týr, que ha hecho varios conciertos con Amon Amarth. Otro grupo cuyas letras están inspiradas en el folclore escandinavo es Otyg, de procedencia sueca (aunque ahora están separados) y que cantan, además, en sueco antiguo. A pesar de que la mayoría de estos grupos proceden del norte de Europa, también surgieron bandas en otras partes del mundo influenciadas por la mitología nórdica. Es el caso de Heulend Horn, proveniente de Argentina o Runic, de España.

Además de esto podemos dar mención al Black Metal, género musical nacido en Noruega, Suecia y que en sus orígenes busca recuperar la antigua religión escandinava utilizando métodos de barbarismo pagano y dejando a su paso un montón de iglesias quemadas para demostrar que el cristianismo es un intruso en las tierras de Odín.

## **Manga, comics, anime y videojuegos**

### **Final Fantasy**

Para el séptimo título de la famosa saga, Squaresoft diseñó un mundo en el cual habían ciudades con nombres tales como Midgar o Nibelheim. Además, en las varias entregas de la serie los protagonistas pueden invocar en combate a entes mitológicos de toda índole, como por ejemplo al dios Odín (Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII, Final Fantasy IX) y al lobo Fenrir (Final Fantasy IX); también hay una monstruosa serpiente (en clara alusión a Jormungand) llamada Midgar Zolom y una espada llamada Ragnarök.

### **Starcraft**

En el éxito mundial de Blizzard encontramos que las progenies de la raza alienígena Zerg poseen nombres de figuras mitológicas como Jormungand, Fenris, Baelrog, Garm o Surtur, líder de los gigantes de fuego en el sur y soberano de Muspelheim, el reino de fuego. o Grendel, monstruo antagonista del poema anglosajón de Beowulf; también hay un superamo zerg llamado Yggdrasil. Por otra parte, en la expansión la raza humana posee una unidad aérea llamada Valkiria.

### **Saint Seiya**

En el popular anime Saint Seiya, una de las sagas estuvo estrechamente relacionada con esta mitología. La *saga de Asgard* relata cómo los santos de bronce deben enfrentarse a los dioses guerreros de Asgard y a su líder, Hilda de Polaris, para evitar que esta última derrita los hielos polares bajo la influencia del anillo nibelungo. Los santos de bronce deben usar la espada sagrada de Odín, Balmung, para romper el encantamiento que el anillo provoca sobre la sacerdotisa.

### **Digimon**

En la popular franquicia Digimon existen varias criaturas que hacen referencia a la cultura nórdica, tales casos serían Vikemon un Digimon Vikingo, Valkirimon una Valkiria, etc., también los llamados Royal Kinghts llevan varias referencias nórdicas como Sleipmon referente al caballo Sleipnir, y también las armas de varios Royal Knights como el caso del escudo Aegis, la lanza de Gram, la ballesta Muspelheim, etc., por supuesto la mayor referencia en el Digimundo la hace el dios del mismo llamado "Yggdrasil" obviamente como referente al gran árbol de la vida de la mitología nórdica

### **Aa! Megamisama**

Otro anime en el que se puede apreciar una estrecha relación con la mitología nórdica es Aa! Megamisama, más conocido como Oh! My Goddess, en el cual sus protagonistas toman el nombre de las nornas: Belldandy (Verdandi), Urd y Skuld. También se mencionan otros seres como las valquirias, Fenrir y el árbol de la vida, Yggdrasil (que en el anime es el nombre que toma el sistema operativo del cielo, además de aparecer en la película en forma de un gran árbol).

### **Matantei Loki Ragnarok**

En el manga *Matantei Loki Ragnarok* se relata las aventuras y desventuras del dios nórdico Loki convertido en un niño de nueve años como castigo divino impuesto por Odín. Así irán apareciendo otros dioses, para bien o mal de él, tales como: Freya, también convertida en una niña; Frey, quien está en busca de su hermana; Heimdall, quien busca venganza, ya que Loki tiempo atrás le había arrancado el ojo derecho; Thor; y los tres hijos de Loki: Jörmungandr, Fenrir y Hell. Loki tendrá que pelear contra los dioses enviados por Odín para matarlo y así evitar el Ragnarök. También aparecen las tres hermanas Urðr (Urd), Verðandi (Verdandi), y Skuld.

### **Valkyrie Profile**

El videojuego de PlayStation Valkyrie Profile se desarrolla enteramente en el mundo de la mitología nórdica. Narra el viaje de una valquiria llamada Lenneth para reclutar Einherjars para evitar el Ragnarök. Aparecen numerosos dioses, entre ellos Odín, Loki, Freya, Frey, y además de numerosas criaturas mitológicas, incluidos gigantes de gran importancia y bestias (Surt, Fenrir, Bloodbane por ejemplo). Su secuela, Valkyrie Profile 2: Silmeria, lanzado en 2006 para PlayStation 2, conserva todos estos atributos y agrega muchos más, incluyendo a su protagonista Alicia, quien comparte su cuerpo con la valquiria en rebelion a Odín, Silmeria.

### **Cómics Marvel**

En diversos cómics de la editorial Marvel aparecen dioses nórdicos como tales. Es muy conocido el caso de Thor o su hermano y enemigo Loki. También aparecen Odín, Tyr, Jörmundgandr, Heimdall y muchos otros.

### **Ragnarok Online**

Juego de rol online del tipo MMORPG que también se rige de la mitología Nórdica. Existen lugares que están estrechamente relacionados con esta mitología, como lo es el árbol de Yggdrasil y sus múltiples usos, el templo de Freya, el mundo de niflheim donde habitan los muertos y el continente de Midgard (el continente se llama así, donde hay 3 países: Rune-Midgard, Republica de Scharwthaz y el estado de Arunafeltz) donde habitan los humanos (donde se pueden encontrar ciudades con igual relación).

### **Warcraft III Reing Of Chaos**

En este juego de estrategia se puede ver la influencia de la mitología nórdica en algunos elementos, como el Árbol de la Vida (llamado Nordrassil), un enorme Árbol que mantenía la vida en el mundo (claramente se ve que es el equivalente al Árbol de Yggdrasil), y su última mision llamada "El Crepúsculo de Los Dioses" (justamente Ragnarök significa Crepúsculo de Los Dioses), en esa mision la Alianza, La Horda y los Elfos Nocturnos se unen para vencer a las fuerzas de la Legión del Caos y los Muertos Vivientes (se dice que en el Ragnarök los muertos iban a volver a Midgard para atacar a los vivos), para evitar que destruyan el Árbol de la Vida.

### **Boktai**

El jefe final de este juego se llama Hell y el de la secuela Jörmundgandr. Algunas armas tienen como denominación Gugnir y Mjólnir.

### **Tomb Raider Underworld**

Video juego desarrollado por Crystal Dynamics y continuando con la saga creada con Tomb Raider Legend y Tomb Raider Anniversary, Lara se aventura en la búsqueda por encontrar el Ávalon de la leyenda Artúrica, encontrando el Niflheim, aquí es donde la historia da un giro a la Mitología Nórdica, recolectando el cinturón, los guantes y el martillo de Thor o Mjólnir, arma con suficiente poder para matar a un dios y necesario para llegar al Helheim.

### **World of Warcraft**

En la Tercera expansión de este conocido juego (Wrath of the Lich King), nos encontramos con numerosas referencias a la mitología nórdica. Así, nos encontramos por ejemplo en la mazmorra de Ulduar a 4 vigías que representan diferentes aspectos: Mimiron (sabiduría, conocimiento, ciencia), Freya (vida, crecimiento, naturaleza), Thorim (rayo), Hodir (escarcha, hielo). El parecido de los nombres es evidente. También se introducen con esta expansión las razas Val'kyr y Vry'kul, de gran parecido con las valquirias y los vikingos respectivamente (en éste último caso podemos verlo en su arquitectura, sus barcos...). En cuanto a las bestias, podemos encontrarnos a unos enormes gusanos carnívoros conocidos como Jormungar.

### **Odin Sphere**

Videojuego desarrollado por Vanillaware y publicado por Atlus que cuenta las historias de 5 protagonistas dentro de la guerra entre los Aesir y Vanir hasta la llegada del Armagedón. Una de las protagonistas es una valquiria que es hija de Odin y otra es la reina de los Vanir, al igual que se hace referencia a Nidhogg, el dragón que vive en las raíces de Yggdrasill, Nifheim y al mismo Yggdrasill.

### **The Battle for Wesnoth** <sup>[1]</sup>

Juego de estrategia por turnos multiplataforma de software libre (uno de los juegos de estrategia más populares en el SO GNU/Linux<sup>[2]</sup>) donde los jugadores deben escoger una "raza" como pueden ser elfos, enanos, orcos, etc.

### **Shin Megami Tensei**

La franquicia de RPG de Atlus, que se caracteriza por el uso de Demonios (O Personas, en el caso del Spin-off Persona) para realizar ciertas habilidades o incluso como personajes dentro de la Party del jugador, utiliza como demonios o personas en varias de sus versiones distintos personajes de la mitología nórdica, tales como los dioses Thor, Odin y Loki.

## **Véase también**

- Edda prosaica
- Edda poética
- Gesta Danorum
- Ynglingasaga

## **Referencias**

[1] <http://www.wesnoth.org/>

[2] Listado de juegos para GNU/Linux ordenados por puntuación de "Linux Game Tome" ([http://www.happypenguin.org/list?sort=avg\\_rating](http://www.happypenguin.org/list?sort=avg_rating))

## **Bibliografía**

### **En español**

- Niedner, Heinrich (1997). *Mitología Nórdica*. Barcelona: Edicomunicación. ISBN 84-7672-781-X.
- Lanceros, Paxti (2001). *El destino de los dioses*. Madrid: Trotta. ISBN 84-8164-446-3.
- Lecouteux, Claude (1995). *Pequeño Diccionario de Mitología Germánica*. José J. de Olañeta. ISBN 84-7651-231-7.
- Sturluson, Snorri (1987). *Textos Mitológicos de las Eddas*. Madrid: Miraguano Ediciones. ISBN 84-85639-91-X.

### **En inglés**

- Colum, Padraic (1920). *The Children of Odin: A Book of Northern Myths*, ilustrado por Willy Pogány. Nueva York, Macmillan. Reimpreso en 2004 por Aladdin, ISBN 0-689-86885-5.
  - Textos Sagrados: Los hijos de Odín (<http://www.sacred-texts.com/neu/ice/coo/index.htm>). (Ilustrado.)
- Crossley-Holland, Kevin (1981). *The Norse Myths*. Nueva York: Pantheon Books. ISBN 0-394-74846-8. También lanzado como *The Penguin Book of Norse Myths: Gods of the Vikings*. Harmondsworth: Penguin. ISBN 0-14-025869-8.
- Keary, A & E (1909), *The Heroes of Asgard*. Nueva York: Macmillan Company. Reimpreso en 1982 por Smithmark Pub. ISBN 0-8317-4475-8. Reimpreso en 1979 por Pan Macmillan ISBN 0-333-07802-0.
  - Proyecto Baldwin: Los héroes de Asgard ([http://www.mainlesson.com/display.php?author=keary&book=asgard&story=\\_contents](http://www.mainlesson.com/display.php?author=keary&book=asgard&story=_contents))

- Mable, Hanilton Wright (1901). *Norse Stories Retold from the Eddas*. Mead and Company. Reimpreso en 1999, Nueva York: Hippocrene Books. ISBN 0-7818-0770-0.
  - Proyecto Baldwin: Historias nórdicas recontadas de las Eddas ([http://www.mainlesson.com/display.php?author=mable&book=norse&story=\\_contents](http://www.mainlesson.com/display.php?author=mable&book=norse&story=_contents))
- Mackenzie, Donald A. (1912). *Teutonic Myth and Legend*. Nueva York: W. H. Wise & Co. 1934. Reimpreso en 2003 por University Press of the Pacific. ISBN 1-4102-0740-4.
  - Textos Sagrados: Leyenda y mito teutónico (<http://www.sacred-texts.com/neu/tml/index.htm>).
- Munch, Peter Andreas (1927). *Norse Mythology: Legends of Gods and Heroes*, Clásicos escandinavos. Trad. Sigurd Bernhard Hustvedt (1963). Nueva York: Fundación americano-escandinava. ISBN 0-404-04538-3.
  - Mitología teutónica de Rydberg (<http://www.northvegr.org/lore/rydberg/index.php>)

## Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Mitología nórdica**. Commons
- Heimskringla.no (<http://www.heimskringla.no/esindex.php>)

En inglés

- Una colección de la mayoría de los textos estándar (<http://www.northvegr.org/lore/main.php>)
- Sacred-Texts.com - Materiales de más fuentes (<http://www.sacred-texts.com/neu/index.htm>)
- Mitos Eternos - Mitología nórdica - Información y relatos de literaturas nórdicas o alemanas (<http://www.timelessmyths.com/norse>)
- Dioses, diosas, gigantes y enanos nórdicos (<http://www.sunnyway.com/runes/gods2.html>)
- CyberSamurai Enciclopedia de mitología nórdica (<http://www.cybersamurai.net/Mythology/NorseMyth.htm>)
- Textos antiguos en sus lenguas correspondientes (<http://www.septentrionalia.net/index.php>)

En alemán

- Nordische Götter - Götter-Portal (<http://www.goetter-portal.de>)

En islandés

- Jörmungrund: Skálda- & vísnatal Norrœns Miðaldkveðskapar/Índice de nórdica antiguo/Poesía escáldica islandesa (<http://www.hi.is/~eybjorn/ugm/skindex/skindex.html>)

# Mitología egipcia

La **mitología egipcia** es el nombre del conjunto de creencias sustentadas por los pobladores del antiguo Egipto, anteriores a la llegada del cristianismo. Sus prácticas fueron prohibidas en tiempos de Justiniano I, en el año 535.

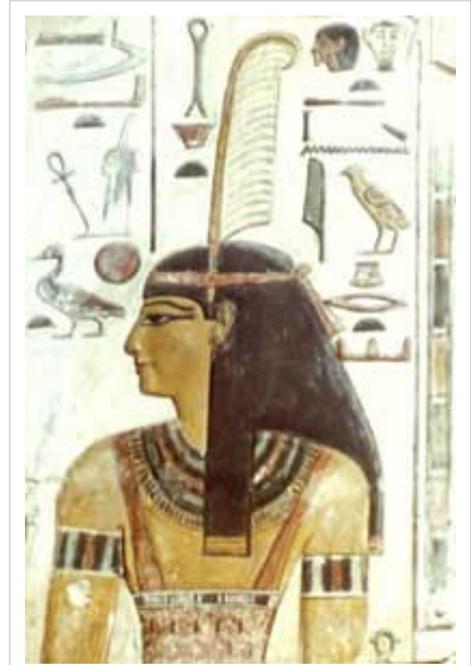
Su desarrollo e influencia perduró más de tres mil años, variando estas creencias a través del tiempo, por lo tanto, un artículo o incluso un libro, no puede hacer más que resumir la multitud de entidades y temas de este sistema complejo de creencias. La iconografía egipcia es muy diferente de la griega o romana: en la mitología egipcia muchas deidades son representadas con cuerpo humano y cabeza de otro animal.

## Introducción

Las ideas religiosas de los antiguos egipcios tuvieron dos fases:

- Durante la época predinástica, divinizaron aquellos fenómenos naturales que les desconcertaban, o infundían temor, de los que no conocían la razón de su proceder; asociaron estas divinidades con las características de ciertos animales, y los representaron con forma humana aunque conservando rasgos zoomorfos: el halcón en el dios Horus, "el elevado", dios del cielo; el perro egipcio, o chacal del desierto, "el guardián de las necrópolis", se convierte en un dios protector, Anubis; el cocodrilo del Nilo, un peligro constante, en un dios temido, venerado en la región de El Fayum, etc. Además les atribuyeron conceptos humanos, como la relación familiar, por lo que se formaron tríadas compuestas por un dios, su esposa y su hijo, y también pasiones humanas por lo que se les rendía culto dando ofrendas en los templos a cambio de favores solicitados, o recibidos.
- A pesar de la agrupación de los pueblos egipcios en las "Dos Tierras": el Alto y Bajo Egipto, cada uno de los nomos (provincias) mantuvo sus deidades protectoras, lo que significaba la veneración a decenas de dioses, que adquirían mayor o menor relevancia según la importancia que tuviese cada ciudad: en Heliópolis se adoraba a Ra, en Tebas a Amón, en Menfis a Ptah y Hator, etc.

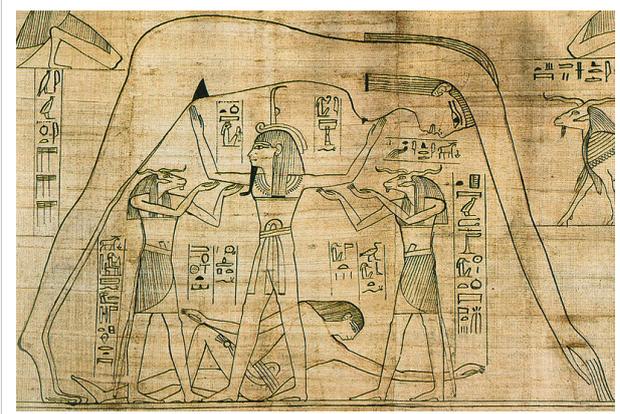
Los sacerdotes de los templos principales comenzaron a organizar esta multitud de dioses y a explicar sus relaciones, la creación del mundo, las crecidas del Nilo, etc., ideando y sistematizando las creencias en las denominadas teología Heliopolitana, Tebana, etc., reflejadas en los Textos de las Pirámides, o el Libro de los Muertos, a los que siguió la redacción de otros similares.



Maat representada como una divinidad.

Su visión está basada en su propio país, tierra fértil junto a un río y con un desierto alrededor. Por lo tanto el mundo para ellos se dividía en tres regiones:

- El Cielo, Nun, morada de los dioses, cuya diosa celeste Nut, "La grande que parió a los dioses", era representada como una mujer con el cuerpo arqueado cubriendo toda la Tierra.
- La Tierra, morada de los hombres, la Casa de Geb, el dios creador, representado como un hombre tumbado bajo Nut.
- El inframundo, o Duat, el reino de los muertos, donde gobernó Horus, y posteriormente Osiris, espacio recorrido en su barca solar por Ra durante la noche, y por donde transitaban los espíritus de los difuntos sorteando los peligros del Más Allá.



Geb, en la zona inferior, con Shu y Nut.

## Los dioses

Las principales divinidades estaban organizadas en cinco grupos diferentes:

- La Enéada de Heliópolis "Las almas de Thot": Atum, Shu, Tefnut, Nut, Geb, Isis, Osiris, Neftis y Seth; cuyo dios principal es Atum.
- La Ogdóada de Hermópolis: Num, Nunet, Heh, Hehet, Kek, Keket, Amón y Amonet; de donde surgió el dios Ra.
- La tríada de Elefantina: Jnum-Satis-Anuket (donde Jnum es el dios primordial).
- La tríada de Tebas: Amón-Mut-Jonsu (donde el dios principal es Amón).
- La tríada de Menfis: Ptah-Sejmet-Nefertum (donde Ptah era el dios principal; es inusual el hecho de que los dioses no estaban relacionados antes de que ésta fuera formalizada).

Mientras los líderes de los diversos grupos ganaban y perdían influencia, las creencias dominantes se transformaban, combinaban y sincretizaban. Ra y Atum se convirtieron en Atum-Ra, con las características de Ra como dominantes, y posteriormente Ra fue asimilado a su vez por Horus, como Ra-Horajti. Después de que Ptah se convirtiera en Ptah-Seker, fue asimilado por Osiris, convirtiéndose en Ptah-Seker-Osiris.

Con las diosas sucedió lo mismo: Hathor asimiló inicialmente las características de otras diosas, pero en última instancia fue asimilada con Isis. Los dioses maléficos fueron amalgamados de la misma forma, como Seth, quien originalmente era un héroe, asimiló todas las características de los dioses malvados, al cual condenaron posteriormente por haber sido elegido como dios protector de los gobernantes hicsos.

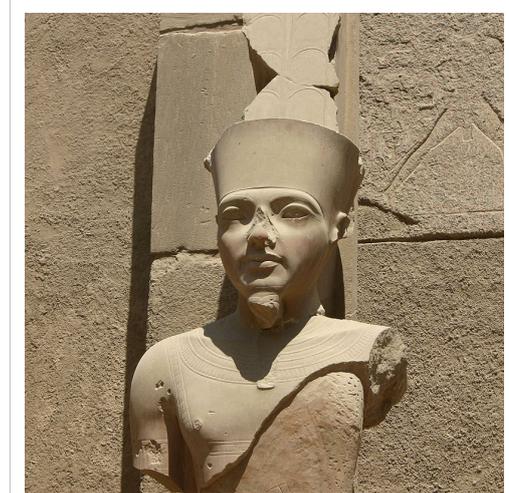


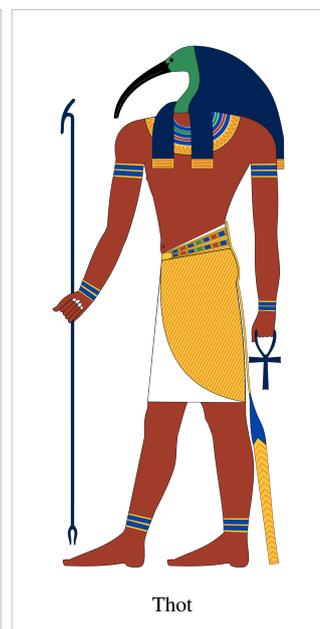
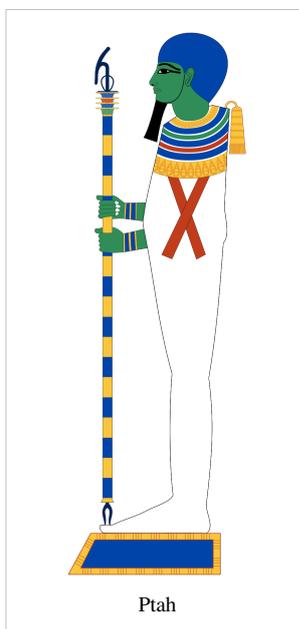
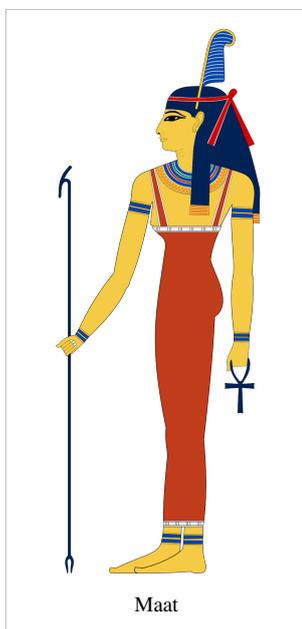
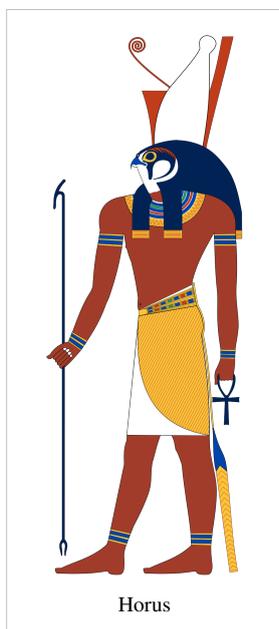
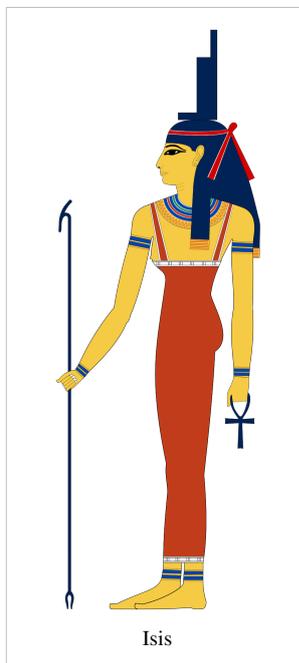
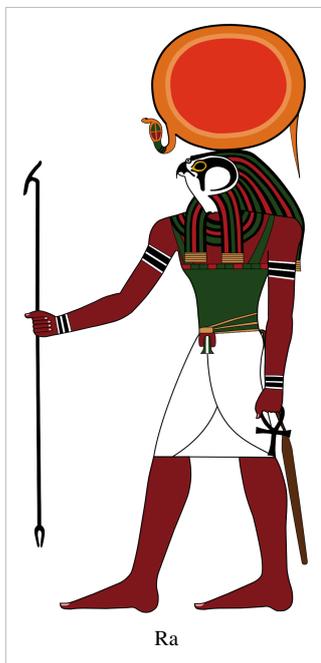
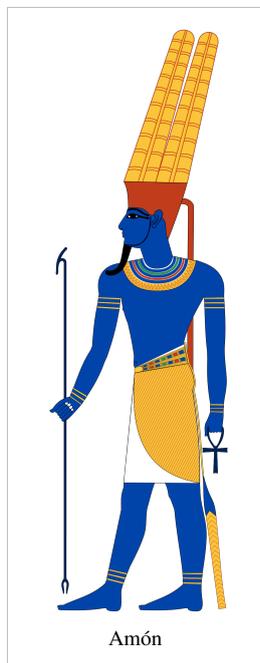
Imagen de Amón, en Karnak.

Durante la época de influencia helénica sobre Egipto, lo que perduró con más vigor fue la tríada: Osiris, Isis, y Horus; y su enemigo Seth, tal como se ejemplifica en la "Leyenda de Osiris e Isis". La tríada había asimilado muchos de los cultos y deidades anteriores, y cada dios era adorado en su preferente lugar de veneración: Osiris en Abidos, Isis en Dendera, y Horus en Edfu. Incluso en esta etapa, continuaba la fusión, con Osiris como un aspecto de Horus (y viceversa), dirigiéndose paulatinamente hacia el monoteísmo. Sin embargo, el monoteísmo, o henoteísmo, había surgido con anterioridad, fugazmente, en el siglo XIV a. C., cuando Ajenatón había intentado priorizar el culto de Atón, en la forma de disco solar, aunque fue violentamente rechazado posteriormente por el clero y el pueblo

egipcio.

Según el Canon Real de Turín, varios dioses gobernaron Egipto: Ptah, Ra, Shu, Geb, Osiris, Seth, Thot, Maat y Horus; cada cual durante inmensos períodos, después reinaron los Shemsu Hor durante 13.420 años, antes de surgir la primera dinastía de faraones. Así, los predecesores de Menes ocuparon el trono egipcio durante 36.620 años.

**Principales divinidades egipcias:**



- Véase: Lista de dioses egipcios y Nombres jeroglíficos de los dioses egipcios

## Vida después de la muerte

La creencia inicial en la inmortalidad de dioses y faraones, posteriormente extendida al resto de los egipcios, significó que se practicara el embalsamamiento y la momificación, para poder preservar la integridad del individuo en la vida futura, según los textos de la mitología egipcia.

## El espíritu humano

Los antiguos egipcios consideraban que el espíritu humano estaba conformado por el Ba, el Ka y el Aj.

Los egipcios creían que el espíritu de los difuntos era conducido por Anubis hacia el lugar del juicio, en la "sala de las dos verdades", y el corazón del muerto, que era el símbolo de la moralidad del difunto, se pesaba, en una balanza, contra una pluma que representaba el Maat, el concepto de verdad, armonía y orden universal. Si el resultado era favorable, el difunto es llevado ante Osiris en Aaru, sin embargo, Ammit, "el devorador de corazones", que se representaba como un ser mezcla de cocodrilo, león e hipopótamo, destruía aquellos corazones cuya sentencia resultaba negativa, impidiendo su inmortalidad.

## Las palabras justas

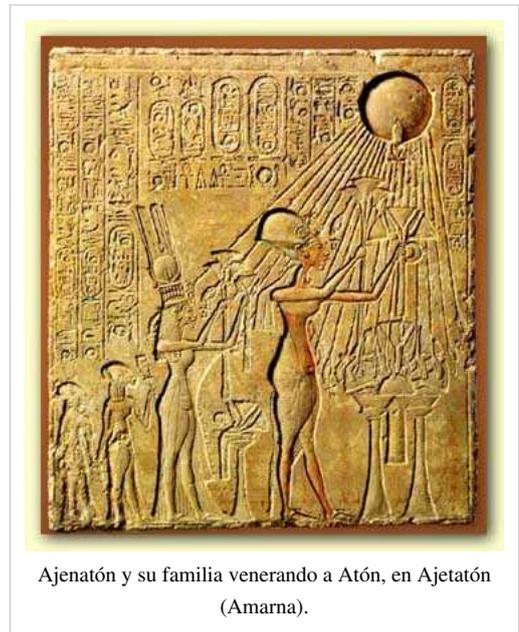
El Libro de los Muertos era una serie de 190 fórmulas mágicas, adaptadas a las circunstancias particulares de cada individuo, las cuales eran depositadas junto al difunto, o grabadas en los muros de la tumba para facilitar su viaje por la Duat; también contenía las palabras adecuadas a utilizar en su juicio: las palabras justas. Uno de los mejores ejemplos del Libro de los Muertos es el Papiro de Ani, creado alrededor de 1240 a. C., que además de textos contiene muchas imágenes de Ani y de su esposa en su viaje a través del mundo de los muertos.

## El período monoteísta

Un intervalo corto del monoteísmo (Atonismo) ocurrió bajo el reinado de Akenatón, enfocado en la deidad egipcia del sol, Atón. Akenatón proscribió la veneración de otros dioses y construyó una nueva capital, Aketatón (Amarna), alrededor del templo para Atón.

El cambio religioso perduró solamente hasta la época de Tutankamon, el hijo de Akenatón y de una esposa secundaria. Por ser este cambio muy impopular fue rápidamente proscrito. De hecho, el borrado de los nombres de Akenatón y Tutankamón de los muros y de las listas reales se relaciona con este radical cambio religioso.

Después de la caída del faraón de Amarna, el panteón egipcio original perduró como fe dominante, hasta la imposición del cristianismo copto y, posteriormente, del islam, aunque los egipcios continuaron teniendo relaciones con otras culturas monoteístas, como los hebreos. Asombrosamente, el pueblo egipcio apenas opuso resistencia a la difusión del cristianismo, explicado en ocasiones afirmando que Jesús, originalmente, era un sincretismo vinculado principalmente a Horus, con Isis representando a la Virgen María.



Ajenatón y su familia venerando a Atón, en Ajetatón (Amarna).

## Henoteísmo y otras teorías

Algunos egiptólogos consideran este culto más próximo al henoteísmo;<sup>[1]</sup> varios eruditos, sobre todo aquellos con tendencias religiosas judeocristianas, opinan que es incorrecto ver este período como monoteísta, e indican que los egipcios no adoraba a Atón, sino a la familia real como parte del panteón de los dioses, quienes recibirían su energía divina de Atón. Otros estiman que Moisés y Ajenatón eran el mismo personaje.<sup>[2]</sup>

## Influencias externas

Egipto mantuvo relaciones con los habitantes de Nubia, Libia y Canaán, los pueblos fronterizos, comerciales o bélicas en diversos periodos. También fue influido por los gobernantes griegos ptolemaicos, que reinaron en Egipto durante 300 años. Egipto finalmente fue incorporado en el Imperio romano, gobernado inicialmente por Roma y posteriormente desde Constantinopla, hasta la conquista árabe.

## Periodo hicsos: dinastía XV y dinastía XVI

Tras el derrumbe del Imperio Medio comienza el denominado segundo periodo intermedio de Egipto. Durante esta época, en el delta del Nilo surgen los gobernantes hicsos (inmigrantes asiáticos), que dominan Egipto personalmente, o mediante mandatarios vasallos (dinastía XV y dinastía XVI). Es el auge del dios Seth, posteriormente denostado tras la expulsión de los hicsos.

## Periodo libio: dinastía XXII a dinastía XXV

Egipto tuvo durante mucho tiempo lazos con Libia. Después de la muerte de Ramsés XI, el sumo sacerdote de Amón Herihor tomó el control de Egipto hasta que fueron reemplazados (sin signos de lucha evidente) por los reyes libios de la dinastía XXII. El primer rey de la nueva dinastía, Sheshonq I, sirvió como general bajo los mandatarios de la dinastía XXI. Se sabe que él designó a su propio hijo para ser sumo sacerdote de Amón, una ocupación que previamente era un cargo hereditario.

## Periodo Ptolemaico (304 a 30 a. C.)

Comenzó con Ptolomeo I Sóter y terminó con Cleopatra VII. Ptolomeo I Sóter "salvador", fundó la dinastía Ptolemaica, la cual gobernaría Egipto unos 300 años. Los ptolemeos promovieron el culto a Serapis, deidad sincrética de Osiris y Apis. Varios reyes ptolemaicos adoptaron la costumbre egipcia de desposarse con sus hermanas, y muchos gobernaron conjuntamente con sus esposas. El último de los Ptolemeos, la famosa Cleopatra, fue una de las escasas reinas que gobernaría en Egipto.

## Periodo Romano (30 a. C. a 639 d. C.)

Egipto fue incorporado al Imperio romano y gobernado, primero, desde Roma y posteriormente desde Constantinopla (hasta la conquista árabe). El acontecimiento más revolucionario de la historia del Egipto Romano fue la introducción del cristianismo en el siglo II. Al principio fue perseguido vigorosamente por las autoridades romanas, que temieron la discordia religiosa más que cualquier otra cosa, en un país donde la religión había sido siempre suprema. Pero rápidamente ganó adherentes entre los judíos de Alejandría. De estos, pasó a los griegos, y posteriormente a los egipcios nativos, quienes encontraron satisfactorias sus promesas de salvación personal y sus enseñanzas sobre igualdad social. En el año 535, sus antiguas prácticas fueron prohibidas por Justiniano I, clausurándose los últimos templos que permanecían abiertos.

## Fiestas de los antiguos egipcios

Ningún pueblo ha tenido más ceremonias religiosas que los antiguos egipcios, pues no sólo escogieron como objetos de culto toda clase de animales, sino hasta las legumbres de los jardines. Así como los egipcios fueron los primeros en inventar la mayor parte de las divinidades paganas conocidas de los griegos, también fueron los primeros que establecieron las fiestas celebradas en su honor, la pompa de su culto, las ceremonias, los oráculos, etc.

Las fiestas principales de este pueblo, como las de los persas y de los indios, fueron establecidas según las épocas naturales del año: la más solemne, llamada "la fiesta de las Lamentaciones de Isis" o de la desaparición (muerte) de Osiris, comenzaba el 17 de "athyr" o 13 de noviembre, según Plutarco:

Esta fiesta estaba consagrada al luto y a las lágrimas: hacia el solsticio de invierno se celebraba "la Busca de Osiris," y el 1 "tybi" o 2 de enero la "llegada de Isis" a Fenicia: pocos días después la fiesta de la "Reaparición de Osiris" unía los gritos de alegría de todo Egipto a la alegría pura de Osiris: la fiesta de las Simientes y de la sepultura de Osiris, pues la muerte de Osiris es un símbolo esencialmente agrícola; la de su "resurrección," cuando empiezan a brotar las plantas, la de la "preñez de Isis," del nacimiento de su hijo Harpócrates, a quien se ofrecían las primicias de la recolección, y la de las "Pamylias o de la procesión del phallus" (falo), unidas más o menos a las precedentes, caían en un gran periodo que abrazaba la mitad del año, desde el equinoccio de otoño hasta el de la primavera, y del mes "phaophi" al mes "pharmurti" (desde el 28 de noviembre al 21 de marzo), a principios del cual se celebraba la "Purificación de Isis:

Poco antes de la luna nueva de "phamenoth" (marzo), solemnizaban los egipcios la entrada de Osiris en la luna (luna-lunus, hermafrodita), a la que se suponía fecundaba, para que a su vez fecundase a la tierra; el 30 de "epiPhi" (24 de julio) se celebraba la fiesta del Nacimiento de Horus, representante de Osiris y vencedor de Tifón en el segundo gran periodo que se extendía desde el mes "pharmuthi" hasta el "thoth", desde el 27 de marzo al 29 de agosto, en que volvía a principiar el año:

Horus, hijo de Isis y de Osiris, era el emblema de la estación en que el Sol alimenta todo, penetrando la atmósfera con su calor bienhechor; los combates de Tifón y de Horus marcaban las cualidades mortíferas de que en cierta estación se carga el aire del Egipto, y que la influencia benigna del Sol llega a neutralizar.

Además de estas fiestas generales en todo el Egipto, había fiestas locales, algunas de las cuales atraían un inmenso concurso de población: tales eran las fiestas de Bubastis en la ciudad de este nombre; la de Neith o Minerva en Sais, llamada la fiesta de las "Lámparas encendidas;" la del Sol en Heliópolis; la de Buto o Latona, en la ciudad de este nombre; la de Marte en Paprenis, enumeradas por Heródoto:

Todas las fiestas egipcias se celebraban en la luna nueva o llena: la de las "Lámparas encendidas," se asemeja mucho a la de los "Faroles," que se celebra aún en la China: consistía aquella fiesta en encender alrededor de las casas multitud de lámparas llenas de aceite y de sal y se las dejaba arder toda la noche. ¿Quién no ha oído hablar de las fiestas que se celebraban por todo el Egipto cuando nace un nuevo buey Apis? Los sacerdotes salían a buscarle con gran pompa para conducirlo primero a Heliópolis, donde permanecía cuarenta días, y después a Menfis donde estaba preparada su habitación: cuando moría, era un día de luto y una fiesta fúnebre general para todo el Egipto. Este país debía al Nilo tan gran fertilidad que no es extraño que los supersticiosos egipcios hicieran de él un dios: así es que celebraban en su honor fiestas llamadas "Niliacas".

Además, el Nilo era una de las formas bajo las cuales adoraban a Osiris: el 24 de septiembre, en el solsticio de estío, era cuando llegaba a su mayor altura de inundación bienhechora de este río que presentaba entonces el espectáculo de un risueño archipiélago por el que cruzaban multitud de barcas; el 24 de septiembre era, pues, un día de alegría y una de las fiestas mas solemnes en que se abrían las presas del río al ruido de las aclamaciones universales y de los gritos de alegría de una inmensa multitud: la pantera que arrojaban al río era una ofrenda que se hacia al dios; estas fiestas duraban siete días, durante los cuales se creía que los sacerdotes gozaban de una tregua con los cocodrilos y podían bañarse sin peligro en el Nilo.

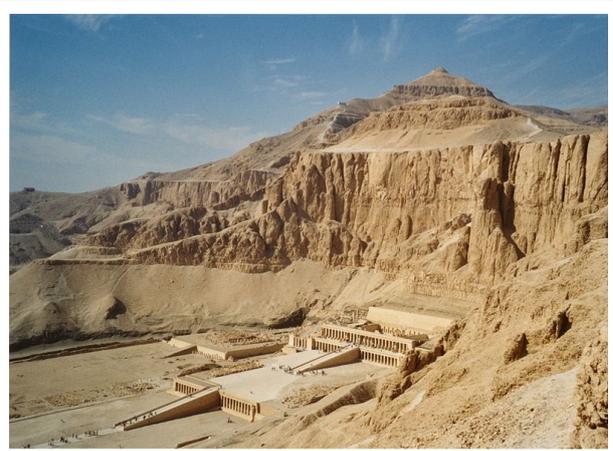
Desde los Ptolomeos, principalmente en tiempo de los romanos, nada igualaba al brillo y a la solemnidad de las fiestas del dios Serapis que destronó, o al menos borró las antiguas divinidades entre los egipcios, como Mithra lo había hecho entre los persas: Serapis era entonces el dios universal de Egipto, y su culto tendía a la unidad cristiana del mismo modo que el de Mithra.<sup>[3]</sup>

## Templos

Muchos templos aun permanecen en pie, otros están en ruinas por erosión y vandalismo; bastantes han desaparecido, desgraciadamente, al ser utilizados como cantera de materiales para otras construcciones. El faraón Ramsés II fue un gran promotor, restaurador y, por desgracia, también usurpador de templos de faraones precedentes.

Los templos más importantes están en los actuales emplazamientos:

- Deir el-Bahari: conjunto de templos de Mentuhotep II (dinastía XI), Hatshepsut y Tutmosis III (dinastía XVIII). El complejo funerario de Hatshepsut, con amplios patios escalonados y estructura columnada de gran armonía (construido unos mil años antes que el célebre Partenón de Atenas, una de las más bellas obras arquitectónicas)
- Karnak: complejo de templos, ampliados durante quinientos años, en Tebas, la capital del antiguo Egipto desde el Imperio Medio.
- Luxor: iniciado por Amenhotep III y ampliado por Ramsés II, era el centro ceremonial del festival de Opet.
- Abu Simbel: dos grandes templos (*speos*) de Ramsés II, al sur de Egipto, en la ribera occidental del río Nilo.
- Abidos: templos de Sethy I y Ramsés II. Lugar de veneración de los primeros faraones, con un gran complejo funerario.
- El Ramesseum, templo conmemorativo de Ramsés II, junto a la necrópolis tebana; el edificio principal se dedicó al culto funerario.
- Medinet Habu: templo conmemorativo de Ramsés III. Complejo de templos fechados desde el Imperio Nuevo.
- Edfu: templo ptolemaico situado entre Asuán y Luxor.
- Dendera: complejo del templo. El edificio principal es el templo de Hathor.
- Kom Ombo: templo de la región que controló las rutas comerciales desde Nubia al Alto Egipto.
- Isla de File: templo de Isis (Ast), construido en la época ptolemaica.



Templo de Hatshepsut en Deir el-Bahari.

## Véase también

- Antiguo Egipto
- Atonismo

## Notas

- [1] « El henoteísmo de Ajenaton ([http://www.egiptomania.com/historia/henoteismo\\_ajenaton.htm](http://www.egiptomania.com/historia/henoteismo_ajenaton.htm))».
- [2] Una controvertida teoría alternativa, propuesta por Ahmed Osman, como resultado de la interpretación de elementos referentes a historia bíblica y egipcia, propone que Moisés y Ajenatón eran la misma persona. (<http://ahmedosman.com/history.html>)
- [3] Lucas Alamán, Manuel Orozco y Berra: *Diccionario universal de historia y de Geografía*. Publicado por Imp. de F. Escalente y cia. (1853) Tomo III, pp. 437-438. (<http://books.google.es/books?id=kiUQAAAAYAAJ&client=firefox-a>) (30-12-08)

## Bibliografía

- Budge, E. A. Wallis: *El libro egipcio de los muertos*. Málaga: Editorial Sirio, 2007. ISBN 978-84-7808-532-3
- Hornung, Erik: *El uno y los múltiples. Concepciones egipcias de la divinidad*. Madrid: Trotta, 1999. ISBN 978-84-8164-242-1.
- Lara Peinado, Federico: *Libro de los Muertos* [1989]. Madrid: Tecnos, 5ª edición, 2009. ISBN 978-84-309-4804-8.
- Naydler, Jeremy: *El templo del cosmos*. Madrid: Siruela, 2003. ISBN 978-84-7844-726-8.

## Enlaces externos

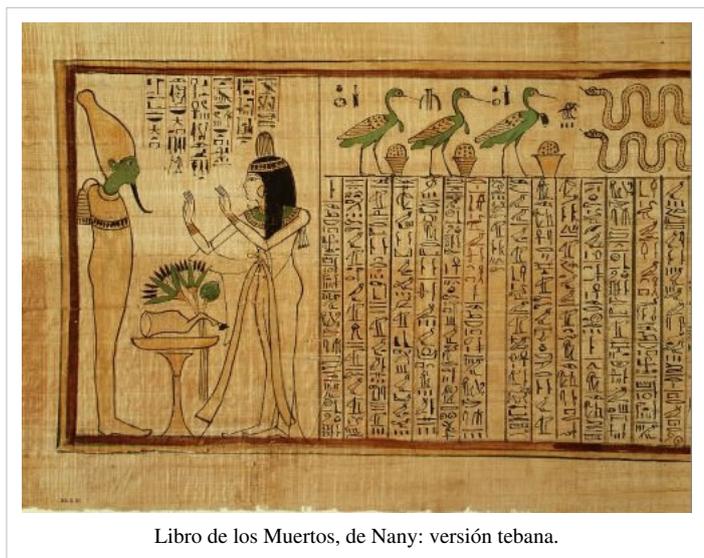
-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Mitología egipcia**. Commons

# Libro de los Muertos

El **Libro de los Muertos**, o *Peri Em Heru* "Libro para salir al día", es un texto funerario compuesto por un conjunto de fórmulas mágicas o sortilegios, *rau*, que ayudaban al difunto, en su estancia en la Duat (inframundo en la mitología egipcia), a superar el juicio de Osiris, y viajar al Aaru, según la Mitología egipcia.

## Origen y formación

La redacción del Libro de los Muertos data del Imperio Nuevo, aunque para encontrar sus orígenes hay que remontarse a los Textos de las Pirámides del Imperio Antiguo que evolucionó posteriormente en los Textos de los Sarcófagos del Imperio Medio. Estas sucesivas transformaciones conllevan que esta colección heterogénea de fórmulas contenga textos funerarios de todas las épocas de la historia de Egipto. Destacan tres versiones diferentes del Libro de los Muertos, que se fueron sucediendo a través de la historia:



Libro de los Muertos, de Nany: versión teban.

- La versión heliopolitana, redactada por los sacerdotes de Heliópolis para los faraones, se encuentra en algunos sarcófagos, estelas, papiros y tumbas de las dinastías XI, XII y XIII, aunque la esencia proviene de escritos

primitivos. Netamente solar, promueve la teología del dios Ra.

- La versión tebana, escrita en jeroglíficos (y luego en hierático) sobre papiros, esta dividida en capítulos sin un orden determinado, aunque la gran mayoría tienen un título y una viñeta. Usada durante las dinastías XVII, XVIII, XIX, XX y XXI ya no solo por los faraones sino también por ciudadanos particulares.
- La versión saíta dio lugar a su máxima expresión en la Dinastía XXVI de Egipto, en donde se fijaron el orden de los capítulos, que van a permanecer invariables hasta el final del período Ptolemáico.

Dyedefhor, que gozó de gran fama como sabio y adivino, es considerado el autor de la plegaria del Libro de los Muertos por la tradición.

## Origen del título

El título "Libro de los Muertos" se debe a su primer editor y traductor, el egiptólogo alemán Karl Richard Lepsius, quien lo publicó en 1842 como *Das Todtenbuch der Ägypter* (El Libro de la Muerte de los Egipcios), aunque se dice también que el título procede del nombre que los profanadores de las tumbas dieron a los papiros con inscripciones que hallaron junto a las momias: *Kitab al-Mayitun*, en árabe, que significa "Libro del difunto". Los antiguos egipcios lo conocían como "Libro para salir al día".

## Estructura

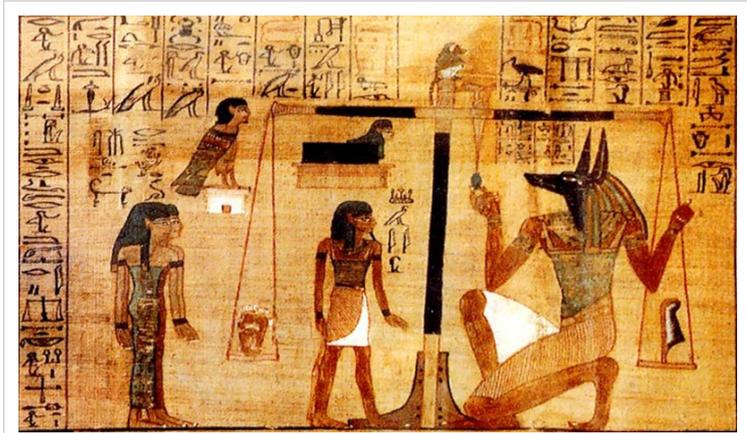
Por ahora se conocen un total de 192 capítulos, pero su extensión es muy desigual y no existe un solo papiro que los comprenda a todos. La extensión de los papiros variaba según el poder adquisitivo de cada difunto, y una vez que se fue popularizando, las versiones más económicas eran realizadas 'en serie' por los templos y luego rellenas con el nombre del comprador. La sucesión de fórmulas, sin orden alguno y que llegan a variar de unos ejemplares a otros tienen, sin embargo, una lógica interna. Según el egiptólogo francés Paul Barguet, el Libro de los Muertos puede dividirse del modo siguiente:

- Capítulos 1-16: "Salir al día" (oración); marcha hacia la necrópolis, himnos al Sol y a Osiris.
- Capítulos 17-63: "Salir al día" (regeneración); triunfo y alegría; impotencia de los enemigos; poder sobre los elementos.
- Capítulos 64-129: "Salir al día" (transfiguración); poder manifestarse bajo diversas formas, utilizar la barca solar y conocer algunos misterios. Regreso a la tumba; juicio ante el tribunal de Osiris.
- Capítulos 130-162: Textos de glorificación del muerto, que se deben leer a lo largo del año, en determinados días festivos, para el culto funerario; servicio de las ofrendas. preservación de la momia por los amuletos.
- Capítulos 163-190: es un complemento de todo lo anterior, con fórmulas en donde se alaba a Osiris.

## Capítulo 125

Quizás el capítulo más famoso e importante del Libro de los Muertos sea el titulado "Fórmula para entrar en la sala de las dos Maat", en el cual el difunto se presenta ante el tribunal de Osiris al objeto de que se pese su corazón (conciencia y moralidad) y superada la prueba pueda continuar su camino en el mundo de los muertos, la Duat, hasta alcanzar los fértiles campos de Aaru.

Este capítulo, de notoria complejidad y extensión, contiene las llamadas "Confesiones negativas", declaraciones de inocencia que el difunto realizaba ante los dioses del tribunal a fin de justificar sus acciones personales, lo que pone de manifiesto la gran importancia moral que este capítulo significaba para los antiguos egipcios.



Capítulo 125. Libro de los Muertos. Papiro de Ani.

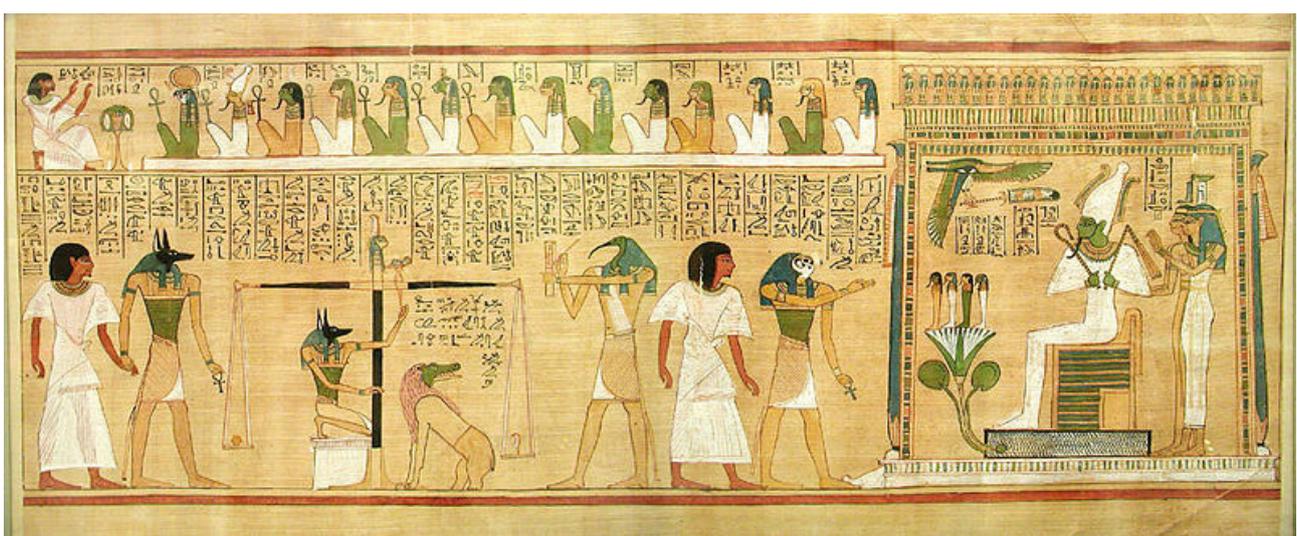
## Papiros destacados

### Por su extensión

- Papiro de Ani: es la versión más conocida y más completa del Libro de los Muertos, destacando su longitud (23,6 metros). Este papiro, realizado por el escriba real Ani (dinastía XIX), actualmente se encuentra en el Museo Británico, registrado bajo el nº 10.470. Fue traducido por Ernest Wallis Budge, y publicado en 1895.
- Papiro de Aufanj: actualmente en el Museo Egipcio de Turín, tiene una longitud de 19 metros y 165 capítulos.

### Por su antigüedad

- Papiro de Iuya: se encuentra en el Museo Egipcio de El Cairo.
- Papiro de Ja: se encuentra en el Museo Egipcio de Turín, tiene 33 capítulos.
- Papiro de Nu: se encuentra en el Museo Británico (nº 10.477) y posee 137 capítulos.



Fragmento del Libro de los Muertos, de Hunefer.

## Véase también

- Libro del Amduat
- Libro de las Cavernas
- Libro de las Puertas
- Textos de las Pirámides
- Textos de los Sarcófagos
- Libro Tibetano de los Muertos

## Bibliografía

- Budge, E. A. Wallis (2007). *El libro egipcio de los muertos*. Málaga: Editorial Sirio. ISBN 978-84-7808-532-3.
- Lara Peinado, Federico (2009). *Libro de los Muertos*. Quinta edición. Madrid: Editorial Tecnos. ISBN 978-84-309-4804-8.

## Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Libro de los Muertos**. Commons
- Budge, E. A. Wallis. El Libro de los Muertos <sup>[1]</sup> (en inglés) en el Proyecto Gutenberg.

### Textos jeroglíficos editados de numerosos papiros (bajo dominio público):

- Budge, E. A. Wallis. The book of the Dead. The chapters of coming forth by day, Volume 1 <sup>[2]</sup>. Londres, 1898. (en inglés: PDF 9965 Kb)
- Budge, E. A. Wallis. The book of the Dead. The chapters of coming forth by day, Volume 2 <sup>[3]</sup>. Londres, 1898. (en inglés: PDF 13.956 Kb)

## Referencias

[1] <http://www.gutenberg.org/etext/7145>

[2] <http://digitalcase.case.edu:9000/fedora/get/ksl:budcha00/budcha00.pdf>

[3] <http://digitalcase.case.edu:9000/fedora/get/ksl:budvoc00/budvoc00.pdf>

# Mitología de Mesopotamia

La **mitología mesopotámica**, es el nombre colectivo dado a las mitologías sumeria, asiria y babilónica.

Los sumerios practicaron una religión politeísta, con dioses antropomórficos que representaban fuerzas o presencias en el mundo, tal y como lo haría más adelante la civilización griega. En sus creencias establecen que los dioses originalmente crearon a los seres humanos para que estos les fungieran como sus sirvientes, pero los liberaron cuando estos fueron demasiados.

Muchas historias en la religión sumeria aparecen homólogas a las historias en otras religiones del Medio Oriente. Por ejemplo, el relato bíblico de la creación del hombre, así como la narrativa de la inundación universal y el arca de Noé se asemeja mucho a las historias asirias. Los dioses sumerios tienen representaciones distintamente similares en religiones acacias, cananitas y de otras culturas. Algunas de las historias y deidades también tienen sus paralelos griegos; por ejemplo, el descenso de Inanna en el inframundo se asemeja a la historia de Perséfone.

## Cosmogonía

El universo apareció por primera vez cuando Nammu, un abismo sin forma, se abrió a sí mismo y en un acto de auto-procreación dio nacimiento a An (Anu) (dios del cielo), y a Ki (diosa de la Tierra), referidos comúnmente como Ninhursag.

La unión de Anu (An) y Ki produjo a Enlil, el señor del viento, quien eventualmente se convirtió en el líder de los dioses. Después del destierro de Enlil de Dilmun (el hogar de los dioses) debido a la violación de Ninlil tenían un niño, Sin (dios de la Luna), también conocido como Nannar.

Sin y Ningal dieron a luz a Inanna (diosa del amor y de la guerra) y a Utu o Shamash (dios del Sol). Durante el destierro de Enlil, él engendró tres deidades del inframundo junto con Ninlil, el más notable de ellos fue Nergal.

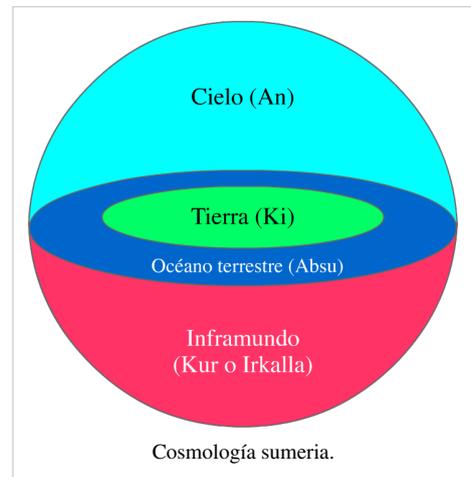
Nammu también dio a luz a Enki o Abzu, dios del abismo acuático. Enki también controló el Me, los decretos sagrados que gobernaron las cosas básicas tales como la física y las cosas complejas tales como el orden y leyes sociales. Esto considera el origen de la mayoría del mundo.

## Divinidades sumerias y semitas

Dentro de la mitología mesopotámica puede hacerse una división entre las divinidades sumerias y las semitas. Primero existieron los dioses sumerios que más tarde fueron adaptados por los acadios, babilonios, asirios, arameos y caldeos (todos ellos pueblos semitas).

La tríada sumeria la formaban An, Enlil y Enki, que eran dioses y la tríada semita estaba compuesta por los dioses Sin, Ishtar y Shamash, los equivalentes a la Luna, Venus y el Sol. Existían además otros dioses menos tradicionales que representaban la fertilidad y la diosa madre.

En el lenguaje sumerio, Nin significa 'señora' y En significa 'señor'. Por otra parte, *ki* es 'tierra' y *lil* es 'aire'. De ahí resulta sencillo saber quién era el señor de la tierra (o dios de la tierra Enki), el señor del aire (o dios del aire Enlil), la señora del aire (o diosa del aire Ninlil), etc.



## Mitos sumerios

Los mitos sumerios son explicaciones sencillas y de fácil comprensión destinadas a la gente sin mucho conocimiento acerca de la antigua Sumeria, y están narrados en textos acadios como el Enuma Elish y el Atrahasis. Tratan cuestiones teológicas, políticas o filosóficas y reflejan aspiraciones e ilusiones expresadas en forma de novelas y poemas.

La característica general de los mitos es la de situar el personaje, generalmente un hombre, en su entorno normal pero sometido a las fuerzas de la naturaleza, la política o la economía. Estas fuerzas pesan sobre su destino, que está marcado por los dioses. Del mito se saca una reflexión, un consejo.

Estos mitos pueden considerarse como parábolas y se dividen en varios temas:

- Acerca de los orígenes: de la tierra, de las cosas.
- Acerca de la organización: fundación de ciudades, orden en el mundo, grupos sociales.
- Acerca del contacto de los dioses con los hombres: Ejemplo, los Siete Malvados y los Siete Sabios.
- El héroe. Aparecen epopeyas, de género épico. El héroe obtiene experiencia y conocimientos a partir de sus viajes.
- El más allá. (ej. mito de Inanna o descenso a los infiernos)
- Acerca de la vida de los dioses.

## Dioses, demonios, héroes y otros personajes mitológicos

- Adapa: Primer Rey
- Anat: diosa de la fertilidad y la guerra
- Anshar: padre del cielo
- Anu: el dios del cielo más elevado
- Antu: diosa creadora
- Apsu: el gobernante de los dioses y de los océanos subterráneos
- Ashur: dios nacional de los asirios
- Atrahasis: Protagonista del poema épico del mismo nombre\*\*
- Baal: deidad superior a todas las demás y principal dios de los Caldeo-Asirios
- Damkina: diosa de la madre tierra
- Dumuzi: dios de la vegetación
- Ea: dios de la sabiduría
- Emes: dios de la vegetación
- Enbilulu: dios a cargo del Eufrates y el Tigris
- Enmesarraa: dios de la leyes
- Endursaga: dios heráldico sumerio
- Enkimdu: dios de los ríos y canales
- Enlil: dios del clima y las tormentas
- Enten: dios agricultor
- Enurta: dios de la guerra
- Ereshkigal: diosa del inframundo
- Erra: dios de la guerra, disturbios y revueltas
- Gilgamesh: héroe de la gran epopeya de Gilgamesh posterior al diluvio
- Geshtu-E: dios menor de la inteligencia
- Gugalanna: consorte de Ereshkigal
- Gula: diosa de la sanación
- Hadad: dios del clima
- Huwawa: guardián del bosque de cedros de los corazones

- Inanna: diosa del amor y la guerra, protectora de Uruk
  - Ishtar: diosa del amor
  - Isimud: dios mensajero
  - Iskur: dios de las tormentas y las lluvias
  - Kabta: dios responsables de los picos, palas y moldes de ladrillos
  - Kingu: marido de Tiamat
  - Kishar: padre de la tierra
  - Lahar: diosa del ganado
  - Marduk: dios nacional de los babilonios
  - Mummu: dios de las neblinas
  - Mushdamma: dios puesto a cargo de los edificios y las casas
  - Mušhuššu: animal mitológico
  - Nabu: dios de las artes de escribir
  - Namtar: dios sirviente en el inframundo
  - Nanna: diosa de la luna
  - Nanse: diosa de la justicia
  - Nergal: dios del inframundo
  - Nidaba: diosa de la fertilidad y la escritura
  - Ninazu: dios secundario del inframundo
  - Ningal: diosa de las cañas
  - Ningikuga: diosa de las cañas
  - Ninhursag: diosa de la madre tierra
  - Ninkasi: diosa de la elaboración de alcohol
  - Ninkurra: diosa madre menor
  - Ninlil: diosa del aire
  - Ninmah: diosa creadora
  - Ninsar: diosa de las plantas
  - Ninsikil: diosa patrona del paraíso mítico de Dilmun
  - Ninsubur: diosa o dios mensajero
  - Ninsuna: diosa de las vacas
  - Nintu: deidad madre
  - Ninurta: dios de Nippur
  - Nunbarsegunu: diosa madre
  - Nusku: dios de la luz y el fuego
  - Oannes: Personaje mitad hombre mitad pez
  - Pasittu: demonio que arrebató bebes
  - Shamash: dios del sol y de la justicia
  - Sin: dios luna
  - Tasmetu: diosa consorte de Nabu
  - Tiamat: diosa dragón
  - Tishpak: dios de Eshnunna
  - Uras: diosa ctónica (véase ctónico)
  - Utnapishtim: protagonista del diluvio
  - Utu: dios del sol
  - Uttu: diosa de los tejidos y la ropa
  - Utukki: Demonios del inframundo
  - Zarpanitu: diosa del nacimiento
-

- Ziusudra: protagonista del diluvio

## Fuentes

- La versión original de este artículo fue traducida del mismo artículo de la Wikipedia inglesa.
- Parte de este texto proviene de la enciclopedia libre [1]
- Las escrituras más antiguas conocidas de la cosmología sumeria provienen del *Enheduanna*.

## Véase también

- Marduk
- Gilgamesh
- Atrahasis
- Enuma Elish

## Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Mitología de Mesopotamia**. Commons

## Referencias

- [1] [http://enciclopedia.us.es/index.php/Mitolog%EDA\\_sumeria](http://enciclopedia.us.es/index.php/Mitolog%EDA_sumeria)

# Mitología persa

---

La **mitología persa** es el término colectivo para las creencias y prácticas del antiguo grupo de pueblos cultural y lingüísticamente relacionados que habitaron la meseta iraní, y sus zonas fronterizas, así como áreas de Asia Central desde el Mar Negro hasta Khotan (la moderna Hotan en China).

## Fundamentación

Aunque se clasifican a menudo como mitología Persa, la etiqueta no captura la centralidad de las afiliaciones religiosas y espirituales de los textos, que perseveran en la actualidad para la mayoría de los zoroastrianos. Están repletas de largos discursos religiosos y se ven a menudo como fuente para la ética y la práctica zoroastrianas.

La mitología más que como fuentes de información y hechos históricos. Los escritos que hablan de la religión zoroastriana contienen un valor muy amplio desde el punto de vista espiritual y psicológico.

Se debe notar que para los zoroastrianos sus tradiciones no son mitología. Un ejemplo paralelo sería llamar a la Biblia como mitología cristiana.

---

## Textos clave

La colección central de la mitología persa es el *Shahnameh* de Ferdowsi, escrito hace unos mil años. La obra de Ferdowsi se basa en gran medida en las historias y personajes del zoroastrismo, no sólo del *Avesta*, sino también de textos posteriores como el *Bundahishn* y el *Denkard*.

## Contexto religioso

Los personajes de la mitología persa casi siempre caen en uno de dos campos: o son buenos o son malos. La discordia resultante refleja el antiguo conflicto, que en la mitología persa está basado en el concepto Zoroastrista de Ahura Mazda (Avestán, o Ormuzd en persa posterior). Spenta Mainyu es la fuente de energía constructiva, mientras que Angra Mainyu es la fuente de oscuridad, destrucción, esterilidad y muerte.

En la mitología persa se encuentra en abundancia a los *daeva* (avestán, persa: *div*), que significa 'celestial' o 'iluminado'. Estas divinidades eran adoradas por el mazdeísmo pre-zoroástrico, y así como en las religiones védicas, los seguidores de la forma pre-zoroástrica del mazdeísmo consideraban a los *daeva* seres santos y sagrados. Es sólo después de las reformas religiosas Zaratustra (o Zoroastro) que el término *daeva* se empezó a asociar con los demonios. Incluso en ese entonces los persas que vivían al sur del Mar Caspio continuaron adorando a los *daeva* y resistieron las presiones para aceptar el Zoroastrismo, y las leyendas que involucraban a los *daeva* sobreviven hasta nuestros días. Por ejemplo, la leyenda del *Div-e Sepid* (*daeva* blanco) de Mazandarán.

Además, Angra Mainyu (o Ahrimán en persa), el que una vez fuera la encarnación del mal zoroástrico, perdió su identidad zoroástrica/mazdeísta en la literatura persa posterior, y finalmente fue descrito como un *div*. Las descripciones religiosas de Ahrimán hechas en la era que siguió a la invasión islámica muestran a Ahrimán como un hombre gigante con manchas y dos cuernos.

## El Bien y el Mal

El personaje legendario más famoso en las épicas y mitología persa es Rostam. Del otro lado de la valla está Zahhak, un símbolo del despotismo que finalmente fue derrotado por Kaveh el Herrero quien lideró un levantamiento popular en su contra. Zahhak era custodiado por víboras enormes que salían de sus hombros. No importa cuantas veces fuesen decapitadas, crecían nuevas cabezas para protegerlo. La serpiente, como en muchas mitologías orientales, era el símbolo del mal. Pero muchos otros animales y pájaros aparecen en la mitología iraní y especialmente las aves eran señal de buen augurio. La más famosa de éstas es Simorgh, un gran pájaro hermoso y poderoso, Homa, un ave real de la victoria cuyas plumas adornaban las coronas, y Samandar, el fénix.

Pari (Avestán: Pairika), considerada una mujer hermosa pero maligna en la antigua mitología, gradualmente se hizo menos mala y más hermosa con el tiempo, hasta que en el período islámico se convirtió en un símbolo de la belleza similar a las huríes en el Paraíso. Sin embargo, otra mujer malvada, Patiareh, ahora simboliza a las prostitutas.



Relieve en Tus que describe las historias míticas populares de Irán.

## Véase también

- Mitología aria
- Mitología islámica
- Deidades persas
- Zoroastrismo
- Literatura persa

## Referencias

- *Almanaque y libro de datos iraní 1964-1965*. Teherán: Echo of Iran (cuarta edición, nueva impresión), 1965.

## Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Persian mythology**. Commons
- CAIS Articles on: Ancient Iranian Mythology <sup>[1]</sup>
- Indo-Iranian Mythology <sup>[2]</sup>

## Referencias

[1] [http://www.cais-soas.com/articles/mythology\\_articles.htm](http://www.cais-soas.com/articles/mythology_articles.htm)

[2] <http://rbedrosian.com/Imyth.htm>

# Mitología china

---

La **mitología china** es el conjunto de relatos fantásticos relativamente cohesionados de la cultura de la antigua China. Muchas de sus leyendas toman lugar durante el período de los tres augustos y cinco emperadores. Mucho de la mitología China es única, aunque comparte bastante con Japón y Corea debido a su influencia en la antigüedad.

La Mitología China se conoce gracias a textos que datan esencialmente de la dinastía Chan-Wo. Al no tener más de 2.000 años de antigüedad, estos escritos apenas pueden clasificarse como recientes. Además, fueron redactados por doctos que a veces reinterpretaron la mitología de acuerdo con sus concepciones filosóficas. De este modo, transformaron a los más importantes dioses en soberanos virtuosos que reinaban en tiempos antiguos. También asociaron a sus dioses con las cinco direcciones (es decir, los cuatro puntos cardinales y el centro) según una cosmología elaborada durante la Antigüedad temprana.

Se puede tener una idea de lo que era la mitología china "original" comparándola con los relatos de otros pueblos en el Extremo Oriente. Al extender esta comparación a toda Eurasia, se puede apreciar que una gran parte de esta mitología es de origen indoeuropeo. Posee pues semejanzas totalmente sorprendentes con las mitologías germana, griega o eslava. Eso se debe a la invasión de China por un pueblo indoeuropeo, los tocarios, hace más de 3000 años.



Nüwa y Fuxi.

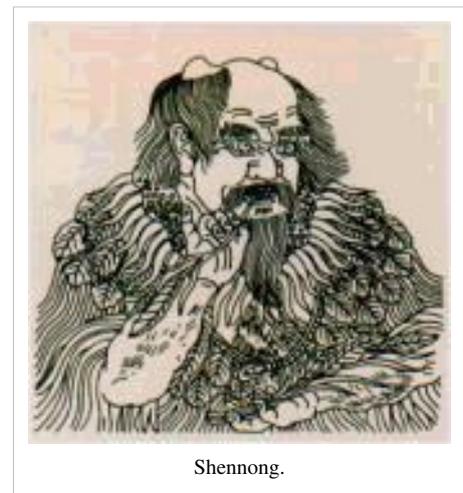
## Mitos y leyendas

No existen libros dedicados a Mitología en la antigua China. Los mitos se encuentran recogidos en múltiples obras de Historia, Filosofía o Poesía, en forma de menciones a personajes mitológicos y los hechos o leyendas que se les atribuyen. También hay que considerar que esta multitud de obras, de distintas dinastías, pertenecen a diversas corrientes de pensamiento (Taoísmo, Confucianismo, Legismo y Moísmo, principalmente).<sup>[1]</sup>

## La Creación

Una característica única de la cultura china es la relativamente tardía aparición en la literatura de los mitos sobre la Creación, que lo hacen tras la fundación del confucionismo, el taoísmo y las religiones populares. Las historias tienen varias versiones, a veces contradictorias entre sí. Por ejemplo, la creación de los primeros seres es atribuida a Shangdi, Tian (el cielo), Nüwa, Pangu o el Emperador de Jade.

En todo el Extremo Oriente y Oceanía, existía un dualismo cosmológico oponiéndose dos principios, por una parte la luz, el sol y el fuego, por otra parte la oscuridad, la luna y el agua. Generalmente, un pájaro representaba al primer principio. En China, se trataba de un cuervo. El pájaro solar es uno de los temas privilegiados de la dinastía Shang, la primera dinastía china cuya existencia se certifica por medio de la arqueología. Una serpiente, como un animal acuático, representaba al



Shennong.

segundo principio. La madre de Shun, uno de los soberanos míticos de China, pertenecía al clan de la serpiente, y su padre pertenecía al clan del pájaro. Por lo tanto, Shun era resultante de la unión de los dos principios. Este mito

ilustra también el totemismo de la antigua sociedad china, según el cual cada clan tenía un animal antepasado, así como la exogamia, que exigía que los esposos fueran provenientes de clanes diferentes.

Xiè era el antepasado de Shang y su madre se llamaba Jiandi. Un día, fue a bañarse con sus sirvientes en el río de la colina oscura. Un pájaro negro (probablemente una golondrina o un cuervo) pasó llevando un huevo multicolor en su pico. Lo dejó caer. Jiandi lo tomó y lo puso en su boca, pero lo tragó por descuido. Tras esto, concibió a Xie. En este relato, se trata de una forma particular de la unión de los dos principios cósmicos, puesto que este mito hace intervenir por una parte al agua y a la oscuridad, y por otra parte un pájaro.

Shangdi (上帝), aparece en la literatura hacia el 700 a. C. o antes (la fecha depende de la datación del Shujing, el "Clásico de la Historia"). Shangdi parece tener los atributos de una persona, pero no se le identifica como creador hasta la dinastía Han.

La aparición de Tian (天), el Cielo, en la literatura presenta el mismo problema que Shangdi, dependiendo también de la fecha del Shujing. Las cualidades del Cielo y de Shangdi parecen unirse en la literatura posterior hasta ser adorados como una sola entidad (皇天上帝), por ejemplo en el Templo del Cielo de Pekín. La identificación de los límites entre uno y otro, todavía no ha sido resuelta.

Nüwa aparece en torno al año 350 a. C. Su compañero es Fuxi y a veces se los adora como los ancestros últimos de la humanidad.

Pangu aparece en la literatura no antes del año 200 de nuestra era. Fue el primer creador. Al comienzo sólo había un caos sin forma del que surgió un huevo de 18.000 años. Cuando las fuerzas yin y yang estaban equilibradas, Pangu salió del huevo y tomó la tarea de crear el mundo. Dividió el yin y el yang con su hacha. El yin, pesado, se hundió para formar la tierra, mientras que el Yang se elevó para formar los cielos. Pangu permaneció entre ambos elevando el cielo durante 18.000 años, tras los cuales descansó. De su respiración surgió el viento, de su voz el trueno, del ojo izquierdo el sol y del derecho la luna. Su cuerpo se transformó en las montañas, su sangre en los ríos, sus músculos en las tierras fértiles, el vello de su cara en las estrellas y la Vía Láctea. Su pelo dio origen a los bosques, sus huesos a los minerales de valor, la médula a los diamantes sagrados. Su sudor cayó en forma de lluvia y las pequeñas criaturas que poblaban su cuerpo (pulgas en algunas versiones), llevadas por el viento, se convirtieron en los seres humanos.

El Emperador de Jade ((玉皇), aparece en la literatura después del establecimiento del taoísmo. También se le representa como Yuanshi Tianzun (元始天尊) o como Huangtian Shangdi (皇天上帝).

## El Sol

El sol residía sobre un árbol, llamado *Fusang* o *Kongsang*. Por la mañana, se levantaba de este árbol para posarse y dormir sobre otro árbol situado al oeste. En la antigüedad, había diez soles. Un día, estos se levantaron al mismo tiempo, infligiendo a los hombres un calor intolerable. Yi derribó a nueve de ellos con sus flechas, por lo que no permaneció más que uno. Según la mayoría de los textos, el mismo Yao pidió al arquero Yi cortar los soles en vez de derribarlos, pero éste es el resultado del cruce de las mitologías chinas e indoeuropeas, ya que Yi es un héroe indoeuropeo. Este mito de los soles múltiples existe en otro pueblo del Extremo Oriente, en Siberia, e incluso en algunos relatos Amerindios, prueba de su antigüedad.



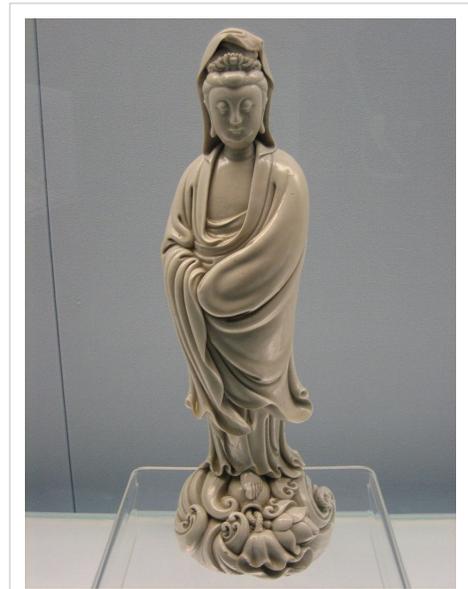
Huang Di.

## La Gran Inundación

La mitología china comparte con las tradiciones sumerias, griegas, mayas, judaicas y de otros orígenes el mito del Diluvio Universal o gran inundación. En este caso, Yu, el Grande, con la ayuda de Nüwa, construyó los canales que consiguieron controlar la inundación y que permitieron a la gente cultivar sus cosechas.

## Deidades importantes

- Nüwa. Selló el cielo cuando este estuvo desgarrado utilizando piedras de siete colores. El parche aplicado a los cielos se convirtió en el arcoiris. Se dice que también es quien creó la humanidad.
- Fuxi. Hermano o esposo de Nüwa. Se le atribuye la invención de la escritura, la pesca y la caza.
- Shen Nong. Inventor de la agricultura.
- Yu el Grande. Primer emperador de la semilegendaria dinastía Xia. Regula el curso de los ríos para controlar las inundaciones. En algunas versiones es un dragón.
- Gong Gong. Un demonio maligno del agua que destruyó el Monte Buzhou (不周山).
- Zhu Rong. Dios del fuego. Derrotó a Gong Gong.
- Pangu. Separó el cielo de la tierra según una historia sobre la Creación.
- Cangjie. Creó el alfabeto.
- Chi You. Dios guerrero que peleó contra Huang Di. Inventor de las armas de metal.
- Huang Di. El emperador Amarillo, ancestro de toda la civilización china.
- Xuan Nu. Asistió a Huang Di para someter a Chi You.
- Los Tres Puros. La trinidad Daoista, las deidades más altas.
- Emperador de Jade. Gobernante del Cielo y de la Tierra. Taoísta.
- Los ocho inmortales. He Xiangu (何仙姑), Cao Guojiu (曹國舅), Li Tiegua (鐵拐李), Lan Caihe (藍采和), Lü Dongbin (呂洞賓), Han Xiangzi (韓湘子), Zhang Guo Lao (張果老) y Zhongli Quan (鍾離). Taoístas.
- Cuatro Reyes Celestiales. Cuatro dioses guardianes budistas.
- A Xiang (阿香). El conductor de la carroza del Dios del Trueno.
- Bi Fang (必方 o 畢方). Dios del fuego.
- Bi Gan (比干), Cai Shen. Dios de la abundancia, quien monta sobre un tigre.
- Chang E (嫦娥). Diosa de la Luna, esposa de Yi.
- Che Kung.
- Dizang Wang (地藏王菩薩). Salvador de los muertos.
- Erlang Shen ((二郎神).
- Fei Lian o Feng Bo. Dios del Viento. Enemigo de Shen Yi.
- Dios del Norte (北帝, 真武大帝, Bei Di, Pak Tai).
- Guan Gong (關聖帝君). Dios de las Hermandades. Dios del poder marcial.
- Guan Yin (觀世音菩薩). Diosa de la compasión y la misericordia.
- Hai Re (海若). Dios de los mares.
- Hau Wong.
- Hung Shing (洪聖).
- Jingzha
- Kam Fa
- Kua Fu (夸父). El perseguidor del sol.
- Kuixing. Dios de las pruebas.
- Hotei, el *Buda sonriente*. Dios de la felicidad y abundancia, popular deidad Budista.
- Lei Gong (雷公). Dios del trueno.
- Lung Mo (龍母).



Guan Yin.

- Man Cheong.
- Man Mo.
- Matsu (妈祖). Diosa del mar. También conocida Tianhou (天后, "diosa del cielo").
- Meng Pol (孟婆).
- Muzha.
- Nezha (哪吒).
- Nu Ba. Antigua diosa de la sequía.
- Qi Xi. La muchacha pastora y tejedora.
- Qi Yu.
- Sam Po. Hermana de Matsu.
- Shen Yi. El Salvador de China. Un gran arquero.
- Shing Wong (城隍). Diosa responsable de los asuntos de la ciudad.
- Sun Wukong (孫悟空). El Rey Mono de Viaje al Oeste.
- Tam Kung. Dios del mar.
- Tian (天)
- Tu Di Gong (土地公). Dios de la tierra.
- Wong Tai Sin (黃大仙).
- Xi Wangmu (西王母). "La Reina Madre del oeste". Diosa que posee el secreto de la vida eterna.
- Yan Luo (閻羅). Gobernante del infierno (abreviación de 閻魔羅社, del sánscrito Yama Raja).
- Yuk Wong.
- Zao Jun (灶君). Dios popular de la cocina.
- Zhong Kui (鍾馗), o Jung Kwae. Personaje con reputación de subyugar a los demonios.

## Criaturas míticas

### Aves

- Fenghuang. El fénix chino.
- Ji Guang (吉光).
- Jian (鸚). Tiene un solo ojo y una sola ala. Son dos y dependen una de la otra, por lo tanto son inseparables, representando al marido y mujer (鸚鵡).
- Jingwei (精衛). Trata de llenar el océano con ramas y guijarros.
- Shang-Yang. Un ave de lluvia.
- El ave de nueve cabezas. Utilizada para asustar a los niños.
- Su Shuang (鸚鵡). Descrita como pájaro del agua, como la grulla.
- Peng (鵬). De tamaño gigante y un terrible poder de vuelo. También conocida como el Roc chino.
- Qing Niao (青鳥). El mensajero de Xi Wangmu.
- Zhù. Un mal presagio.



Fenghuang.

## Dragones

- Yinglong. Un poderoso sirviente de Huang Di.
- Rey Dragón (龙王, lóngwáng).
- Fucanglong. El dragón del tesoro.
- Shenlong. El dragón de la lluvia.
- Dilong. El dragón de la tierra.
- Tianlong. El dragón celestial.
- Li (Dragón sin cuernos). Un dragón menor de los mares. No tiene cuernos.
- Jiao. Otro dragón sin cuernos. Vive en los pantanos. Es el menor de los dragones.

## Otras criaturas

- Baihu. Tigre blanco.
- Ba She. Una serpiente que puede comer elefantes.
- Qilin (Kirin en japonés). Animal quimérico con diversas variaciones. Originalmente era una jirafa.
- Long Ma. El dragón-caballo, similar al Qilin.
- Kui (夔). Un monstruo de una sola pierna.
- Kun (鯢). Un gigantesco y monstruoso pez.
- Iuduan. Puede detectar la verdad.
- Yaoguai. Demonios.
- Espíritu del zorro.
- Nian, la bestia.
- Cabeza de Buey y Cara de Caballo (牛頭馬面). Joven mensajero en los infiernos.
- Pixiu (貔貅).
- Rui Shi (瑞獅).
- Sun Wukong
- Tao Tie (饕餮). Una especie de gárgola, frecuentemente encontrada en antiguos recipientes de bronce, representando la avaricia. Se dice ser el quinto hijo del dragón y tiene tal apetito que incluso come su propia cabeza.
- Xiao (魍). Espíritu o demonio de la montaña.
- Chao, el cerdo.

## Lugares míticos

- Xuan Pu (玄圃). Tierra encantada en la Montaña Kunlun (崑崙).
- Yao Chi (瑤池). Residencia de los inmortales donde vive Xi Wang Mu.
- Fu Sang (扶桑). Una isla mítica, frecuentemente identificada con Japón.
- Que Qiao (鵲橋). El puente formado por aves a través de la Vía Láctea.
- Peng lai (蓬萊). El paraíso, una fabulosa isla encantada en el Mar de China.
- Long Men (龍門). La puerta del dragón donde las carpas se pueden transformar en dragones.
- Di Yu (地獄). El infierno chino.

## Fuentes literarias de la mitología china

- Zhiguai, un género literario que trata de historias y sucesos extraños (la mayoría de origen sobrenatural).
- Viaje al Oeste, de Wu Cheng'en, con un bestiario de *yougui*, animales malévolos.
- Cuentos Extraños de un Estudio Chino, por Pu Songling, con muchas historias de los demonios zorro.
- Creación de los dioses o Fengshen Yanyi (封神演義).
- Heian Zhuan o Epopeya de la Oscuridad, la única colección de leyendas en su forma épica preservada por una población clasificada como parte de la etnia Han de China, a saber, habitantes del área de la Montaña de Shennongjia en Hubei. Su contenido abarca desde el nacimiento de Pangu hasta la era histórica.
- Documentos históricos imperiales y cánones confucianos tales como el Shiji, Lushi Chunqiu, Liji, Shangshu.
- Poesía del verso de los estados antiguos tales como Lisao de Qu Yuan del Estado de Chu.

## Véase también

- Astrología china
- Hueso oracular
- I Ching
- Religión en China

## Referencias

[1] García-Noblejas, 2007, 61

## Bibliografía

- García-Noblejas Sánchez-Cendal, Gabriel (2007). *Mitología de la China antigua*. Madrid: Alianza Editorial. ISBN 978-84-206-8215-0.
- – (2004). *Mitología clásica china*. Madrid: Editorial Trotta. ISBN 978-84-8164-603-0.

## Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Mitología china**. Commons

# Astrología china

La **astrología china** es la adivinación del futuro mediante el uso del calendario chino, particularmente sus 12 ciclos anuales de animales, conocidos como zodiaco chino. Este sistema de adivinación se deriva de las características principales del sistema: el zodiaco, los cinco elementos del pensamiento chino, los ciclos del calendario basados en la astronomía, y la religión china antigua.

## Trasfondo

Los antiguos astrónomos chinos asignaron a cada uno de los cinco planetas principales uno de los cinco elementos chinos: A Venus el metal (oro), a Júpiter la madera, a Mercurio el agua, a Marte el fuego y a Saturno la tierra. Según la astrología china la posición de estos planetas, junto con la posición del sol, la luna y cualquier cometa en el cielo además de la fecha de nacimiento y el signo del zodiaco puede determinar el destino de una persona.

Un complejo sistema para calcular el destino basado en la hora de cumpleaños y la fecha de nacimiento (conocido como 紫微斗數 *zǐwēidǒushù*) todavía se utiliza regularmente en la astrología china hoy en día para adivinar la fortuna. Las veintiocho constelaciones chinas (宿 *xiù*) son totalmente diferentes de las ochenta y ocho constelaciones occidentales. Por ejemplo la Osa Mayor es conocida como 斗 *dǒu* y el cinturón de Orion como 參 *shēn*. Las siete constelaciones norteadas son llamadas *xuánwǔ* (玄武). Xuan Wu también se conoce como el espíritu del cielo del norte o en la creencia taoísta como el espíritu del agua.

Además de las interpretaciones astrológicas de los cuerpos divinos, las estrellas en el cielo formaron la base de muchos cuentos de hadas. Por ejemplo, en el cuento clásico del Qi Xi (Equivalente al día de Día de San Valentín occidental) las constelaciones del triángulo del verano forman el trío del cuento siendo los protagonistas Cowherd (Altair), el hada tejedora virginal (Vega) y el hada tai-bai (Deneb). El río plateado (que representa la Vía Láctea) separó a los dos amantes prohibidos. Cada año en el séptimo día del séptimo mes en el calendario chino, los pájaros forman un puente a través de la vía láctea. El cowherd lleva a sus dos hijos (las dos estrellas en cada lado de *Altair*) a través del puente para juntarse con su madre hada. El hada tai-bai actúa como carabina de estos dos amantes inmortales.

## Ciclos

Existe un ciclo binario Yin Yang, que junto al ciclo de los 5 elementos forma un ciclo de 10. Los años pares son yang, y los impares son yin. Cuando se divide el ciclo del zodiaco de los 12 animales en dos, cada zodiaco puede ocurrir solamente en yin o yang: el dragón es siempre yang, la serpiente es siempre yin, etc. Esta combinación crea un ciclo de 60 años, comenzando desde Agua Rata y terminando con Agua Cerdo. El ciclo actual comenzó en el año 1984.

## Cinco elementos

El Yin o Yang está dividido en cinco elementos (Agua, Madera, Fuego, Metal (Oro o Hierro), Tierra) al tope del ciclo de animales. Éstos son modificadores y afectan las características de cada uno de los 12 signos. Cada elemento contiene características que aplican tanto a los años como los animales. Cada uno de los 12 animales está gobernado por un elemento más una dirección de Yin Yang dividida en 4 grupos.



Espejo con las doce divisiones del Zodiaco chino. Dinastía Sui (581 - 618 d. C.). Bronce. Perteneció al Museo Guimet (París). La leyenda dice *Este espejo refleja fielmente las almas. Su disco de luz ilumina los rostros.*

Elemento	Planeta	Color	Cualidades	Ejemplares (Gobiernan)
Agua	Mercurio	Negro	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El Norte</li> <li>• Comunicación</li> <li>• Intuición</li> <li>• Sensibilidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cerdo</li> <li>• Rata</li> <li>• Buey</li> </ul>
Madera	Júpiter	Verde	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El Este</li> <li>• Creatividad</li> <li>• Consolidación</li> <li>• Crecimiento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tigre</li> <li>• Liebre</li> <li>• Dragón</li> </ul>
Fuego	Marte	Rojo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El Sur</li> <li>• Pasión</li> <li>• Inteligencia</li> <li>• Movimiento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Serpiente</li> <li>• Caballo</li> <li>• Cabra(oveja)</li> </ul>
Metal (oro)	Venus	Blanco	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El Oeste</li> <li>• Confiante</li> <li>• Útil</li> <li>• Fuerte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mono</li> <li>• Gallo</li> <li>• Perro</li> </ul>
Tierra	Saturno	Marrón	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El Centro</li> <li>• Balance</li> <li>• Fundaciones</li> <li>• Confianza</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Todos Los Anteriores</li> </ul>

Adicionalmente está la Tierra que no gobierna sobre ningún animal y es el balance central de todos los elementos. Puede prestar cualidades a los 12 animales.

## Los doce animales

Cada personalidad individual es asociada con un animal que la represente dependiendo del año (lunar) de nacimiento. Es aquí donde muchas descripciones de la astrología china se apartan de la sociedad occidental. Cada año en el ciclo de 60 años contiene doce animales, cada uno con cinco posibles elementos, las cuales son modificadores de la personalidad animal con una posibilidad de hasta 60 combinaciones.

## Los doce animales del zodiaco

1. Rata (Ratón)
2. Búfalo (Buey o Toro)
3. Tigre
4. Conejo (Liebre)
5. Dragón
6. Serpiente
7. Caballo
8. Cabra (Oveja)
9. Mono
10. Gallo
11. Perro
12. Cerdo (Jabalí)

## Animales internos y animales secretos

Es un error común pensar que existen solo animales asignados por año. Además del animal principal anual existe el animal interno y el secreto teniendo cada persona tres animales, de manera que mientras una persona puede parecer ser un Dragón, en realidad este puede ser en su interior una Serpiente y un Buey de forma secreta. Estos tres animales combinados con los 5 elementos, crea un total de 8640 combinaciones (5 elementos, 12 animales, 12 animales internos, 12 animales secretos). El animal anual representa lo que otros perciben sobre la manera de ser de un sujeto. El animal interno es asignado por el mes de nacimiento y dicta sobre la vida amorosa y la personalidad interna y es un factor crítico a tomar en cuenta al buscar la compatibilidad con otros signos. Este puede dictar a lo que un individuo desea llegar a ser, o piensa que debería ser. El animal secreto está determinado por la hora exacta de nacimiento y es el signo real en el cual la personalidad está basada. Es importante para la astrología china cualquier cálculo que compense el horario de verano o cualquier ajuste realizado en los relojes del país de nacimiento, ya que está basado en la posición del sol y no en la hora local.

### Animales Internos

Los doce animales también aplican a los meses lunares. El mes de nacimiento afecta el animal interno de la persona.

Longitud solar	Nombre de segmento	Mes lunar (Orden - Nombre)
315°	立春 lichūn	1° - 虎 Tigre
330°	雨水 yǔshuǐ	
345°	啓蟄 qǐzhé (驚蟄 jīngzhé)	2° - 兔 Conejo
0°	春分 chūnfēn	
15°	清明 qīngmíng	3° - 龍 Dragón
30°	穀雨 gǔyǔ	
45°	立夏 lìxià	4° - 蛇 Serpiente
60°	小滿 xiǎomǎn	
75°	芒種 mángzhòng	5° - 馬 Caballo
90°	夏至 xiàzhì	
105°	小暑 xiǎoshǔ	6° - 羊 Cabra
120°	大暑 dàshǔ	
135°	立秋 lìqiū	7° - 猴 Mono
150°	處暑 chùshǔ	
165°	白露 báilù	8° - 雞 Gallo
180°	秋分 qiūfēn	
195°	寒露 hánlù	9° - 狗 Perro
210°	霜降 shuāngjiàng	
225°	立冬 lìdōng	10° - 豬 Cerdo
240°	小雪 xiǎoxuě	
255°	大雪 dàxuě	11° - 鼠 Rata
270°	冬至 dōngzhì	
285°	小寒 xiǎohán	12° - 牛 Buey
300°	大寒 dàhán	

## Animales Secretos

El zodiaco chino también se utiliza para nombrar periodos del día, donde cada signo corresponde a una "gran hora" o shichen (時辰), que es un periodo de dos horas (24 dividido entre 12 animales). En el shichen que nazca una persona le corresponde su animal secreto, como se muestra a continuación.

Las siguientes horas están mediante la hora local de Pekín (UTC+8).

- 23:00 - 01:00: rata
- 01:00 - 03:00: buey
- 03:00 - 05:00: tigre
- 05:00 - 07:00: conejo
- 07:00 - 09:00: dragón
- 09:00 - 11:00: serpiente
- 11:00 - 13:00: caballo
- 13:00 - 15:00: cabra
- 15:00 - 17:00: mono
- 17:00 - 19:00: gallo
- 19:00 - 21:00: perro
- 21:00 - 23:00: cerdo

## Historias del origen

Los doce signos animales del zodiaco son, en orden, rata, buey, tigre, conejo, dragón, serpiente, caballo, cabra, mono, gallo, perro y cerdo. Existen varias leyendas que exploran el comienzo del zodiaco chino. Una de las más populares, de forma resumida, dice lo siguiente:

*A la rata se le dio la tarea de invitar animales para que se presentaran al banquete del Emperador de Jade para ser seleccionados como signos del zodiaco. El gato era un buen amigo de la rata, pero la rata le hizo creer que el banquete sería al día siguiente. Cuando el gato se dio cuenta del engaño de la rata éste se convirtió en su enemigo natural durante las siguientes generaciones."*

Otra leyenda popular cuenta que el Emperador de Jade organizó una carrera de animales para decidir cuales entrarían en el zodiaco.<sup>[1]</sup>

Se dice que alguna vez la rata y el gato fueron muy buenos amigos. A pesar de todo, estos dos animales eran los peores nadadores del reino animal. Aunque malos nadadores, ambos eran muy inteligentes. Decidieron que la mejor forma y la más rápida de cruzar a través del río era en la espalda de un buey. El buey, siendo un animal bueno, estuvo de acuerdo en cargarlos a través del río. Sin embargo, por haber un premio de por medio, la rata decidió, que para ganar debía hacer algo, y entonces lanzó al gato al agua. Es por eso que el gato se convirtió en el enemigo natural del ratón y del agua. Tras esto, la rata llegó a la orilla y reclamó el primer lugar en la carrera.

Seguido de cerca por el fuerte buey, que fue nombrado el 2º animal del zodiaco. Después del buey vino el tigre, quien explicó jadeando cómo luchó contra las corrientes. Pero su gran fuerza le hizo llegar a la orilla y convertirse en el 3º animal.

El 4º puesto del zodiaco fue para el conejo quien, gracias a su habilidad de saltar, pudo brincar de una orilla a otra. Explicó al Emperador que estuvo a punto de caer al río si no hubiera sido por un tronco que flotaba en el agua. El quinto puesto fue para el dragón, quien pudo llegar volando. Este explicó al emperador que no pudo llegar primero dado que se detuvo a crear lluvia para ayudar a la gente y las criaturas de la tierra. Además, en la línea final encontró un conejo que se aferraba a un tronco, al que ayudó dándole un empujón con su aliento para que pudiera llegar a la orilla. El emperador, sorprendido por su amabilidad le otorgó el 5º lugar del zodiaco. Poco después se oyó al caballo galopando, al que la serpiente dio un susto haciéndolo caer, de forma que ésta llegó en 6º lugar y el caballo en el 7º.

A poca distancia del lugar se encontraban la oveja, el mono y el gallo que se acercaban a la orilla río. Las tres criaturas se ayudaron entre sí para cruzar el río. El gallo construyó una balsa de madera para los tres animales. La oveja y el mono despejaron la maleza y finalmente, remando y remando consiguieron llegar a la orilla contraria. El emperador, muy complacido por el trabajo en equipo de los animales nombró a la oveja el 8º animal, al mono el 9º y al gallo el 10º.

El undécimo animal fue el perro. Aunque el perro debería haber obtenido un buen puesto ya que era el mejor nadador de todos los animales, se retrasó ya que necesitaba un baño después de la larga carrera y al ver el agua fresca del río no pudo resistirse. Justo cuando el emperador iba a dar por cerrada la carrera escuchó el gruñido de un pequeño cerdo. El cerdo comenzó la carrera hambriento por lo que al poco de empezar se dio un banquete y echó una siesta. Cuando despertó, continuó con la carrera y llegó justo para ser nombrado duodécimo animal del zodiaco. El gato llegó demasiado tarde (decimotercero) por lo que no pudo ganar ningún puesto en el calendario, convirtiéndose en enemigo de la rata para siempre.

Otra versión distinta dice que el ganado eligió al búfalo de agua en lugar del buey para representarles debido a que es mejor nadador. El trato fue aceptado debido a que ambos animales son miembros de la familia Bovina.

Otra versión expande la carrera. La ruta transcurre a través de un bosque y a través de varias llanuras y prados y finalmente cruzando un lago antes de llegar al punto de destino.

Otra variación más de la historia cuenta que hubo dos carreras. La primera carrera incluía a todos los animales del reino animal, en dos divisiones para evitar que los animales rápidos dominasen los primeros puestos, y los seis ganadores de cada una de las dos divisiones formarían los doce animales que participarían en la segunda carrera. En esta carrera se determinaría el puesto en el zodiaco chino y equivale a la carrera de la versión tradicional.

En otra versión más, cada animal fue llamado para que explicase porque merecía una de las primeras posiciones del zodiaco. El jabalí reclamó que la carne de sus huesos era muy buena. Esta explicación parece ser no fue muy satisfactoria ya que el jabalí fue puesto al final del zodiaco.

Curiosamente, el gato ocupa el lugar del conejo en el zodiaco vietnamita (ver El zodiaco chino en otros países).

## Buda antes de su muerte

Según otra historia de la astrología, cuenta también otra leyenda antes de la muerte de Buda. Cuando fue a meditar en los últimos días de su vida a una selva, para estar en contacto con la naturaleza, él llamó a doce animales que, según su orden de llegada, fueron: la rata, el buey, el tigre, el conejo, el dragón, la serpiente, el caballo, la cabra, el mono, el gallo, el perro y el cerdo. A cada uno le dio un año, que equivaldría a 12 años, a diferencia del zodiaco occidental que es de doce meses. El zodiaco dentro la cultura occidental es orientado por el sol, en cambio esta fue orientada por la rotación de la luna.

## Calendario lunisolar

Mientras que el zodiaco chino tradicional sigue el calendario chino (lunisolar), el cambio basado en la fecha para los signos del zodiaco es el Año Nuevo Chino, no el 1ro de enero como en el calendario gregoriano. Es por ello, que una persona que nazca en enero o temprano en febrero, puede obtener el signo del año anterior. Por ejemplo, 1990 fue el año del Caballo, pero cualquiera que haya nacido desde el 1ro de enero hasta el 26 de enero de 1990, ha nacido en el año de la Serpiente (el signo del año anterior), dado que el año del Caballo comenzaba el 27 de enero de 1990. El comienzo de un nuevo Zodiaco es celebrado en el año nuevo chino junto muchas otras costumbres.

Muchas calculadoras en la red (como [2]) pueden darle a las personas el signo equivocado si han nacido en enero o temprano en febrero.

Existen muchos nuevos textos astrológicos que siguen el Calendario Agrícola Chino (el *jie qi*), los cuales cambian el signo zodiacal al término solar *li chun* (comienzo de la primavera), a 315 grados de longitud solar.

## Zodiaco chino del año 1900 al 2020



La exactitud de la información en este artículo o sección respecto a **Zodiaco chino del año 1900 al 2020**, está discutida.

En la página de discusión puedes consultar el debate al respecto.

(Nota: primera y segunda columna: 1900-1960. // Tercera y cuarta columna: 1960-2020.)

Inicio	Fin	Inicio	Fin	Elemento	Signo
1900 Ene 31	1901 Feb 18	1960 Ene 28	1961 Feb 14	金 Metal	鼠 Rata
1901 Feb 19	1902 Feb 07	1961 Feb 15	1962 Feb 04	金 Metal	牛 Búfalo
1902 Feb 08	1903 Ene 28	1962 Feb 05	1963 Ene 24	水 Agua	虎 Tigre
1903 Ene 29	1904 Feb 15	1963 Ene 25	1964 Feb 12	水 Agua	兔 Conejo
1904 Feb 16	1905 Feb 03	1964 Feb 13	1965 Feb 01	木 Madera	龍 Dragón
1905 Feb 04	1906 Ene 24	1965 Feb 02	1966 Ene 20	木 Madera	蛇 Serpiente
1906 Ene 25	1907 Feb 12	1966 Ene 21	1967 Feb 08	火 Fuego	馬 Caballo
1907 Feb 13	1908 Feb 01	1967 Feb 09	1968 Ene 29	火 Fuego	羊 Cabra
1908 Feb 02	1909 Ene 21	1968 Ene 30	1969 Feb 16	土 Tierra	猴 Mono
1909 Ene 22	1910 Feb 09	1969 Feb 17	1970 Feb 05	土 Tierra	鷄 Gallo
1910 Feb 10	1911 Ene 29	1970 Feb 06	1971 Ene 26	金 Metal	狗 Perro
1911 Ene 30	1912 Feb 17	1971 Ene 27	1972 Feb 14	金 Metal	猪 Cerdo
1912 Feb 18	1913 Feb 05	1972 Feb 15	1973 Feb 02	水 Agua	鼠 Rata
1913 Feb 06	1914 Ene 25	1973 Feb 03	1974 Ene 22	水 Agua	牛 Búfalo
1914 Ene 26	1915 Feb 13	1974 Ene 23	1975 Feb 10	木 Madera	虎 Tigre
1915 Feb 14	1916 Feb 02	1975 Feb 11	1976 Ene 30	木 Madera	兔 Conejo
1916 Feb 03	1917 Ene 22	1976 Ene 31	1977 Feb 17	火 Fuego	龍 Dragón
1917 Ene 23	1918 Feb 10	1977 Feb 18	1978 Feb 06	火 Fuego	蛇 Serpiente
1918 Feb 11	1919 Ene 31	1978 Feb 07	1979 Ene 27	土 Tierra	馬 Caballo
1919 Feb 01	1920 Feb 19	1979 Ene 28	1980 Feb 15	土 Tierra	羊 Cabra
1920 Feb 20	1921 Feb 07	1980 Feb 16	1981 Feb 04	金 Metal	猴 Mono
1921 Feb 08	1922 Ene 27	1981 Feb 05	1982 Ene 24	金 Metal	鷄 Gallo
1922 Ene 28	1923 Feb 15	1982 Ene 25	1983 Feb 12	水 Agua	狗 Perro
1923 Feb 16	1924 Feb 04	1983 Feb 13	1984 Feb 01	水 Agua	猪 Cerdo
1924 Feb 05	1925 Ene 24	1984 Feb 02	1985 Feb 19	木 Madera	鼠 Rata
1925 Ene 25	1926 Feb 12	1985 Feb 20	1986 Feb 08	木 Madera	牛 Búfalo
1926 Feb 13	1927 Feb 01	1986 Feb 09	1987 Ene 28	火 Fuego	虎 Tigre
1927 Feb 02	1928 Ene 22	1987 Ene 29	1988 Feb 16	火 Fuego	兔 Conejo
1928 Ene 23	1929 Feb 09	1988 Feb 17	1989 Feb 05	土 Tierra	龍 Dragón
1929 Feb 10	1930 Ene 29	1989 Feb 06	1990 Ene 26	土 Tierra	蛇 Serpiente
1930 Ene 30	1931 Feb 16	1990 Ene 27	1991 Feb 14	金 Metal	馬 Caballo
1931 Feb 17	1932 Feb 05	1991 Feb 15	1992 Feb 03	金 Metal	羊 Cabra
1932 Feb 06	1933 Ene 25	1992 Feb 04	1993 Ene 22	水 Agua	猴 Mono

1933 Ene 26	1934 Feb 13	1993 Ene 23	1994 Feb 09	水 Agua	鷄 Gallo
1934 Feb 14	1935 Feb 03	1994 Feb 10	1995 Ene 30	木 Madera	狗 Perro
1935 Feb 04	1936 Ene 23	1995 Ene 31	1996 Feb 18	木 Madera	猪 Cerdo
1936 Ene 24	1937 Feb 10	1996 Feb 19	1997 Feb 06	火 Fuego	鼠 Rata
1937 Feb 11	1938 Ene 30	1997 Feb 07	1998 Ene 27	火 Fuego	牛 Búfalo
1938 Ene 31	1939 Feb 18	1998 Ene 28	1999 Feb 15	土 Tierra	虎 Tigre
1939 Feb 19	1940 Feb 07	1999 Feb 16	2000 Feb 04	土 Tierra	兔 Conejo
1940 Feb 08	1941 Ene 26	2000 Feb 05	2001 Ene 23	金 Metal	龍 Dragón
1941 Ene 27	1942 Feb 14	2001 Ene 24	2002 Feb 11	金 Metal	蛇 Serpiente
1942 Feb 15	1943 Feb 04	2002 Feb 12	2003 Ene 31	水 Agua	馬 Caballo
1943 Feb 05	1944 Ene 24	2003 Feb 01	2004 Ene 21	水 Agua	羊 Cabra
1944 Ene 25	1945 Feb 12	2004 Ene 22	2005 Feb 8	木 Madera	猴 Mono
1945 Feb 13	1946 Feb 01	2005 Feb 8	2006 Ene 28	木 Madera	鷄 Gallo
1946 Feb 02	1947 Ene 21	2006 Ene 29	2007 Feb 17	火 Fuego	狗 Perro
1947 Ene 22	1948 Feb 09	2007 Feb 18	2008 Feb 6	火 Fuego	猪 Cerdo
1948 Feb 10	1949 Ene 28	2008 Feb 7	2009 Ene 25	土 Tierra	鼠 Rata
1949 Ene 29	1950 Feb 16	2009 Ene 26	2010 Feb 13	土 Tierra	牛 Búfalo
1950 Feb 17	1951 Feb 05	2010 Feb 14	2011 Feb 2	金 Metal	虎 Tigre
1951 Feb 06	1952 Ene 26	2011 Feb 3	2012 Ene 22	金 Metal	兔 Conejo
1952 Ene 27	1953 Feb 13	2012 Ene 23	2013 Feb 9	水 Agua	龍 Dragón
1953 Feb 14	1954 Feb 02	2013 Feb 10	2014 Ene 30	水 Agua	蛇 Serpiente
1954 Feb 03	1955 Ene 23	2014 Ene 31	2015 Feb 18	木 Madera	馬 Caballo
1955 Ene 24	1956 Feb 11	2015 Feb 19	2016 Feb 7	木 Madera	羊 Cabra
1956 Feb 12	1957 Ene 30	2016 Feb 8	2017 Ene 27	火 Fuego	猴 Mono
1957 Ene 31	1958 Feb 17	2017 Ene 28	2018 Feb 15	火 Fuego	鷄 Gallo
1958 Feb 18	1959 Feb 07	2018 Feb 16	2019 Feb 4	土 Tierra	狗 Perro
1959 Feb 08	1960 Ene 27	2019 Feb 5	2020 Ene 24	土 Tierra	猪 Cerdo

## El zodiaco chino en otros países

El zodiaco chino es también utilizado por otras culturas diferentes a la china. Por ejemplo, es también utilizado en otros países asiáticos que han estado bajo la influencia cultural de China. Sin embargo, algunos de los animales del Zodiaco pueden variar entre países.

Por ejemplo, el *zodiaco vietnamita* es idéntico al zodiaco chino excepto que el cuarto animal es el *gato* y no el *conejo*, mientras que el *zodiaco japonés* incluye el *jabalí* en vez del *cerdo*. Por otro lado los hunos europeos utilizaban el Zodiaco Chino completo, incluyendo al "dragón" y el "cerdo". Este zodiaco chino-turco estaba en uso en Balkan Bulgaria hasta la adopción de las lenguas eslavas y el cristianismo ortodoxo.

## Véase también

- I Ching
- Astrología celta
- Astrología védica
- Astrología y alquimia

## Referencias

[1] Legend of the Chinese Zodiac: ThingsAsian ([http://www.thingsasian.com/goto\\_article/article.2137.html](http://www.thingsasian.com/goto_article/article.2137.html))

[2] <http://javascript.internet.com/calculators/astrological-calculator.html>

## Bibliografía

- Shelly Wu. (2005). "Chinese Astrology". Editorial: The Career Press, Inc. ISBN 1-56414-796-7

## Enlaces externos

- Chinese astrology History (<http://students.ou.edu/L/Brian.G.Lewis-1/Episode-II-Chinese-Astrology.html>) (en inglés)

# Hueso oracular

Los **huesos oraculares** (chino: 甲骨; pinyin: *jiǎgǔpiàn*) son caparazones de tortuga y huesos de animales (en su mayoría escápulas), en los que se han encontrado inscripciones que forman el corpus significativo más antiguo de escritura china arcaica,<sup>[1]</sup> conteniendo importante información histórica, como la genealogía real completa de la dinastía Shang,<sup>[2]</sup> también conocida como dinastía Yin.<sup>[3]</sup> Esto confirmó la existencia de esta dinastía, que algunos estudiosos ponían en duda hasta su aparición.

Desde su reconocimiento como soporte de escritura arcaica china en 1899, se han encontrado más de doscientos mil huesos grabados,<sup>[4]</sup> de los que unos cuarenta y ocho mil pueden consultarse en ediciones impresas.<sup>[5]</sup> La mayor parte de los huesos oraculares están datados sobre los últimos doscientos treinta años de la dinastía Shang, hace unos tres mil doscientos años. El estudio de las inscripciones concluyó que consisten en el registro de rituales adivinatorios, usando la piromancia o adivinación mediante fuego o calor, realizados para o por las casas reales.



Hueso oracular de la dinastía Shang en el Museo de Shanghái.

## Datación

Véase también: *Anexo:Emperadores de China*

La mayor parte de los huesos oraculares están datados aproximadamente en un período que cubre los últimos doscientos treinta años de la dinastía Shang, durante los reinos cuarto y subsecuentes de los reyes que gobernaron desde Yin Xu, (en chino: 殷墟), cerca de la ciudad de Anyang en la provincia china de Henan, a unos 500 km al sur de Pekín. Dicho período abarca desde el rey Wu Ding (武丁) hasta Di Xin (帝辛).<sup>[6]</sup>

No obstante, debido a que la fecha del final de la dinastía Shang no es materia de consenso entre los expertos, la datación de los huesos varía entre los siglos XIV y XI a. C.<sup>[7]</sup> <sup>[8]</sup> hasta el 1200-1050 a. C.<sup>[9]</sup> La mayor parte de los huesos se datan en el reino del rey Wu Ding; el 55% de todos los fragmentos son del Período I, que cubre los reyes Pan Geng (盤庚), Xiao Xin (小辛), Xiao Yi (小乙) y Wu Ding. No obstante, pocos o ninguno pueden ser asignados con seguridad a los reinos anteriores a Wu Ding, por lo que se consideran pertenecientes a su reinado. Se cree que deben existir huesos oraculares anteriores en Anyang, pero no han sido encontrados.<sup>[10]</sup> Muy pocos huesos han sido datados en los inicios de la subsecuente dinastía Zhou, cuando el I Ching y las semillas de milenrama se convirtieron en el método habitual de adivinación.



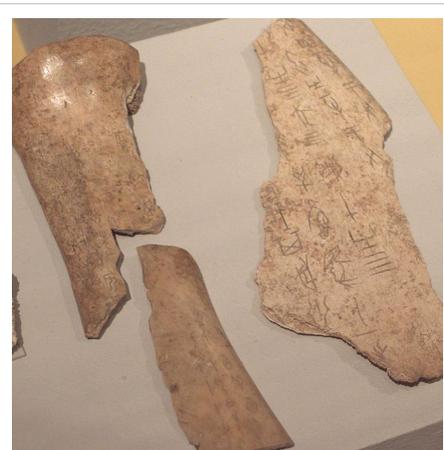
Fosa con huesos oraculares en el yacimiento arqueológico de Yinxu, Anyang.

## Descubrimiento

Posiblemente desde la dinastía Han (202 a. C. hasta el 220),<sup>[11]</sup> y con certeza a lo largo del siglo XIX, los huesos oraculares de la dinastía Shang habían sido desenterrados periódicamente por granjeros locales,<sup>[12]</sup> para venderlos en los mercados de medicina tradicional china como *huesos de dragón* (lóng gǔ 龍骨), ya fuera enteros o picados, para el tratamiento de varias enfermedades.<sup>[13]</sup> Los fragmentos de caparazón de tortuga, por ejemplo, se prescribían para combatir la malaria,<sup>[14]</sup> mientras que el resto de huesos de animales eran pulverizados para ser utilizados en el mantenimiento del filo de armas blancas.<sup>[8]</sup>

Estos huesos y caparazones fueron reconocidos por primera vez como soporte de antigua escritura china por un erudito y oficial de alto rango de la dinastía Qing,<sup>[8]</sup> Wáng Yiróng (王懿榮; 1845-1900), en 1899. La leyenda creada al respecto cuenta que Wáng estaba aquejado de malaria, y que su amigo y también erudito Liú È (劉鶚; 1857-1909) le estaba visitando y le ayudó a preparar su medicina. Descubrieron, antes de convertirlo en polvo, que el hueso estaba marcado con extraños glifos, que ellos, habiendo estudiado las antiguas inscripciones en bronce reconocieron como escritura antigua. Xǔ Yǎhuì (許雅惠) constata: «Nadie puede saber cuántos huesos oraculares, antes de 1899, fueron molidos en farmacias chinas tradicionales y desaparecieron en los estómagos de la gente.»<sup>[8]</sup>

No se sabe realmente cómo aconteció el descubrimiento de Wang y Liu sobre los *huesos de dragón*, pero Wang se considera el primero en reconocer su significado e importancia,<sup>[8]</sup> y su amigo Liu fue el primero en publicar un libro sobre el tema.<sup>[15]</sup> La voz corrió entre los coleccionistas de antigüedades, y el mercado de estos explotó. Mientras los eruditos intentaban encontrar su fuente, los anticuarios manifestaban falsamente que los huesos provenían de Tāngyīn (湯陰), en la provincia de Henán.<sup>[8]</sup> Décadas de excavaciones incontroladas siguieron alimentando el



Huesos oraculares chinos de la dinastía Shang.  
Linden-Museum, Stuttgart (Alemania)

mercado de antigüedades,<sup>[16]</sup> y muchas de estas piezas acabaron en colecciones en Europa, los Estados Unidos, Canadá y Japón.<sup>[17]</sup> El primer coleccionista occidental fue el reverendo estadounidense Frank H. Chalfant,<sup>[18]</sup> mientras que el ministro presbiteriano canadiense James Mellon Menzies (明义士) (1885-1957) compró la mayor cantidad.<sup>[19]</sup> Los chinos siguen reconociendo la contribución pionera de Menzies como el mayor erudito occidental de la cultura Yin-Shang<sup>[3]</sup> y las inscripciones en huesos oraculares. Su antigua residencia en Anyang fue declarada «Tesoro Protegido» en 2004, y se estableció el «Museo para estudios de huesos oraculares Memorial James Mellon Menzies».<sup>[20] [21] [22]</sup>

## Excavaciones oficiales

Cuando se estableció el Instituto de Historia y Filología dirigido por Fu Sinian en la Academia Sínica en 1928, la fuente de los huesos oraculares había sido establecida en la actual Xiǎotún (小屯), población de Anyang, en la provincia de Henan. Una serie de excavaciones arqueológicas oficiales realizadas entre 1928 y 1937, y dirigidas por Li Ji (李濟; 1896-1979), considerado el padre de la arqueología china,<sup>[23]</sup> descubrieron veinte mil piezas, que constituyen el grueso de la colección de la Academia Sínica en Taiwán y aproximadamente la décima parte del total descubierto.<sup>[4]</sup> Las inscripciones de los huesos, una vez descifradas, fueron reconocidas como los testimonios de adivinaciones realizadas para o por las casas reales chinas. Estas inscripciones, junto al descubrimiento de las tumbas reales Yin,<sup>[24]</sup> probaron, más allá de toda duda, por primera vez, la existencia de la dinastía Shang, que había sido puesta en duda, y la localización de su última capital, Yin. Actualmente, Xiaotun y Anyang son también conocidas como las Ruinas de Yin, o Yin Xu.



Entrada de la Academia Sínica en Taiwán.

Los registros históricos más importantes sobre la dinastía Shang se basaban en las *Memorias históricas* o *Shǐjì* (史記) de Sima Qian (司馬遷), quien vivió en la época de la dinastía Han (206 a. C. - 25 d. C.), considerado generalmente como el padre de la historiografía china. No obstante, la falta de evidencias arqueológicas provocaba la duda en la fiabilidad y credibilidad del testimonio de Sima Qian por parte de los académicos. El descubrimiento de los huesos oraculares proporcionó la primera evidencia científica al respecto y probó la existencia de la dinastía Shang.<sup>[25]</sup>

De entre las excavaciones llevadas a cabo entre 1928 y 1937 por la Academia Sínica, el avance más decisivo se dio con el descubrimiento de la fosa YH127 en 1936, de la que se desenterraron unas diecisiete mil piezas, un descubrimiento sin precedentes, tanto cuantitativa como cualitativamente, en la historia de la investigación arqueológica sobre huesos oraculares. Los objetos excavados en esta fosa poseen características únicas que no se han hallado en otras zonas, su variedad y abundancia proporciona una base sólida e invaluable para la exploración científica de la desconocida civilización Shang. Algunos glifos encontrados en la YH127 están pintados con pincel sobre caparazones de tortugas, y son los primeros registros de escritura humana en la historia de China.<sup>[25]</sup>

El trabajo más importante sobre etimología china antes del descubrimiento de las inscripciones en los huesos oraculares era el *Shuowen Jiezi* (說文解字) de Xu Shen (許慎), (58 - 147). Esta obra es el primer diccionario etimológico de caracteres chinos, así como la primera en organizar a los caracteres por sus componentes compartidos. La aparición de las inscripciones desafió el marco proporcionado por Xu Shen, y abogó por un nuevo paradigma, así como reformas en el estudio de la etimología china.<sup>[25]</sup>

En 2004 la Academia Sínica estableció un archivo digital de impresiones de las inscripciones en los huesos oraculares, dentro del proceso de almacenaje por parte del Instituto de Historia y Filología de más de cuarenta mil inscripciones, divididas en dos categorías: las provenientes de las excavaciones arqueológicas y las conseguidas a través de colecciones. Esta base de datos ofrece los dieciocho libros de inscripciones en huesos oraculares reunidos

por la Biblioteca Fu Ssu-Nien del Instituto de Historia y Filología y alrededor de nueve mil impresiones de la colección del almacén del departamento de Arqueología, junto a la colección del Instituto de Historia y Filología, lo que da un total de más de cuarenta y cinco mil artículos. Con ello se espera que los resultados sistemáticamente ordenados de la investigación en el campo de los huesos oraculares y estudios relacionados puedan enlazarse e integrarse. La base de datos posee la capacidad de comparar las imágenes de los huesos con las impresiones de las inscripciones.<sup>[26]</sup>

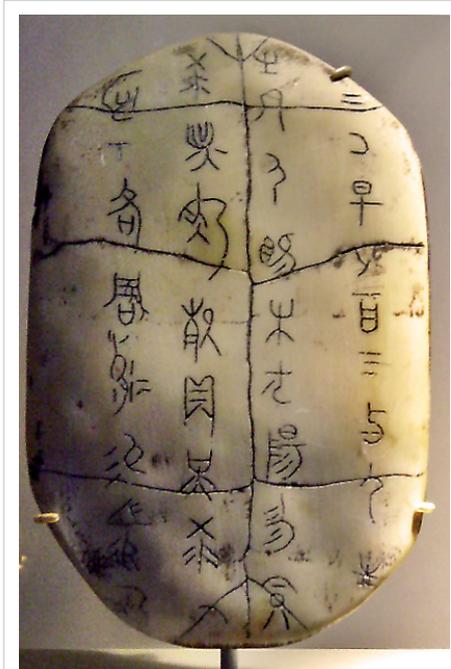
## Materiales

Los huesos oraculares son en su mayor parte huesos escapulares de buey y plastrones de tortuga, la parte ventral del caparazón, probablemente de las hembras,<sup>[27]</sup> aunque algunos son el caparazón dorsal de tortugas, y unos pocos son huesos del costillar de los bueyes,<sup>[28]</sup> escápulas de oveja, verraco, caballo y ciervo, entre otros huesos de animales.<sup>[29]</sup> Han sido también hallados cráneos de ciervo, buey e incluso humanos con inscripciones,<sup>[30]</sup> aunque son muy raras, y parece que se inscribieron para mantenimiento de registros o como práctica más que para adivinación.<sup>[31]</sup> Se ha encontrado también un caso sobre cornamentas de ciervo inscritas, pero Keightley (1978) informa que son falsos.<sup>[32]</sup>

Los adivinos neolíticos en China utilizaron largo tiempo los huesos de ciervos, ovejas, cerdos y ganado bovino en general con objetivos similares. Se encontró evidencia de esto en Liaoning, datado al final del cuarto milenio a. C.<sup>[33]</sup> Sin embargo, con el paso del tiempo, el uso de huesos de buey aumentó, y el de caparazones de tortuga no apareció hasta el inicio de la cultura Shang. Los primeros plastrones de tortuga encontrados que habían sido preparados para el uso oracular datan del primer estrato Shang en las excavaciones en Erligang (Zhengzhou, Henan).<sup>[34]</sup> Hacia el final de la denominada cultura Erligang (que muchos arqueólogos chinos colocan como uno de los inicios de la dinastía Shang), el uso de los plastrones era numeroso, y en Anyang escápulas y plastrones se utilizaban por igual.<sup>[35]</sup> Debido al uso de caparazones además de los huesos, a menudo se utiliza la expresión «escritura en huesos y caparazones», pero dado que los caparazones de tortuga son efectivamente un material óseo, se les aplica también el término más conciso de *huesos oraculares*.

Los huesos o caparazones se seleccionaban y luego preparaban para su uso. La selección era significativa, porque algunos de ellos (especialmente los caparazones) se cree que eran presentados como tributo a los Shang, lo que es una valiosa información sobre las relaciones diplomáticas en la época. Esto es conocido debido a notas realizadas a menudo en los mismos huesos registrando su origen; por ejemplo, una anotación registra que «*Què* (雀) envió doscientos cincuenta (caparazones de tortuga)», identificando esto como, quizás, el tributo de un pequeño estado dentro de la esfera de influencia Shang.<sup>[36]</sup> No obstante, hay hallazgos que indican que algunos caparazones deben proceder de tortugas criadas localmente.<sup>[37]</sup>

Las anotaciones en las escápulas se encuentran cerca de la articulación o en un lateral inferior. Algunas de estas anotaciones no se grababan antes de ser escritas con un pincel, lo que prueba (junto con otras evidencias) el uso de pinceles para escritura en la época Shang. Se asume que las escápulas provenían generalmente del ganado de los Shang, quizás el usado en sacrificios rituales, aunque hay también informes de ganado entregado como tributo, incluyendo algunos registrados con anotaciones al margen.<sup>[38]</sup>



Réplica de un hueso oracular - plastrón o caparazón inferior de tortuga.

## Preparación y uso

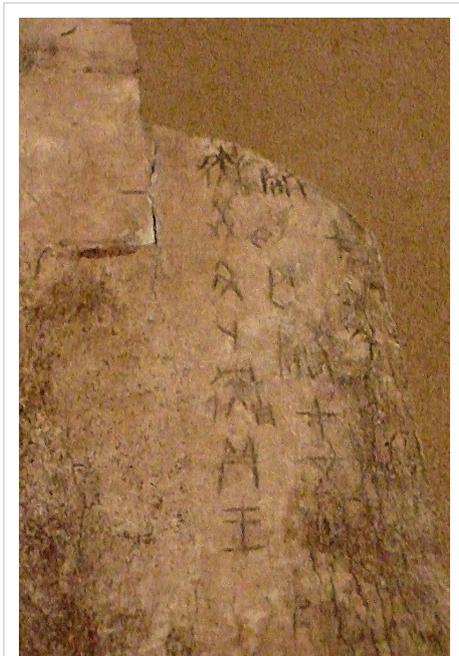
Los huesos y caparazones se limpiaban de restos, y luego se aserraban, raspaban, suavizaban e incluso pulían para crear una superficie plana y adecuada.<sup>[39]</sup> Se considera que la predominancia de escápulas y posteriormente de los plastrones de tortuga está relacionada con su conveniencia como superficies grandes y planas que necesitaban una preparación menor. También se especula en torno al uso exclusivo de caparazones de hembras de tortuga, ya que éstos son mucho menos cóncavos.<sup>[40]</sup> Se ha sugerido que el uso de plastrones de tortuga para la adivinación en lugar de las más tradicionales escápulas de bovinos y caprinos podría deberse a su forma simétrica, a la que atribuían un significado cósmico.<sup>[41]</sup>

Los huecos o agujeros se perforaban en el hueso o caparazón en series ordenadas, aunque su número varía ampliamente de una pieza a otra. La forma de las perforaciones evolucionó con el tiempo, lo cual es un indicador importante que ha permitido datar los huesos oraculares en varios subperíodos de la dinastía Shang. La forma y profundidad de las perforaciones también ayudaron a determinar la naturaleza de la grieta que aparecería al aplicar calor. Al menos una de las piezas perforadas fue descubierta en los yacimientos de la denominada cultura Erligang, coincidiendo exactamente los agujeros en tamaño y forma.<sup>[42]</sup>

## Adivinación

Dado que la adivinación (*-mancia*) se realizaba utilizando calor o fuego (*piro-*) y mayoritariamente sobre plastrones o escápulas, los términos piromancia, plastronmancia,<sup>[43]</sup> espatulomancia y osteomancia son a menudo utilizados para describir este proceso. Las adivinaciones eran habitualmente dirigidas por los reyes Shang, en presencia de un adivino. Muy pocos se usaron en adivinaciones realizadas por otros miembros de la familia real o nobles cercanos al rey. Durante los últimos períodos, los reyes Shang asumieron personalmente el rol de adivino.<sup>[44]</sup>

Durante una sesión de adivinación, el caparazón o hueso se ungía con sangre,<sup>[45]</sup> y en una sección de la inscripción llamada el *prefacio* se registraba el nombre del adivino y la fecha, ésta última usando el calendario cíclico del ciclo sexagenario. A continuación, se planteaba el tema de adivinación, denominado también *cargo*,<sup>[46]</sup> que podía tener todo tipo de naturaleza, como si un antepasado concreto era el causante de un dolor de muelas del rey, o si determinada decisión o acción requería un ritual propiciatorio en concreto. Los *cargos* de la adivinación eran a menudo dirigidos a los antepasados, que eran reverenciados y objeto de culto en la antigua China, y también a ciertos poderes de la naturaleza o a *Dì* (帝) o *Shàngdì* (上帝), la más alta deidad de la sociedad Shang. Se preguntaba una amplia variedad de temas, esencialmente cualquier preocupación concerniente a la casa real de Shang, desde enfermedades, nacimientos y muerte, hasta el clima, cuestiones militares, agricultura, tributos y demás. Uno de los temas más comunes era si la realización de rituales de una cierta manera serían satisfactorios.<sup>[47]</sup>



En este hueso oracular incompleto de la dinastía Shang, se formula una consulta al ancestro *Xiaoja* sobre si habrá mala suerte durante los siguientes diez días.

Una fuente intensa de calor se insertaba en una perforación hasta que ésta se quebraba. Debido a la forma de la perforación, el frontal del hueso se quebraba en una forma semejante a 卜. El carácter 卜 (pinyin: bǔ o pǔ; Chino antiguo: \*puk; «adivinar») debe ser un pictograma derivado de la forma de dichas grietas, y la lectura de dicho carácter debe a su vez ser una onomatopeya del crujido del hueso. El adivino a cargo de la ceremonia realizaba una lectura de las grietas para conocer la respuesta al *cargo*, pero se desconoce cómo se interpretaban dichas grietas. El

tema de adivinación se planteaba varias veces, y a menudo de maneras distintas, como en negativo o cambiando la fecha sobre la que se realizaba el *cargo*; en una sesión normal, este proceso solía repetirse unas cinco veces, aunque no era extraño que se llegara a repetir entre seis y diez veces.<sup>[48]</sup> Las grietas sobre un mismo asunto solían realizarse en un mismo hueso, aunque en ocasiones se daban en más de un hueso, y eran habitualmente numeradas; asimismo, un hueso oracular podía ser usado para una sola sesión, o para varias.<sup>[49]</sup> La respuesta del adivino se señalaba en ocasiones como *auspiciosa* o *inauspiciosa*, y el rey ocasionalmente añadía un *pronóstico*, realizando su lectura de la naturaleza de la profecía.<sup>[50]</sup> En muy contadas ocasiones se añadía posteriormente al hueso el resultado final, en lo que es conocido como *verificación*.<sup>[50]</sup> Son contados los registros completos con todos los elementos mencionados; la mayoría de huesos contienen tan sólo la fecha, el adivino y el tema de adivinación o *cargo*,<sup>[50]</sup> y muchos permanecían sin ser inscritos tras la adivinación.<sup>[49]</sup>

Se cree que este registro se realizaba con un pincel en los mismos huesos o en documentos adjuntos, para ser posteriormente tallados en un taller. Como evidencia de esta teoría, unos pocos huesos oraculares encontrados todavía ostentan los registros realizados con pincel sin grabar,<sup>[51]</sup> mientras otros han sido encontrados parcialmente grabados. Tras ser usados, los caparazones y huesos que habían sido utilizados en un ritual se enterraban en fosas separadas,<sup>[52]</sup> algunos exclusivamente para caparazones, otros para escápulas, en grupos de cientos o incluso miles (una fosa desenterrada en 1936 contenía unas 17.000 piezas junto con un esqueleto humano).<sup>[53]</sup>

## Mitología Shang

La dinastía Shang se basaba en un gobierno teocrático; el rey era el intermediario entre el mundo de los vivos y los espíritus de los ancestros.<sup>[54]</sup> En los huesos no se menciona a los ancestros en general, sino que se utilizan los nombres concretos de los espíritus a los que el rey se dirigía. De ese modo pueden distinguirse varios tipos de espíritus: por un lado, los espíritus de los anteriores reyes de la dinastía, junto con antiguos ministros o dignatarios y los familiares de la casa real difuntos; por otro lado, los distintos espíritus de la Naturaleza, con influjo o poder sobre el mundo de los hombres; finalmente, por encima de todos, el espíritu fundador de la dinastía Shang, el Emperador en lo Alto, el Señor en lo Alto, Shangdi (chino: 上帝, pinyin: Shàngdì).<sup>[55]</sup>

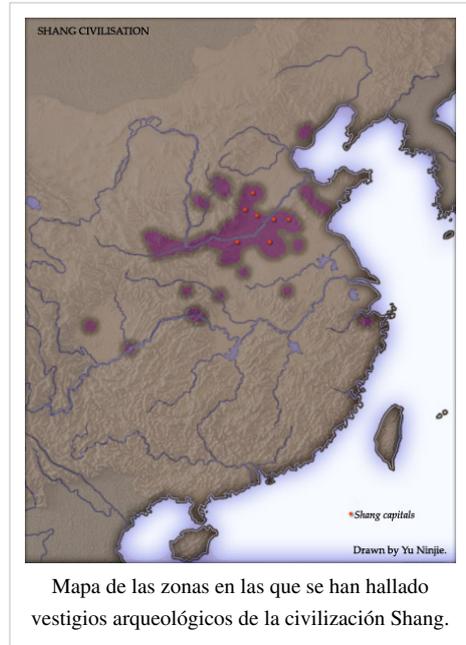
Los hombres de la dinastía Shang creían que los ancestros fallecidos seguían de algún modo vivos, en la medida en que creían que tenían una enorme influencia en todos los ámbitos del mundo de los vivos. Así, la felicidad y bienestar del pueblo Shang dependía de los espíritus de sus antepasados y de los espíritus de la naturaleza, por lo que intentaban mantener con ellos una relación diaria, estructurada y canalizada a través de la consulta de los huesos oraculares por un lado y de las ofrendas que acompañaban a las mismas por otro. El rey era la figura que asumía dicha función, y fundamentaba su legitimidad y autoridad en el acierto con que realizara esta comunicación con los antepasados, consiguiendo la ayuda y protección de éstos para él y para su pueblo.<sup>[56]</sup>

## Orígenes míticos de la piromancia

Una versión mítica publicada durante la dinastía Ming (1368-1644) señala al mítico Fu Xi (伏羲氏), el primero de los mitológicos Tres augustos y cinco emperadores de la antigua China como inventor de la piromancia. Por otro lado, una versión de la dinastía Song (960-1279) habla del tributo de un caparazón de tortuga divina enviado desde el actual Vietnam a la corte del mítico emperador Yao (堯), uno de los Cinco emperadores.<sup>[57]</sup>

## Evidencia arqueológica de piromancia pre-Anyang

Mientras que el uso de huesos en la adivinación (osteomancia) ha sido una práctica bastante global, la aplicación de fuego o calor a los huesos se suele encontrar en Asia y las culturas norteamericanas de origen asiático.<sup>[58]</sup> El uso de calor para quebrar escapulas (piro-espátulomancia) se originó en la antigua china, la primera evidencia al respecto se remonta al cuarto milenio a. C.<sup>[33]</sup> con hallazgos arqueológicos en la provincia de Liaoning, pero sin inscripciones. Se han encontrado escápulas bovinas, de ovejas, cerdos y ciervos en varios yacimientos neolíticos de China,<sup>[59]</sup> y la práctica parece haberse hecho común hacia el final del tercer milenio a. C. Las escápulas se desenterraron junto con pequeñas cantidades de plastrones sin perforar en la zona de Nanguanwai (南關外), en Zhengzhou, provincia de Henan. También en Zhengzhou se han descubierto escápulas y algunos plastrones con orificios grabados en las zonas del Alto y Bajo Erligang.<sup>[60]</sup> En cuanto a caparazones o huesos con inscripciones pirománticas, los más antiguos datan de nuevo de la cultura Erligang, donde se han hallado escápulas de bueyes, ovejas y cerdos quemadas y un fragmento de hueso proveniente de un estrato pre-Shang que estaba inscrito con una grafía (𠩺) correspondiente a los huesos oraculares Shang. Otra pieza hallada en el yacimiento incluye diez o más caracteres que son similares en forma a la escritura Shang, pero diferentes en su modo de uso, y no está claro el estrato del que la pieza procede.<sup>[61]</sup>



Un uso significativo de los plastrones de tortuga no apareció hasta el establecimiento de la cultura Shang.<sup>[34]</sup> En los yacimientos Shang de Taixicun (台西村) en Hebei, y Qiuwan (丘灣) en Jiangsu se han hallado tanto escápulas de buey como plastrones, ambos preparados para la adivinación.<sup>[62]</sup> Una o más escápulas perforadas fueron encontradas en Lusicun (鹿寺村), Henan, mientras que se han encontrado escápulas sin perforar en los yacimientos de Erlitou en Henan, Cixian (磁縣) en Hebei, Nincheng (寧城) en Liaoning y Qijia (齊家) en Gansu.<sup>[63]</sup> Los plastrones no llegaron a ser más numerosos que las escápulas hasta la fase del Parque Renmin (人民).<sup>[64]</sup>

## Huesos oraculares post-Shang

Tras la conquista Zhou, las prácticas Shang de fundido en bronce, piromancia y escritura continuaron. Huesos oraculares hallados en la década de 1970 se dataron en la dinastía Zhou, algunos del período de Primavera y Otoños. No obstante, muy pocos de ellos tienen inscripciones. Estos huesos inscritos de inicios de los Zhou son conocidos también como los huesos oraculares Zhouyuan. Se piensa que otros métodos de adivinación fueron suplantando la piromancia Shang, como la numerología utilizando semillas de milenrama en conexión con los hexagramas del *I Ching*, conduciendo al declive de los huesos oraculares inscritos. No obstante, existe evidencia de un uso continuo de plastrancia durante los períodos de las dinastías Zhou Oriental, Han, Tang,<sup>[65]</sup> y Qing,<sup>[66]</sup> y Keightley menciona el uso en la actualidad en Taiwán.<sup>[67]</sup>

## Véase también

- Escritura china
- Historia de China

## Notas y referencias

- [1] Está discutido el reconocimiento como escritura de inscripciones más antiguas grabadas en restos de cerámica prehistórica, que son consideradas signos pero que se cree que no conformaban un lenguaje. (García-Noblejas, 2007, pp. 18-19)
- [2] Hóngxiáng, 1976, p. 12
- [3] La anteriormente conocida como dinastía Yin es entendida como la segunda mitad de la dinastía Shang.
- [4] García-Noblejas, 2007, p. 21, citando a Keightley , 1999, p. 15
- [5] García-Noblejas, 2007, p. 21, citando a Keightley , 1999, p. 236-237
- [6] Keightley, 1978, p. xiii, p.139
- [7] Xīguī, 2000, p. 29
- [8] Yǎhuì, 2002, p. 4
- [9] Keightley, 1978, p. xiii; ver también pp.171-176
- [10] Keightley, 1978, p. 139, 140 y 203
- [11] Hóngxiáng, 1976, p. 1, citando a Wei Juxian 1939, “Qín-Hàn shi fāxiàn jiǎgǔwén shuō”, en *Shuōwén Yuè Kān*, vol. 1, no.4; y a He Tianxing 1940, «Jiǎgǔwén yì xiānyú gǔdài shuō», en *Xueshu (Shànghǎi)*, no. 1
- [12] Qiu, 2000, p. 60
- [13] Fairbank y Goldman, 2006, p. 33
- [14] Yǎhuì, 2002, pp. 4-5 cita *The Compendium of Materia Medica* e incluye una foto de la página correspondiente a la entrada.
- [15] Yǎhuì, 2002, p. 16
- [16] Yǎhuì, 2002, p. 6 cita ocho oleadas de excavaciones ilegales durante tres décadas, con decenas de miles de piezas recogidas.
- [17] Hóngxiáng, 1976, p. 1
- [18] el reverendo Chalfant adquirió 803 trozos de huesos oraculares entre 1903 y 1908, y calcó alrededor de dos mil quinientas piezas incluyendo aquellas. Hóngxiáng, 1976, pp. 1-2
- [19] Yǎhuì, 2002, p. 6
- [20] Wang Haiping (2006). «Menzies and Yin-Shang Culture Scholarship – An Unbreakable Bond.» *Anyang Ribao (Anyang Daily)*, 12 de agosto de 2006, p.1
- [21] Véase Linfu Dong (2005). *Cross Culture and Faith: the Life and Work of James Mellon Menzies*. Toronto: University of Toronto Press
- [22] Geoff York (2008). «The unsung Canadian some knew as 'Old Bones' James Mellon Menzies, a man of God whose faith inspired him to unearth clues about the Middle Kingdom.» *Globe and Mail*, 18 de enero de 2008, p. F4-5
- [23] Yǎhuì, 2002, p. 9
- [24] Yǎhuì, 2002, p. 10 Se descubrieron once tumbas reales: éste número se corresponde con el de reyes de la dinastía, dado que el duodécimo rey murió durante la conquista Zhou y no debió de recibir un entierro real.
- [25] « The Hidden Messages from the Ancient Chinese Civilization --- Oracle Bone Inscriptions ([http://www.asihp.net/~museum/en/exhibition.php?class\\_exhibtion=145](http://www.asihp.net/~museum/en/exhibition.php?class_exhibtion=145))» (en inglés). *Museum of the Institute of History and Philology, Academia Sinica*. Consultado el 13 de julio de 2010.
- [26] Souza, Martin. « Project Origin (<http://rub.ihp.sinica.edu.tw/~oracle/home.htm>)» (en inglés y chino). *Digital Archive of the Oracle Bones Rubbing*. Consultado el 13 de julio de 2010.
- [27] Keightley, 1978, p. 9, - Los caparzones de las hembras son más suaves, planos y de un grosor más uniforme, lo que facilita el uso piromántico.
- [28] Según Hóngxiáng, 1976, p. 7, sólo cuatro costillas han sido halladas.
- [29] Han sido hallados también húmeros y astrágalos de buey. (Hóngxiáng, 1976, p. q)
- [30] Yǎhuì, 2002, p. 34, muestra una fotografía de una pieza de cráneo humano inscrito que forma parte de la colección del Instituto de Historia y Filología de la Academia Sínica, que se presume perteneciente a algún enemigo de los Shang.
- [31] Keightley, 1978, p. 7 indica que parece haber cierta confusión en informes publicados entre huesos inscritos en general y huesos que han sido calentados y quebrados por su uso en adivinación.
- [32] Keightley, 1978, p. 7, nota 21; Yǎhuì, 2002, p. 35 muestra una calavera de ciervo inscrita, se cree que fue matado por un rey Shang durante una cacería.
- [33] Keightley, 1978, p. 3
- [34] Keightley, 1978, p. 8
- [35] Keightley, 1978, p. 10
- [36] Keightley, 1978, p. 9; Yǎhuì, 2002, p. 22. Algunas escápulas eran también tributos.(Yǎhuì, 2002, p. 24)
- [37] Keightley, 1978, p. 12 menciona informes de viajeros de Xiaotun que encontraron cientos de caparzones de distintos tamaños, lo que implica el cuidado o crianza local de las tortugas.
- [38] Keightley, 1978, p. 11

- [39] Yǎhuì, 2002, p. 24; (Hóngxiáng, 1976, p. 12) apunta que hay evidencias de serrado en algunos huesos oraculares, y que las sierras eran probablemente de bronce, aunque ninguna ha sido hallada.  
Para detalles de la preparación, véase Keightley, 1978, pp. 13-14.
- [40] Keightley, 1978, p. 9
- [41] Dorofeeva-Lichtmann y Métaillié, 2007, p. 14
- [42] Keightley, 1978, p. 18
- [43] Según Keightley, 1978, p. 5, citando a Yang Junshi 1963, el término plastrancia fue establecido por Li Ji
- [44] Xigui, 2000, p. 61
- [45] Yǎhuì, 2002, p. 28, citando los Ritos de Zhou.
- [46] Existe un debate entre los distintos eruditos sobre si el tema era planteado como una pregunta o no; Keightley, 1978 prefiere el término *cargo*, dado que a menudo no se realizaban preguntas en un sentido gramatical.
- [47] Para una visión general completa de los temas de adivinación y lo que puede ser deducido de ellos sobre la dinastía Shang y su entorno, véase Keightley, 2000.
- [48] García-Noblejas, 2007, p. 33
- [49] Xigui, 2000, p. 62: La mayor parte de huesos oraculares completos (no fragmentados) contienen múltiples inscripciones, las más largas con alrededor de 90 caracteres de longitud.
- [50] Yǎhuì 2002:30
- [51] Xigui, 2000, p. 60 menciona que algunos registros se escribían con un pincel y tinta o cinabrio, pero no se grabaron.
- [52] Yǎhuì, 2002, p. 32: Aquellos caparazones y huesos que habían sido utilizados para practicar o registrar se enterraban en fosas de desechos comunes.
- [53] Yǎhuì, 2002, p. 32
- [54] Childs-Johnson 1995:82
- [55] García-Noblejas, 2007, p. 37
- [56] García-Noblejas, 2007, pp. 41-42
- [57] Keightley, 1978, p. 8, n.26
- [58] Keightley, 1978, p. 3, p.4, and p.4 n.11 & 12
- [59] Keightley, 1978, p. 3; p.6, n.16
- [60] Keightley, 1978, p. 8, nota 25, citando a KKHP 1973.1, pp.70, 79, 88, 91, láminas 3.1, 4.2, 13.8
- [61] Xigui, 2000, p. 41 citando Kexue Press 1959:38, y Fig. 30
- [62] Keightley, 1978, p. 8, nota 25 citando a KK 1973.2 p.74
- [63] Keightley, 1978, p. 6, n.16
- [64] Keightley, 1978, p. 8, nota 25, citando Zhèngzhōu Èrlǐgāng, p.38
- [65] Keightley, 1978, p. 4 n.4
- [66] Keightley, 1978, p. 9, n.30, citando a Hu Xu 1782-1787, ch. 4, p.3b en uso en Jiāngsū
- [67] Keightley, 1978, p. 9 cita a Zhāng Guāngyuán 1972

## Bibliografía

- Childs-Johnson, Elizabeth (1995). «The Ghost Head Mask and Metamorphic Shang Imagery». *Early China* **20**.
- Dorofeeva-Lichtmann, Vera; Métaillié, Georges (2007). *Graphics and text in the production of technical knowledge in China: the warp and the weft. Volumen 79 de Sinica Leidensia*. BRILL. ISBN 9789004160637.
- Fairbank, John King; Goldman, Merle. *China: A New History; Second Enlarged Edition*. Cambridge; London: The Belknap Press of Harvard University Press. ISBN 0-674-01828-1.
- García-Noblejas, Gabriel (2007). *Mitología de la China antigua*. Alianza Editorial. ISBN 978-84-206-8215-0.
- Hóngxiáng, Zhōu (1976). *Oracle Bone Collections in the United States*. University of California Press, Berkeley. ISBN 0-520-09534-0.
- Keightley, David (1999). *The Shang: China's First Historical Dynasty*. M. Loewe y E. L. Shaughnessy.
- Keightley, David (1978). *Sources of Shang History: The Oracle-Bone Inscriptions of Bronze Age China*. University of California Press, Berkeley. ISBN 0-520-02969-0.
- Xigui, Qiu (2000). Chinese Writing. *Translation of 文字学概要 by Gilbert L. Mattos and Jerry Norman. Early China Special Monograph Series No. 4.*. The Society for the Study of Early China and the Institute of East Asian Studies, University of California, Berkeley.. ISBN 1-55729-071-7.
- Yǎhuì, Xǔ (2002). Ancient Chinese Writing, Oracle Bone Inscriptions from the Ruins of Yin. *Illustrated guide to the Special Exhibition of Oracle Bone Inscriptions from the Institute of History and Philology, Academia Sinica. English translation by Mark Caltonhill and Jeff Moser*. National Palace Museum, Taipei. ISBN Govt. Publ. No.

1009100250.

## Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Hueso oracular**. Commons
- Instituto de Historia y Filología (<http://www.ihp.sinica.edu.tw/english/>) de la Academia Sinica (en inglés).

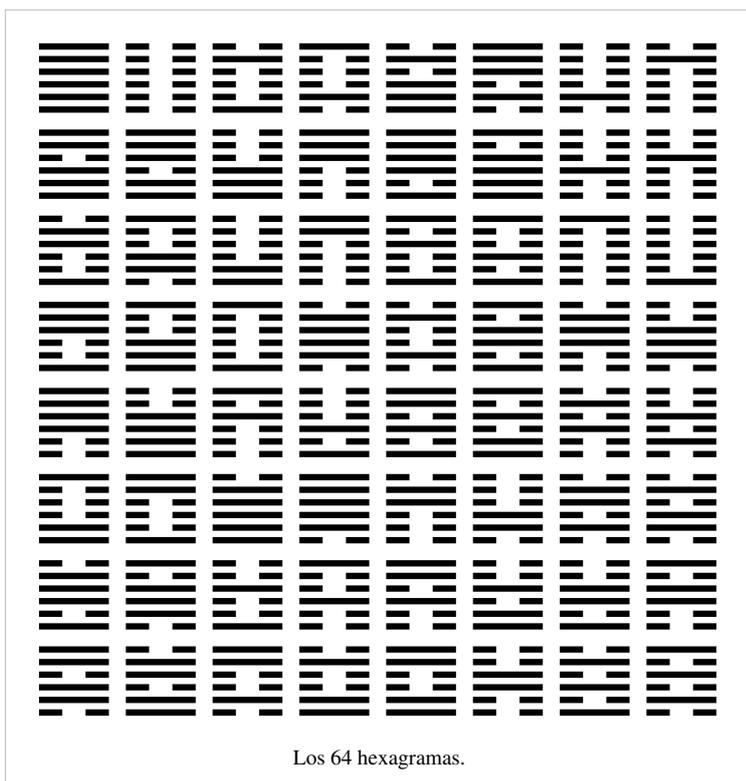
# I Ching

---

*Este artículo se refiere a un libro oracular chino, para otros usos véase: I Ching (cómic).*

El **I Ching**, **Yijing** o **I King** (en chino tradicional: 易經; en chino simplificado: 易经; en pinyin: *yì jīng*) es un libro oracular chino cuyos primeros textos se suponen escritos hacia el 1200 a. C. Es uno de los Cinco Clásicos confucianos.

El término *i ching* significa 'libro de las mutaciones'. El texto fue aumentado durante la dinastía Chou y posteriormente por comentaristas de la escuela de Confucio, pero su contenido original es de procedencia taoísta, y no confucianista. Se cree que describe la situación presente de quien lo consulta y predice el modo en que se resolverá en el futuro si se adopta ante ella la posición correcta. Es un libro adivinatorio y también un libro moral, a la vez que por su estructura y simbología es un libro filosófico y cosmogónico.



## Fundamentación

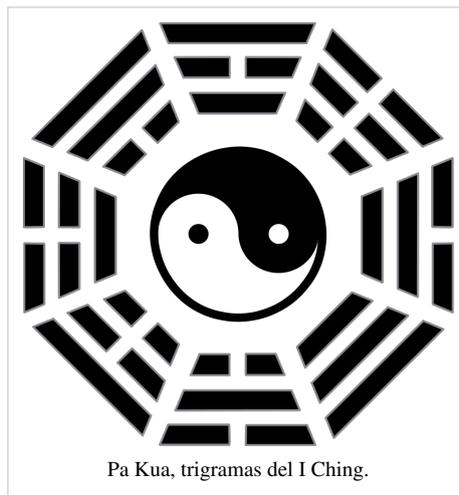
La filosofía del *I Ching* supone un universo regido por el principio del cambio y la relación dialéctica entre los opuestos. Nunca presenta una situación en la que no esté incluido el principio contrario al rector del signo, que conducirá a un nuevo estado. Los cambios se suceden de manera cíclica, como las estaciones del año, lo cual muestra claramente el concepto taoísta del yin y yang.

En su aspecto cosmogónico, el *I Ching* describe un universo en el que la energía creadora proviene del cielo, en tanto la tierra es receptora y fecundadora de esa energía primaria.

En cierto modo el *I Ching* considera el cambio como la única realidad existente, el ser. En Occidente se identifica el ser con aquello que mantiene unidas la forma (principio inmaterial) y la materia (principio material) y le da la virtud formal a la forma. Para el *I Ching*, la materia es sólo una manifestación pasajera de un principio más profundo.

Los comentarios de Zhou y principalmente los de la escuela confuciana añaden un principio moral que debe presidir la conducta del sujeto que aspire a ser «noble». Esta filosofía moral se inspira en la naturaleza y las formas en que ésta procede, de manera que las figuras del *I Ching* encuentran su correlato en la vida política y se comportan como metáforas de la conducta correcta.

En el *I Ching* se advierte un sistema de numeración binario, a la vez geométrico y aritmético, en el que una línea continua es a la vez todos los números impares, y una quebrada, los pares. Los trazos de los hexagramas se construyen de abajo hacia arriba, al contrario de la escritura china posterior, que se construye de arriba a abajo.



Pa Kua, trigramas del I Ching.

## Historia

Antes de que se escribieran los primeros comentarios del *I Ching* durante la dinastía Zhou, hace más de 3000 años, era una práctica frecuente en la corte y en la clase ilustrada consultar el futuro mediante tallos de milenrama, también llamada aquilea. Existían desde los tiempos del emperador Fu-Hi imágenes asignadas al resultado de la consulta.

Tres son las fuentes reconocidas de las versiones actuales del libro:

- el texto del mítico Fu-Hi (por lo menos del 2400 a. C.);
- los del rey Wen y su hijo el duque de Zhou (hacia el 1100 a. C.) y
- los de Confucio y sus discípulos (500 a. C.)

A esos textos se adicionaron comentarios de hechiceros y de la escuela del yin-yang, que en épocas recientes fueron descartados por los estudiosos.

Aunque, en rigor, la lectura mediante el sistema del *yin* y el *yang* (principio femenino y principio masculino) es posible, los estudiosos prefirieron no tenerla en cuenta, para conservar la pureza arcaica del libro. Con el mismo criterio se pueden descartar los comentarios confucianos, pero la autoridad de Confucio es muy fuerte en la cultura china como para pasarlos por alto.

Este libro llegó a Europa en el siglo XIX con sus consiguientes intentos de traducción (por ejemplo la de Charles de Harlez <sup>[1]</sup>, publicada en Bruselas en 1889). Siglos antes, Athanasius Kircher había obtenido una tabla con los signos del I Ching pero, completamente ignorante de su sentido original los interpretó como una forma de lenguaje abstracto universal.<sup>[2]</sup> La relativa difusión de su obra propagó el conocimiento del I Ching en occidente, pero desde una perspectiva esotérica que distorsionaba su significación. Por tanto, se suele afirmar que esta práctica fue desconocida en Europa hasta hace poco más de un siglo. Uno de los mayores especialistas occidentales en el *I Ching* fue el misionero y sinólogo alemán Richard Wilhelm, quien publicó una versión del libro en 1923. Una nueva

versión, publicada en 1948, llevaba un prólogo del psiquiatra suizo Carl Jung, autor de la teoría del inconsciente colectivo. La versión de Wilhelm presenta el libro en tres grandes secciones, con los textos más antiguos en la primera y reservando la segunda y la tercera para *Las diez alas* o comentarios de la escuela confuciana. Esta traducción alemana fue a su vez traducida en 1949 al inglés y en 1950 al italiano.

Al margen de las numerosas leyendas que existen en torno al origen del *I Ching*, los únicos datos fiables, lo sitúan hacia el siglo XI a. C., cuando el rey Wen, desarrolló un sistema de ideas basado en 64 hexagramas, al que llamó I, que se traduce por lagarto y también por fácil, y que simboliza la rapidez y la facilidad en el cambio.

Tras la muerte del rey Wen, su hijo el duque de Zhou continuó el desarrollo del sistema de ideas elaborado por su padre, e introdujo el concepto de relación entre los opuestos y de «acción y reacción», definiendo las 6 líneas de cada uno de los hexagramas.

Por tanto, no es hasta el siglo VIII a. C. cuando definitivamente surge el *Chou Í* o *Los cambios de Chou*, libro compuesto por los 64 hexagramas y sus correspondientes líneas.

A partir de este momento, el *Chouí* comienza a ser cada vez más conocido y su uso se extiende tanto con fines adivinatorios, como éticos y filosóficos.

Posteriormente, en torno al siglo VI a. C. surgen dos de las principales corrientes de pensamiento de la cultura china, representadas por:

1. Lao Tse, autor del *Tao Te King*, principal texto de la filosofía taoísta, y
2. Confucio, que proponía la ética y la moral como las vías más eficaces para alcanzar el bienestar humano y social.

Entre los siglos V y III a. C., el confucianismo comienza a extenderse a todos los niveles sociales y se establecen numerosas escuelas de seguidores de sus ideas.

Durante los siglos III y II a. C., algunos miembros de las escuelas de Confucio, escribieron una serie de textos, tratados o apéndices que se conocen como *Las Diez Alas*, y que contienen aportaciones sobre la interpretación de los hexagramas del rey Wen, de las líneas del duque de Chou, de la simbología y las imágenes, del concepto del cambio, de los trigramas, de la secuencia de los hexagramas y de su asociación por pares.

Finalmente, al unir el *Chou Í* ('los cambios de Chou') junto con los textos o tratados que forman *Las Diez Alas*, es cuando surge el *I Ching* (o 'libro de los cambios') tal y como lo conocemos en la actualidad.

## Usos

Experimentar el *I Ching* es intentar comprender cómo se generan y se producen los cambios en nuestras circunstancias y en nosotros mismos. Este milenario tratado de leyes universales, cuyo origen se remonta a más de 3000 años de antigüedad, nos indica la dirección natural o de menor resistencia al cambio que presenta la situación en la que nos encontramos.

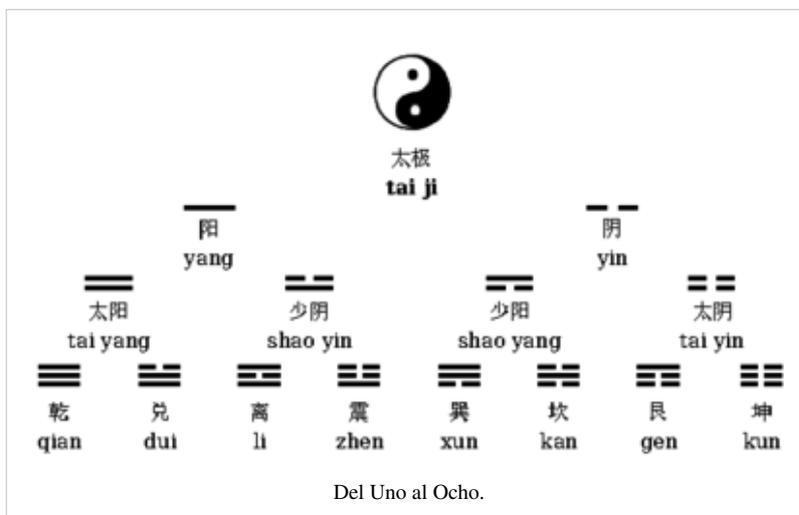
La posibilidad de descubrir y desenmascarar las contradicciones que se esconden tras las apariencias y llegar a comprender los cambios que se producen en nuestra vida, es principalmente lo que nos ofrece el *I Ching* a través de la estructura de ideas representadas en los diferentes símbolos y hexagramas y de las relaciones que se establecen entre las mismas.

Si consiguiésemos comprender de antemano las posibles consecuencias de una determinada idea, palabra, hecho o actitud, algunos podrían creer que están adivinando el futuro, aunque realmente, se trataría de una simple previsión, resultado de la comprensión de la relación que existe entre los acontecimientos.

## Medios de consulta

### Tallos de milenrama

Jing Fang (77-37 a. C.), tras años de investigación del *I Ching* y sus teorías, estableció una correspondencia entre las líneas de los 64 hexagramas con los ciclos del sistema sexagesimal, es decir que a cada línea de cada hexagrama le asignó un valor expresado en un tronco celeste y una rama terrestre. Posteriormente surgió una nueva forma de adivinación en la que la interpretación del hexagrama se realizaba en función de los troncos



celestes y ramas terrestres de sus líneas, proceso al que se denominó «ensamblaje» del hexagrama. Se utilizan 50 varillas de milenrama o aquilea, dejando una aparte se van dividiendo de una manera determinada en grupos las demás. Es un sistema que asegura el azar de los resultados, en el que sólo intervendrá la energía de quien consulta sobre las varillas.

### Monedas

Debido a que el método de las varillas prolongaba el tiempo de la consulta, los tallos de milenrama fueron reemplazados por tres monedas, a cuyas caras se les otorga un número par y otro impar. La suma de los números de cada tirada da una cifra, que si es par representa una línea quebrada, y si es impar una línea entera, con las que finalmente se dibujan los trigramas y los hexagramas. Posteriormente hubo también practicantes del I Ching que adaptaron esta forma de consulta para utilizarla con la interpretación original de hexagramas y líneas propia del oráculo de Zhou.

Este sistema presenta un juego de probabilidades más sencillo que con el método de los tallos de aquilea: hay iguales probabilidades con las monedas de sacar líneas quebradas o enteras en movimiento, cosa más complicada que con las ramas.

### Otros medios

Las tabletas, por ejemplo, pero que son más complicadas de conseguir.

## Estructura de interpretación

### Líneas simples

La división al azar y el recuento de los tallos era una compleja operación que se reducía a números, los que a su vez representaban líneas quebradas o líneas enteras, según fueran pares o impares.

Con cada tirada de monedas se consigue una línea quebrada o continua. Se deben apuntar de una en una de abajo hacia arriba.

## Trigramas

Tres líneas trazadas sobre papel constituyen un trígrama. El trígrama tiene asociados toda una variedad de significados, en la tabla se resumen los más usuales.

Nombre		Cualidad	Imagen	Familia	
	<i>ch'ien</i>	lo creativo	fuerte	cielo	padre
	<i>kun</i>	lo receptivo	abnegado	tierra	madre
	<i>chen</i>	lo suscitativo	movilizante	trueno	primer hijo
	<i>kan</i>	lo abismal	peligroso	agua	segundo hijo
	<i>ken</i>	el aquietamiento	quieto	montaña	tercer hijo
	<i>sun</i>	lo suave	penetrante	viento, madera	primera hija
	<i>li</i>	lo adherente	luminoso	fuego	segunda hija
	<i>tui</i>	lo sereno	regocijante	lago	tercera hija

Debemos continuar con las hojas de milenrama o tirando las monedas hasta conseguir dos trigramas, uno sobre otro. Estos dos trigramas constituyen un hexagrama.

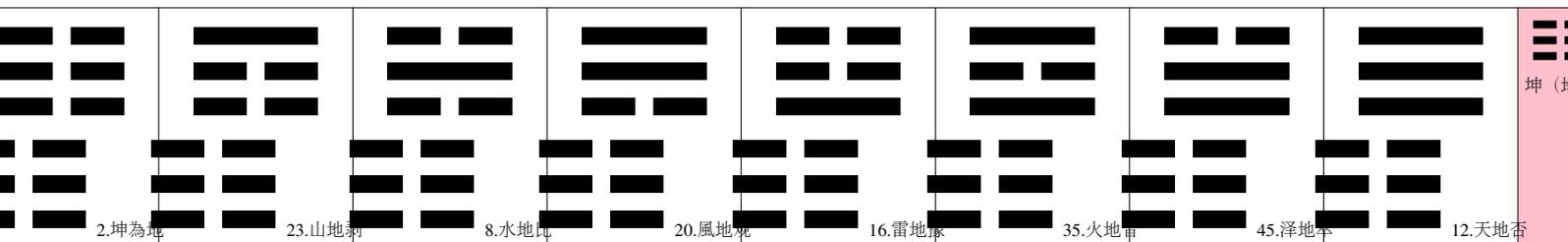
## Hexagramas

Combinando los ocho trigramas básicos se forman los 64 hexagramas. Una vez se han obtenido los dos trigramas, se busca el número que resulta de la combinación de ambos en el orden correcto. La columna de la izquierda representa el primer trígrama, el de la parte inferior en el hexagrama; por otro lado la fila de arriba representa el segundo trígrama que en el hexagrama está situado en la parte superior (La formación de los trigramas y del hexagrama es desde abajo hacia arriba). Este número nos lleva al hexagrama concreto formado por ambos trigramas, y a partir del cual se obtendrá la interpretación de la respuesta del oráculo.

								
	1	11	34	5	26	9	14	43
	12	2	16	8	23	20	35	45
	25	24	51	3	27	42	21	17
	6	7	40	29	4	59	64	47
	33	15	62	39	52	53	56	31
	44	46	32	48	18	57	50	28
	13	36	55	63	22	37	30	49
	10	19	54	60	41	61	38	58

Una imagen más completa de los 64 hexagramas puede contemplarse en la siguiente tabla:

								←上 ↓下
坤 (地)	艮 (山)	坎 (水)	巽 (風)	震 (雷)	離 (火)	兌 (澤)	乾 (天)	
								乾 (天) 1. 乾為天
								兌 (澤) 10. 天澤履
								離 (火) 13. 天火同人
								震 (雷) 25. 天雷无妄
								巽 (風) 44. 天風姤
								坎 (水) 6. 天水訟
								艮 (山) 33. 天山遯



## Véase también

- Geomancia
- Astrología

## Referencias

- [1] [http://es.wikipedia.org/wiki/Rongo\\_rongo#Charles\\_de\\_Harlez](http://es.wikipedia.org/wiki/Rongo_rongo#Charles_de_Harlez)
- [2] Su interpretación anticipaba en cierto modo el establecimiento del código binario como lenguaje universal contemporáneo, vid. ECO, Umberto; "La búsqueda de la lengua perfecta", pág. 165 y ss., edición online aquí (<http://www.scribd.com/doc/9003125/Umberto-Eco-La-busqueda-de-la-lengua-perfecta>).

## Bibliografía

### Fuente primaria

- WILHELM, Richard (1960/2007). *I Ching. El libro de las mutaciones*. Traducción de D. J. Vogelmann. 33.<sup>a</sup> edición. Prólogo de Carl Gustav Jung. Barcelona: Edhasa. ISBN 978-84-350-1902-6.
- — (2008). *I Ching abreviado*. Traducción de D. J. Vogelmann. Barcelona: Edhasa (Colección Pocket y Diamante). ISBN 978-84-350-1716-9 / ISBN 978-84-350-3450-0.

### Versión directa

- VILA, Jordi y Albery GALVANY (2006). *Yijing. El libro de los cambios. Con el comentario de Wang Bi*. Primera versión directa del chino que se traduce al español. Segunda edición. Vilaur: Ediciones Atalanta. ISBN 978-84-934625-9-8.

### Otras versiones

- CARAGLIO, Maria Costanza (2006). *I Ching*. Barcelona: De Vecchi. ISBN 84-315-3518-0.
- JACOBY DE HOFFMAN, Helena (2006 para la edición en castellano). *I Ching. El libro de los cambios*. Traducción del primer tomo de Richard Wilhelm. Madrid: Gaia. ISBN 84-8445-164-X.
- SERRA, Esteve (2007 para la edición en castellano). *Yi King. Libro de las mutaciones*. Versión castellana del texto anotado y presentado por Raymond de Becker, a su vez traducido por Charles de Harlez. Barcelona: José J. de Olañeta. ISBN 84-9716-450-4.

## Sobre el I Ching

- JUNG, Carl Gustav (2008). *Obra completa. Volumen 11. Acerca de la psicología de la religión occidental y de la religión oriental. 16. Prólogo al «I Ching»*. Madrid: Trotta. ISBN 978-84-8164-902-4/ ISBN 978-84-8164-907-9.
- — (2007). *Obra completa. Volumen 15. Sobre el fenómeno del espíritu en el arte y en la ciencia. 5. En memoria de Richard Wilhelm*. Tercera edición. Madrid: Trotta. ISBN 978-84-8164-300-8/ ISBN 978-84-8164-342-8.

## Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **I Ching**. Commons

# Mitología japonesa

La **mitología japonesa** es un sistema extremadamente complejo de creencias. El panteón Shinto por sí solo se compone de una colección de más de 8.000.000 de *kami* ("dioses" o "espíritus" en japonés). A pesar de la influencia de la civilización china antigua, una parte muy importante de la religión y mitología japonesa son únicas. Contiene tradiciones Shinto y budistas así como creencias populares agrícolas. Por otra parte, a diferencia de la mitología griega, nórdica y egipcia, es relativamente difícil distinguir cuál es verdaderamente un "mito" para los japoneses.

Los mitos japoneses convencionales se basan en el Kojiki, en el Nihonshoki y algunos libros complementarios. El Kojiki que literalmente significa "registro de cosas antiguas" es el libro más viejo reconocido sobre mitos, leyendas, y la historia de Japón y el Nihonshoki es el segundo más antiguo. El Shintoshu explica orígenes de deidades japonesas desde una perspectiva budista mientras que el Hotsuma Tsutae registra una versión diferente sobre la mitología.

Un resultado notable de la mitología japonesa es que explica el origen de la familia imperial, y les representa como descendencia divina. La palabra japonesa para Emperador en Japón, *tennō* (天皇), significa el "rey celeste" (el carácter 天 significa "cielo").

## Escritura de los nombres propios

Muchas deidades aparecen en los escenarios de la mitología japonesa, muchos de ellos tienen múltiples alias y además algunos de sus nombres son muy largos. Aquí se muestran los más prominentes, y en su forma abreviada.

Por ejemplo, *Ninigi*, o *Ame-Nigishikuni-Nigishiamatsuhiko-Hikono-ninguno-Ninigi-ningu'n-Mikoto*, se puede abreviar también como: *Hikoho-no-Ninigi* u *Hono-Ninigi*.

En algunas partes de este artículo, los nombres propios están escritos de una manera histórica. *h*, *y*, y *w* subrayados denotan letras silenciosas; se omiten del deletreo moderno. Esta convención es peculiar a este artículo. Otras sílabas se modernizan como sigue (véase también los sistemas japoneses de romanización).

- *hu* está modernizado como *fu*.
- *zi* y *di* están modernizados como *ji*. (la distinción desaparece)
- *zu* y *du* están modernizados como *dzu*. (la distinción desaparece)
- *oo* está modernizado como *o* u *oh*.



Una de las hijas del rey dragón que vive en el fondo del mar. Utagawa Kuniyoshi (歌川国芳) (1797–1861).

Por ejemplo, varias pronunciaciones de Ohonamudi incluyen Ohonamuji, Oonamuji, Ohnamuji, entre otras. Debido a razones históricas, k, s, t, y h en algunas ocasiones se confunden con g, z, d, y b respectivamente.

Por ejemplo, varias pronunciaciones de *Ohonamudi* también incluyen *Ohonamuti* y *Ohonamuchi*

## Mito de la creación

Los primeros dioses convocaron dos criaturas divinas a la existencia, el macho Izanagi y la hembra Izanami, y les encargaron la creación de la primera tierra. Para ayudarles a realizar esto, se les dio a Izanagi e Izanami una lanza decorada con joyas, llamada **Amenonuhoko** (lanza de los cielos). Entonces, las dos deidades fueron al puente entre el Cielo y la Tierra, **Amenoukihashi** (puente flotante de los cielos) y agitaron el océano con la lanza. Cuando las gotas de agua salada cayeron de la punta de la lanza, formaron la isla *Onogoro* (auto-formada).

Ellos descendieron del puente de los cielos e hicieron su casa en la isla. Ellos desearon unirse y así construyeron un pilar llamado *Amenomihashira* y alrededor de él levantaron un palacio llamado *Yahirodono* (la habitación cuya área es de 8 brazos). Izanagi e Izanami giraron alrededor del pilar en direcciones opuestas y cuando se encontraron, Izanami, la deidad femenina, habló primero con un saludo. Izanagi pensó que esta no era la manera apropiada, sin embargo se unieron de todos modos. Tuvieron dos hijos, Hiruko (infante del agua) y Awashima (isla de burbujas) pero fueron mal hechos y no se consideraron dioses.

Ellos pusieron a los niños en un bote y los embarcaron al mar, entonces les pidieron a los otros dioses una respuesta sobre lo que hicieron mal. Ellos respondieron que el dios masculino debió haber iniciado la conversación durante la ceremonia de unión. Así que Izanagi e Izanami se dirigieron alrededor del pilar una vez más, y esta vez, cuando se encontraron, Izanagi habló primero y su matrimonio fue entonces exitoso.

De esta unión nacieron el *ohoyashima*, o las ocho grandes islas de la cadena japonesa:

- Awazi
- Iyo (posteriormente Shikoku)
- Ogi
- Tsukusi (posteriormente Kyushu)
- Iki
- Tsusima
- Sado
- Yamato (posteriormente Honshu)

Nótese que Hokkaidō, Chishima, y Okinawa no fueron parte de Japón en los tiempos antiguos.

Ellos crearon seis islas más y muchas deidades. Sin embargo, Izanami murió al dar a luz al infante Kagutsuchi (encarnación del fuego) o Ho-Masubi (causante del fuego). Ella fue enterrada en el "*Monte Hiba*", en la frontera de las viejas provincias de Izumo y Hōki, cerca de Yasugi en la Prefectura de Shimane. Sumido en cólera, Izanagi mató a Kagutsuchi. Su muerte también creó docenas de deidades.

Los dioses nacidos de *Izanagi* e *Izanami* son simbólicos sobre aspectos importantes de la naturaleza y la cultura, pero ellos son muchos para ser mencionados aquí. El hecho de que de que era necesario para la deidad masculina Izanagi tomar la posición inicial mientras que la deidad femenina Izanami tuvo que estar en segundo lugar ha conducido a una falsa opinión sobre que esto es una discriminación implicada en contra del género femenino.

## Yomi, la tenebrosa tierra de los muertos

Izanagi se lamentó de la muerte de Izanami y emprendió un viaje a Yomi o "la tenebrosa tierra de los muertos". Izanagi encontró muy poca diferencia entre Yomi y el mundo terrenal, excepto por la oscuridad eterna. Sin embargo, esta oscuridad sofocante fue suficiente para provocarle dolor en ausencia de la luz y la vida en la tierra de arriba. Rápidamente busco a Izanami y la encontró. En un principio Izanagi no pudo verla por completo debido a que las sombras ocultaban su apariencia. Sin embargo él le pidió a ella que regresara con él. Izanami le escupió, indicándole a Izanagi que ya era demasiado tarde. Ella ya había probado el alimento del inframundo y ahora ya era una con la tierra de los muertos. Ella no podría regresar más a la vida.

Izanagi se quedó impactado por estas noticias, pero aun así renunció a ceder antes los deseos de Izanami de quedarse en la oscuridad de Yomi. Izanami aceptó volver al mundo superior, pero antes le pidió a Izanagi que le dejara tiempo para dormir y que no entrara en su dormitorio. Mientras que Izanami dormía, él tomó el peine que sostenía su largo cabello y lo encendió como una antorcha. Bajo la repentina explosión de luz, él vio la horrible forma de la una vez hermosa y agraciada Izanami. Ahora ella era una forma de carne en descomposición con gusanos y criaturas asquerosas que se deslizaban sobre su cuerpo destrozado.

Gritando ruidosamente, Izanagi no tuvo control sobre su miedo y comenzó a correr, intentando volver a la vida y abandonando a su esposa muerta. Izanami se despertó chillando indignada y lo persiguió. Shikomes salvajes o las mujeres asquerosas también persiguieron al asustado Izanagi, guiadas por Izanami para atraparlo. Pensando rápidamente, Izanagi lanzó su gorro, el cual se convirtió en un racimo de uvas negras. Las shikome tropezaron con éstas pero continuaron su búsqueda. Después, Izanagi lanzó su peine, que se convirtió en un grupo de brotes de bambú. Ahora eran las criaturas de Yomi quienes comenzaron a perseguirlo, pero Izanagi orinó en un árbol, creando un gran río que aumentó su aplomo. Desafortunadamente, todavía persiguieron a Izanagi, forzándolo a lanzar melocotones sobre ellos. Él sabía que esto no los retrasaría por mucho tiempo, pero él ya estaba casi libre, porque los límites de Yomi ahora estaban más cerca.

Izanagi llegó rápidamente a la entrada y empujó un canto rodado en la boca de la caverna, la cual era la entrada a Yomi. Izanami gritó detrás de esta impenetrable barricada y le dijo a Izanagi que si él no la dejaba salir ella destruiría a 1.000 residentes vivos cada día. Él furiosamente le contestó que entonces el daría vida a 1.500.

Y de esta manera comenzó la existencia de la muerte, causada por las manos de la orgullosa Izanami, la esposa abandonada de Izanagi.

## Sol, Luna y Viento

Izanagi se fue a purificar después de recuperarse de su descenso a Yomi. Mientras se desnudaba y removía los adornos de su cuerpo, cada artículo que el dejaba caer al suelo formó una deidad. Incluso surgieron más dioses cuando él se sumergió en el agua para lavarse. Los más importantes fueron creados de su rostro una vez que este se lo lavo:

- Amaterasu (encarnación del sol) de su ojo izquierdo,
- Tsukuyomi (encarnación de la luna) de su ojo derecho, y
- Susanowo (encarnación del viento o de la tormenta) de su nariz

Izanagi se dispuso a dividir el mundo entre ellos con Amaterasu heredando los cielos, Tsukiyomi tomando el control de la noche y la luna y el dios tormenta Susanowo poseyendo los mares.

## Amaterasu y Susanowo

Amaterasu, la poderosa diosa del sol de Japón, es la deidad más conocida de la mitología japonesa.

Sin embargo, su incontrolable hermano Susanowo, es igualmente infame y aparece en varios cuentos. Una historia dice del comportamiento imposible de Susanowo contra Izanagi. Izanagi, cansado de las quejas repetidas de Susanowo, lo desvaneció hacia Yomi. Susanowo a regañadientes lo consintió pero tenía asuntos pendientes que atender primero. Él fue a *Takamanohara* (cielo) a despedirse de su hermana, Amaterasu. Amaterasu conocía que su imprevisible hermano no tenía ninguna buena intención en mente y se preparaba para la batalla. "¿Con qué propósito has venido aquí?" pregunto Amaterasu. "Para decir adiós," contestó Susanowo.

Pero ella no creyó sus palabras y solicitó una competencia para probar su buena fe. El desafío fue fijado en cuanto a quién produciría el niño divino más noble. Amaterasu hizo a tres mujeres de la espada de Susanowo, mientras que Susanowo hizo a cinco hombres de la cadena de ornamento de Amaterasu. Amaterasu otorgó el título a los cinco hombres hechos de sus pertenencias. Por lo tanto, atribuyeron a las tres mujeres a Susanowo.

Es suficiente con decir, que ambos dioses se declararon vencedores. La insistencia de Amaterasu en su demanda condujo Susanowo a campañas violentas que alcanzaron su clímax cuando él lanzó un potro medio desollado -un animal sagrado para Amaterasu- en la sala donde Amaterasu tejía, causando la muerte de uno de sus asistentes. Amaterasu huyó y se ocultó en la cueva llamada el Iwayado. Mientras que la encarnación del sol desapareció en la cueva, la oscuridad cubrió el mundo.

Todos los dioses y diosas en turno, trataron de convencer a Amaterasu para que saliese de la cueva, pero ella los rechazó a todos. Finalmente, el kami de la festividad, Ama no Uzume, tramó un plan. Ella colocó un gran espejo de bronce en un árbol, frente a la cueva de Amaterasu. Luego Uzume se arrojó en flores y hojas y volcó una tina de baño, y comenzó a bailar sobre ella, percusionando la tina con sus pies. Finalmente, Uzume se deshizo de las hojas y flores y bailó desnuda. Todos los dioses masculinos rugieron de risa. Cuando ella se asomó después de su larga estancia en la oscuridad, un rayo de la luz llamado "amanecer" escapo y Amaterasu se deslumbró por su propio reflejo en el espejo. El dios Ameno-Tajikarawo la sacó fuera de la cueva y ésta fue sellada con una cuerda sagrada [shirukume]. Rodeada por la festividad, la depresión de Amaterasu desapareció y ella accedió a regresar su luz al mundo. Desde entonces Uzume fue conocida como el kami del amanecer y también como la festividad.

## Susanowo y Orochi

Susanowo, que fue exiliado del cielo, llegó a la Provincia Izumo (ahora parte de la Prefectura de Shimane). Al llegar se encontró a un viejo y a su esposa sollozando al lado de su hija. La vieja pareja explicó que, originalmente, tuvieron ocho hijas quienes fueron devoradas una a una, cada año, por el dragón llamado *Yamata-no-orochi* ("serpiente de ocho picos", de la cual se decía se originó de Kosi que es ahora la región Hokuriku). El terrible dragón tenía ocho cabezas y ocho colas. *Kusinada* o *Kushinada-Hime* (princesa del arroz blanco) era la última de las ocho hijas.

Susanowo, que se dio cuenta inmediatamente de la relación de la vieja pareja con la diosa del sol Amaterasu, ofreció su ayuda en pago de la mano de su hermosa hija. Los padres aceptaron y Susanowo transformó a *Kushinada* en un peine y la ocultó en su pelo. También ordenó construir una cerca alrededor de la casa, con ocho puertas abiertas en la cerca, ocho mesas colocadas en cada puerta, ocho barriles colocados en cada mesa y cada uno de los barriles llenados con licor de arroz elaborado ocho veces.

El dragón Orochi, al llegar al lugar, quedó fascinado por el licor, lo bebió y durante el estupor que le produjo, Susanowo lo asesinó y un río cercano se tornó rojo con la sangre del dragón. Cuando Susanowo cortó el dragón en pedazos, encontró una excelente espada en su cola, tan dura que su propia espada no la había podido cortar. Posteriormente la espada fue presentada a Amaterasu y la llamaron "*Ame no Murakamo no Tsurugi*" (más tarde llamada *Kusanagi*). Esta espada sería la protagonista en muchos otros cuentos posteriores.

## Príncipe Ōnamuji

Ōnamuji (también conocido como Ōkuninushi) era un descendiente de Susanowo. Él, junto con sus muchos hermanos, compitió por la mano de la princesa Yakami de Inaba. Mientras viajaba de Izumo a Inaba para cortejarla, los hermanos se encontraron un conejo desollado yaciendo en una playa. Al ver esto le dijeron al conejo que se bañase en la playa y se secase con el viento en una alta montaña, el conejo les creyó y sufrió en agonía. Ōnamuji, quien se reía a espaldas de sus hermanos, llegó y vio al conejo dolorido y mando al conejo a bañarse en agua fresca y cubrirse con un polvo de la flor gama (cattail). El conejo sanado, quien en realidad era una deidad, le informo a Onamuji que el sería quien desposaría a la Princesa Yakami.

Las pruebas de Ōnamuji fueron muchas y murió en dos ocasiones por sus celosos hermanos. En las dos ocasiones su madre Kusanda-hime lo salvaría. Perseguido por sus enemigos, él se aventuró al reino de Susanowo donde él se encontró con la hija del vengativo dios, Suseri-hime. Susanowo probaría a Onamuji en varias ocasiones pero al final, Susanowo aprobó al joven muchacho y predijo su victoria contra sus hermanos.

Aunque la tradición Yamato atribuye la creación de las islas japonesas a Izanagi y a Izanami, la tradición Izumo dice que Onamuji, junto con un dios enano llamado Sukunabiko, contribuirían o por lo menos acabarían la creación de las islas de Japón.

## Período de Instalación

Amaterasu ordenó a su nieto Ninigi gobernar sobre los suelos. Ella le dio tres tesoros sagrados:

- El collar magatama de **Yasakani no magatama** (ahora situado en el palacio imperial);
- El espejo de bronce de Yata no kagami (ahora en el templo de Ise); y
- La espada Kusanagi (una posible replica que ahora está en el templo de Atsuta, Nagoya)

Los primeros dos fueron hechos para sacar a Amaterasu de *Iwayado*. El último fue encontrado en el dragón del ocho-dientes. De estos tres, el espejo es el símbolo de Amaterasu. Los tres juntos constituyen los **Tesoros Imperiales de Japón**.

Ninigi y su compañía bajaron a la tierra y llegaron a Himuka, allí él fundó su palacio.

## Prosperidad y eternidad

*Ninigi* conoció a la Princesa *Konohana-sakuya* (símbolo de las flores), la hija de *Yamatumi* (amo de las montañas). Ellos se enamoraron y *Ninigi* pidió a *Yamatumi* la mano de su hija. El padre estuvo tan complacido que ofreció la mano de sus dos hijas, *Iwanaga* (símbolo de piedra) y *Sakuya* (símbolo de flores). Pero *Ninigi* solo se casó con *Sakuya* y rehusó a *Iwanaga*.

"*Iwanaga está bendecido con la eternidad y Sayuka con la prosperidad*", *Yamatumi* dijo en lamentación, "*al rehusar a Iwanaga, tu vida será breve de ahora en adelante*". Debido a esto, *Ninigi* y sus descendientes se hicieron mortales.

*Sakuya* concibió de noche y *Ninigi* dudo de ella. Para probar la legitimidad de sus niños, *Sakuya* juro por su suerte y se arriesgó; ella incendio su habitación mientras daba luz a sus tres hijos y debido a esto, *Ninigi* reconoció su castidad. Los nombres de los niños fueron *Hoderi*, *Hosuseri*, y *Howori*.

## Flujo y reflujo

Hoderi vivió de la pesca en el mar mientras que su hermano *Howori* vivió de la caza en las montañas. Un día, "Howori" le pidió a su hermano intercambiar los papeles por un día. "Howori" intentó pescar, pero no pudo conseguir nada y además perdió el anzuelo que su hermano le prestó. Hoderi acusó implacablemente a su hermano y no aceptó sus disculpas.

Mientras que "Howori" estaba sentado en una playa, perplejamente dolorido, Shihotuti le dijo que viajara en un barco llamado el *Manasikatuma* y que se dirigiera a cualquier sitio que le llevará la corriente. Después de este consejo, *Howori* llegó a la casa de *Watatumi* (amo de los mares). Allí él conoció a *Toyotama*, hija de *Watatumi* y se casó con ella. Después de tres años de la unión, recordó a su hermano y su anzuelo, entonces le habló a *Watatumi* sobre él.

*Watatumi* pronto encontró el anzuelo en la garganta de una breva y se lo dio *Howori*. *Watatumi* también le dio dos bolas mágicas, *Sihomitutama*, que podía causar una inundación, y *Sihohirutama*, que podía causar un reflujo y lo mando a la tierra, junto con su novia.

Mientras *Toyotama* daba a luz, ella le pidió *Howori* que no la mirase durante su parto. Sin embargo, *Howori*, lleno de curiosidad, miró furtivamente, y la vio transformada en un tiburón en el momento que nació su hijo, *Ugaya*. Enterada de esto, *Toyotama* desapareció en el mar y no volvió pero ella confió a su hermana *Tamayori* sobre su vivo deseo por *Howori*.

*Ugaya* se casó con su tía *Tamayori* y tuvieron cinco hijos, incluyendo a *Ituse* y *Yamatobiko*.

## Leyendas

Primer Emperador: En la mitología japonesa, *Yamasachi-hiko* casó a la hija del dios del mar, y nace un niño nombrado *Ugaya-fukiaezu*. *Ugaya-fukiaezu* tenía 4 hijos. Pero fueron sus segundos y terceros hijos a otros lugares. Más adelante el hijo es el emperador *Jinmu* que conquista la tierra de *Yamato*. En esta línea está la casa imperial de Japón.

El primer emperador legendario de Japón fue *Iwarebiko*. El estableció el trono en 660 a. C.

Su casta se resume a continuación:

- *Iwarebiko* es hijo de *Ugaya* y de *Tamayori*.
- *Ugaya* es hijo de *Howori* y de *Toyotama*.
- *Howori* es hijo de *Ninigi* y de *Sakuya*.
- *Ninigi* es hijo de *Osihomimi* y de *Akidusi*.
- *Osihomimi* nace de un ornamento de *Amaterasu*.
- *Amaterasu* nace del ojo izquierdo de *Izanagi*.
- *Izanagi* nace de su propio acuerdo.

## Criaturas míticas

- Abumi-kuchi
- Aburakago
- Abura-sumashi
- Akaname
- Aka-shita
- Akuma
- Ama-no-jaku
- Ame-no-Uzume
- Ama-no-zako
- Ame-furi-kozō
- Ame-onna
- Amikiri
- Ao-andon
- Ao-bōzu
- Ao-nyōbō
- Ao-sagi-bi
- Ashimagari
- Atsuyu
- Ayakashi
- Azuki-arai
- Azumi ( manga )
- Backbeard
- Bake-kujira
- Bakku
- Basan
- Betobeto-san
- Burikutonu
- Byakko
- Daidara-bocchi
- Datsue-ba
- Dokuro
- Doro-ta-bō
- Dōsojin
- Dragón japonés
- Fukei
- Futa-kuchi-onna
- Gazu Hyakki Yakō (bestiario de Toriyama Sekien)
- Genbu
- Goryō
- Gyūki
- Hachidairyo
- Hachimata
- Hagaji
- Hainu
- Haku-taku
- Hanyo
- Hari-onago
- Hisa-me
- Hitodama
- Hitotsume-kozou
- Hoji
- Hotoke
- Hototogisu
- Hōkō
- Houou
- Ika-Zuchi-no-Kami
- Ikiryō
- Ikusa
- Inugami
- Ippon-datara
- Isonade
- Itsamu-Na
- Isumaden
- Ittan-momen
- Jikininki
- Jishin-usho
- Jishin-uwo
- Jorō-gumo
- Jubokko
- Jyobokko
- Jyorougumo
- Jyuuryu
- Kaichi
- Kahaku
- Kamaitachi
- Kaminari
- Kappa
- Kasa-obake
- Kashabo
- Kashima-reiko
- Kerakera-onna
- Kiji
- Kijo
- Kirin
- Kitsune
- Kitsune-Tsuki
- Kiyo
- Kodama
- Konaki-Jiji
- Kokakuchou
- Kuchisake-onna
- Makami
- Maket-sugo
- Merfolk
- Mizuchi
- Moryo
- **Mujina** (ver Nopperabou)
- Nando-baba
- Nekomata
- Senri
- Neko-musume
- Ningyo
- Nukekubi
- Nurikabe
- Nopperabou
- Nozuchi
- Nue
- Nure-onna
- O-Goncho
- Ohaguro-Bettari
- Oni
- Onryō
- Orochi
- Otoroshi
- Otohime
- Raicho
- Raiju
- Rokurokubi
- Ryu
- Fukuryu
- Hairyu
- Hanryu
- Karyu
- Riryu
- Suiryu
- Ryu-uba
- Ryujin
- Samebito
- Seiryu
- Shachihoko
- Shiryo
- Shikigami
- Shikioji
- Shikome
- Shinigami
- Shisa
- Son
- Soukou
- Sudama
- Sunakake-baba
- Suzaku
- Zennyō
- Takuhi
- Tanuki
- Tansu-baba
- Tengu
  - O Tengu
  - Karasu Tengu
  - Koppa Tengu
  - Kurama Tengu
  - Sojobo
- Tenjyouname
- Tennin
- Tenshi
- Tokebi
- Tokutaro-san
- Totetsu
- Tsuchigumo
- Tsukumogami
- Umibouzu
- Ushi-Oni
- Uwibami
- Yadoukai
- Yama-Jin
- Yama-Musume
- Yama-uba
- Yamata-no-Orochi
- Yami-oni
  - Aka-Oni
  - Aoi-Oni
- Yama-Oni
- Yatararasu
- Yato-no-kami
- Yofune-Nushi
- Yosei
- Yuki-onna
- Yurei
- Zashiki Warashi

- Gaki

## Véase también

- Deidad del sol
- Folclore japonés
- Kintarō - 'Niño de Oro' de Japón
- Magatama
- Momotarō - 'Niño de Durazno' de Japón
- O-fuda
- Onmyōdō
- Ryujin - Rey Dragón, Dios del Mar
- Shinto - Sintoísmo
- Ssu Ling - Los cuatro guardianes.
- Urashima Tarō - Cuento de Hadas Japonés
- Yamato Takeru

### Algunos dioses japoneses:

- |                               |                                  |
|-------------------------------|----------------------------------|
| • Ama no Uzume                | • Seven Lucky Gods               |
| • Ame-no-minaka-nushi-no-kami | • Benzaiten                      |
| • Ame-no-tokotachi-no-kami    | • Bis Yamonten                   |
| • Amaterasu                   | • Daikokuten                     |
| • Amatsu-Mikaboshi            | • Ebisu                          |
| • Ame-no-Koyane               | • Fukurokuju                     |
| • Inari                       | • Hotei                          |
| • Inugami                     | • Juroujin                       |
| • Izanagi                     | • Shina-Tsu-Hiko                 |
| • Izanami                     | • Susanowo                       |
| • Ugayafukiaezu               | • Takami-musubi-no-kami          |
| • Uke Mochi                   | • Toyotama-hime                  |
| • Ohoyamatsumi                | • Tsukumogami                    |
| • Ōkuninushi                  | • Tsukuyomi                      |
| • Omoikane                    | • Chimata-No-Kami                |
| • O-Wata-Tsu-Mi               | • Umashi-ashikabi-hikoji-no-kami |
| • Kami-musubi-no-kami         | • Ninigi-no-Mikoto               |
| • Kagu-tsuchi                 | • Hachiman                       |
| • Kojin                       | • Futsunushi                     |
| • Konohanasakuya-hime         | • Hoderi                         |
| • Kotoamatsukami              | • Hoori                          |
| • Kuebiko                     | • Yama-no-Kami                   |
| • Sarutahiko                  |                                  |

## Bibliografía

- *Kojiki. Crónicas de antiguos hechos de Japón*. Traducción de Carlos Rubio y Rumi Tani Moratalla. Primera versión en español desde el original japonés. Colección: Pliegos de Oriente. Tapa dura, 288 páginas. Madrid: Editorial Trotta, 2008. ISBN 978-84-8164-984-0.
- Hadland, Frederick (2008). *Mitos y leyendas de Japón*. Gijón: Satori Ediciones. ISBN 978-84-936198-2-4.
- Hearn, Lafcadio (2008). *El Japón fantasmal*. Gijón: Satori Ediciones. ISBN 978-84-936198-1-7.
- Naumann, Nelly (1998). *Antiguos mitos japoneses*. Barcelona: Editorial Herder. ISBN 84-254-2044-X.
- Requena Hidalgo, Cora (2009). *El mundo fantástico en la literatura japonesa*. Gijón: Satori Ediciones. ISBN 978-84-936198-5-5.
- Seco Serra, Irene (2006). *Leyendas y cuentos del Japón*. Madrid: Ediciones Akal. ISBN 978-84-460-2251-0.

## Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Mitología japonesa**. Commons

## Kintarō

**Kintarō** (金太郎<sup>?</sup>), cuya traducción habitual es "niño de oro", es un héroe del folclore japonés. Niño de fuerza hercúlea, fue criado por una ogra en las alturas del monte Ashigara. Se hace amigo de los animales de la montaña y, más tarde, después de haber capturado a Shutendōji, terror de la región, se convierte en discípulo del samurái Minamoto no Yorimitsu bajo el nombre de **Sakata no Kintoki** (坂田公時<sup>?</sup>). Es un personaje popular en los géneros del nō y del kabuki. Se exhiben muñecos Kintarō el día de la fiesta de los niños varones, la *Tango no Sekku* (端午の節句), para que los niños puedan ser algún día tan fuertes y valientes como Kintarō.

Se dice que el personaje de Kintarō está basado en la vida de un hombre llamado Sakata no Kintoki, del período Heian, natural de la que hoy en día es la ciudad de Minami-Ashigara. Sirvió de criado para el samurái Minamoto no Yorimitsu y se hizo famoso por sus dotes de guerrero. Sin embargo su leyenda ha cambiado y aumentado con el tiempo.



Kintarō y Yama-Uba, por Utamaro Kitagawa.

## Leyenda

Hay varias leyendas diferentes en lo que se refiere a la infancia de Kintarō. En una de ellas lo cría su madre, la princesa Yaegiri, hija de un hombre rico llamado Shiman-chōja, en el pueblo de Jizado, cerca del monte Kintoki. En otra leyenda su madre le da a luz en la que hoy en día es la localidad de Sakata, pero debe huir a causa de conflictos entre su marido (un samurái llamado Sakata) y el tío de éste. Se instala entonces en los bosques del monte Kintoki para criar a su hijo. Se cuenta también que la verdadera madre de Kintarō lo abandonó, o que murió dejándolo huérfano, y que quien lo crió fue la bruja Yama-uba. Otra versión de la leyenda cuenta que la madre de Kintarō lo crió en el bosque, pero que se volvió tan pálida que se la llamó Yama-uba. En otra versión más fantástica, Yama-uba es la madre de Kintarō, y lo concibió mediante un rayo enviado por el dragón rojo del monte Ashigara.

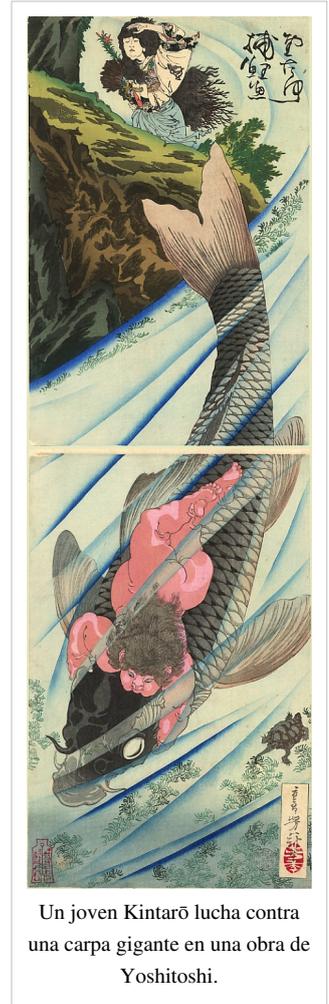
Todas las leyendas coinciden en el hecho de que Kintarō fue activo e infatigable, rechoncho, de buena salud y vestido únicamente con un babero sobre el que estaba escrito el ideograma chino "oro" (金 *kin*). Su única otra posesión es un hacha (símbolo chino del trueno). Es autoritario con los otros niños, pero como en la mayor parte de versiones de la leyenda simplemente no hay otros niños en el bosque sus principales amigos son los animales de los montes Kintoki y Ashigara. Dispone de una fuerza descomunal, capaz de reducir las rocas en migajas, arrancar los árboles de la tierra y manipular sus ramas como simples bastoncitos. Sus amigos animales sirven de mensajeros y de medios de transporte. Ciertas leyendas dicen que aprendió a hablarles. Otras cuentan las aventuras que tuvo con demonios y monstruos, sus combates de sumo con osos o la ayuda que aportaba a los leñadores.

Una vez adulto cambia su nombre por el nombre de Sakata no Kintoki. Conoce al samurái Minamoto no Yoritomo cuando éste pasa por el monte Kintoki. Yoritomo, impresionado por su fuerza, lo toma entonces como criado, en su residencia de Kioto. Kintarō aprende allí las artes marciales y se convierte más tarde en jefe de los Shi Tenno de Yoritomo, ganando fama por su fuerza y su conocimiento de las artes marciales. Vuelve a buscar a su madre (en las leyendas en las que está todavía viva) y la lleva a vivir a Kioto.

## Kintarō en el Japón moderno

Kintarō es una figura muy popular en Japón, su imagen está presente en casi todas partes, desde estatuas hasta libros de cuentos, anime, manga y figuras articuladas. Los caramelos Kintaro existen desde el período Edo: su rostro aparece en la sección circular de cualquier punto donde se corte a este caramelo cilíndrico.

Existe un santuario dedicado a Kintarō a los pies del monte Kintoki, en la región de Hakone, cerca de Tokio. Cerca de allí se encuentra una gran roca que, según se dice, Kintarō mismo partió por la mitad.



Un joven Kintarō lucha contra una carpa gigante en una obra de Yoshitoshi.

## Enlaces internos

- Folclore japonés
- Mitología japonesa
- Yama-uba
- Momotarō

## Fuentes

- Este artículo es una traducción del francés al castellano del artículo "Kintarō", en la versión francófona de Wikipedia.

# Magatama

Las **Magatama** (勾玉 o 曲玉) son abalorios que surgieron en Japón durante la Era Jōmon.

Estos objetos se pueden encontrar generalmente enterrados en túmulos mortuorios como ofrendas a las deidades. Continúan su popularidad con el advenimiento de las elites gubernamentales del Era Kofun en Japón y usualmente se las relaciona como indicativos de la Dinastía Yamato. Están compuestas mayoritariamente de jade (翡翠), ágata (瑪瑙), cuarzo (石英), talco (滑石) y jaspe (碧玉).<sup>[1]</sup>

## Véase también

- Kusanagi no tsurugi
- Yata no Kagami
- Tesoros Imperiales de Japón
- Amaterasu
- Mitología japonesa
- Shinto
- Tomoe
- Phoenix Wright



Magatamas desde el Jōmon hasta el siglo VIII.

## Referencias

[1] *The Japanese Enthronement Ceremonies* By Daniel Clarence Holtom, Sophia University, 1972, and other books regarding Magatama.

- Este artículo fue creado a partir de la traducción del artículo Magatama de la Wikipedia en inglés, concretamente de esta versión (<http://en.wikipedia.org/wiki/Magatama>), bajo licencia Creative Commons Compartir Igual 3.0 y GFDL.*

# Momotarō

**Momotaro** (桃太郎 *Momotarō*<sup>?</sup>) es el protagonista de uno los cuentos tradicionales más famosos de Japón. Cuenta la historia de una pareja de ancianos que no puede tener hijos y un día son bendecidos con un niño que nace del interior de un melocotón gigante que sus padres adoptivos encuentran flotando en un río. De ahí su nombre: momo (桃 *melocotón*<sup>?</sup>)+tarō (nombre masculino común).

Al crecer el personaje principal, se convierte en un gran héroe cuando decide recuperar un tesoro que está en Onigashima (*la isla de los demonios*). En su camino se encuentra con varios animales, un faisán, un perro y un mono que gracias a la generosidad que muestra el muchacho con ellos, se le unen en su travesía. Viaja a una isla habitada por demonios (鬼 *oni*<sup>?</sup>), acaba con ellos y salva a los lugareños de sus fechorías.

## Enlaces internos

- Kintarō

## Enlaces externos

-  Wikisource contiene obras originales de o sobre **Momotaro**. Wikisource



Figura de Momotarō.

# Mitología islámica

---

La **mitología islámica** es un cuerpo de mitología desarrollado en las culturas islámicas y debe diferenciarse de las creencias islámicas. La mayoría de las veces, estos mitos están en contraste con el Islam, aunque a veces la mitología islámica ayuda a explicar o simbolizar las creencias islámicas.

## Mitología islámica

Las historias de genios, lámparas mágicas, alfombras voladoras y deseos contenidos en cuentos como los de Las mil y una noches y otras obras se han transmitido por generaciones. La mitología islámica probablemente se ha visto influenciada por la Mitología arábica. Las dos se diferencian en que la del islam prohíbe la brujería. Muchos ancianos islámicos han contado a sus hijos historias para dormir acerca de una serpiente que es mencionada en el Hadit islámico como castigo por no rezar.

## El mal de ojo

El concepto del mal de ojo es considerado por algunos que se menciona en el Corán, en Surat al-Falaq (en el cual se dice que uno busque refugio "de la diablura del envidioso mientras tiene envidia", y se mantiene como cierto entre millones de musulmanes. La Mano de Fátima se usa a veces para neutralizar el efecto del mal de ojo, aunque su uso está prohibido en el Islam, como todos los talismanes y supersticiones. Entre los musulmanes tradicionales, varios versos del Corán como el an-Nas y el al-Falaq a veces son recitados para bendiciones o protección para tales supersticiones.

## Aladino

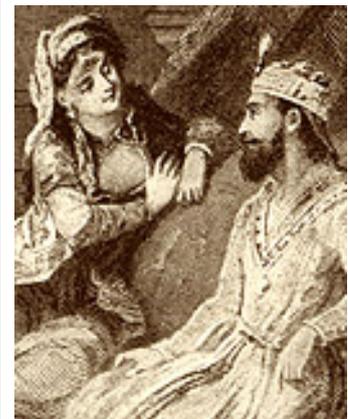
La historia de Aladino es uno de esos cuentos de genios conocidos en todo el mundo. Aunque algunas de estas historias se asocian en la mente de los occidentales con el islam, en realidad son anteriores a la fecha de introducción del islam y contienen muchos elementos contrarios a esa religión.

## Véase también

- Mitología bíblica
  - Mitología cristiana
  - Mitología judía
  - Cábala
-

# Las mil y una noches

*Las Mil y Una Noches* (en árabe, ألف ليلة وليلة *Alf layla wa-layla* —lit. *Mil noches y una noche*—; en persa, هزارد و یک شب کی و راز, *Hazār-o yak shab* ) es una célebre recopilación de cuentos árabes del Oriente Medio medieval que utiliza la técnica del relato enmarcado o *mise en abyme*. El núcleo de estas historias está formado por un antiguo libro persa llamado *Hazâr Afsâna* (los Mil Mitos) (en persa هزارد و یک شب کی و راز). El compilador y traductor de estas historias al árabe es, supuestamente, el cuentista Abu abd-Allah Muhammed el-Gahshigar, que vivió en el siglo IX. La historia principal sobre Scheherezade, que sirve de marco a los demás relatos, parece haber sido agregada en el siglo XIV. La primera compilación arábiga moderna, elaborada con materiales egipcios, se publicó en El Cairo en 1835.



Sherezade contando sus historias al Rey Shahriar.

Causó gran impacto en Occidente en el siglo XIX, una época en que las metrópolis impulsaban las expediciones e investigaciones geográficas y de culturas exóticas. Aunque *Las mil y una noches* se tradujeron por primera vez en 1704, esa primera versión al francés, de Antoine Galland, era una adaptación, un texto expurgado de los adulterios y hechos de sangre que abundan en el libro. Una de las traducciones que alcanzó popularidad fue la de Richard Francis Burton, diplomático, militar, explorador y erudito de la cultura africana.

Compuesto por tres grupos de relatos, el libro describe de forma fantástica y algo distorsionada la India, Persia, Siria, China y Egipto. Hacia el año 899, los relatos, transmitidos oralmente, habían sido agrupados en ciclos. Se cree que muchas de las historias fueron recogidas originariamente de la tradición de Persia (hoy en día Irán), Iraq, Afganistán, Tajikistán y Uzbekistán y compiladas más adelante, incluyendo historias de otros autores.

El libro ha sido adaptado muchas veces para uso de niños y adolescentes en todos los países de Occidente. Generalmente, se eligen para su difusión los relatos en los que prevalecen las aventuras y la fantasía. Por otra parte, narradores occidentales impactados por el libro imitaron su estructura de relatos engarzados. El escocés Robert Louis Stevenson es autor de *Las nuevas noches árabes*, que en realidad son una colección de relatos extraños ubicados en Londres.

## Estructura

Son relatos que surgen uno del otro, es decir, al contarse uno de repente surge otro y ese otro crea otro cuento hasta que termina el primero, como cajas encerradas en otras cajas. En el primero, se cuenta que el sultán Shahriar descubre que su mujer lo traiciona y la mata. Creyendo que todas las mujeres son igual de infieles ordena a su visir conseguirle una esposa cada día, alguna hija de sus cortesanos, y después ordenaría matarla en la mañana. Este horrible designio es quebrado por Sherezade, hija del visir. Ella trama un plan y lo lleva a cabo: se ofrece como esposa del sultán y la primera noche logra sorprender al rey contándole un cuento. El sultán se entusiasma con el cuento, pero la muchacha interrumpe el relato antes del alba y promete el final para la noche siguiente. Así, durante mil noches. Al final, ella da a luz a tres hijos y después de mil noches y una, el sultán conmuta la pena y viven felices (con lo que se cierra la primera historia, la de la propia Sherezade).



El sultán conmuta la pena de Scherezade.

Las historias son muy diferentes, incluyen cuentos, historias de amor o tanto trágicas como cómicas, poemas, parodias y leyendas religiosas musulmanas. Algunas de las historias más famosas de Sherezade circulan en la cultura occidental traducidas como *Aladino y la lámpara maravillosa*, *Simbad el marino* y *Alí Babá y los cuarenta ladrones*; sin embargo, Aladino y Alí Babá fueron añadidos a la compilación en el siglo XVIII por Antoine Galland, quien las escuchó de forma oral de un cuentista de Alepo en Siria. En muchas historias se representa a genios, espíritus fantásticos, magos y lugares legendarios que son mezclados con personas y lugares reales; el histórico califa Harun al-Raschid es un protagonista usual. A veces algún personaje en los cuentos de Sherezade comienza a contarle a otros personajes una historia propia, y esa historia puede incluir otra historia dentro de ella, lo que resulta en una textura narrativa jerárquica.

## Ediciones

La primera versión europea (y la primera edición impresa) fue una traducción al francés (1704 - 1717) de Antoine Galland de una compilación anterior que fue escrita en árabe. Este libro, *Les Mille et une nuits, contes arabes traduits en français* (en 12 volúmenes) probablemente incluía relatos que conocía el traductor, pero que no estaban incluidos en la compilación árabe. La compilación árabe *Alf Layla* (Mil noches), originadas cerca del 850, fue probablemente traducida a su vez de una versión anterior persa llamada *Hazar Afsanah* (Mil leyendas) pero quizá se originó en la India. El nombre actual *Alf Layla wa-Layla* (literalmente "Mil noches y una noche", es decir "1001 noches") parece haber aparecido en la Edad Media y expresa la idea de un número transfinito ya que 1000 representa la infinidad conceptual entre los grupos matemáticos árabes. La leyenda dice que aquel que lea la colección entera se volverá loco.

La obra se compone de una colección de relatos que se piensa son tradicionales de Persia, Arabia y la India. Algunos elementos aparecen también en la Odisea.

Quizá la traducción más conocida por los angloparlantes es la de Richard Francis Burton, publicada bajo el título de *The Book of the Thousand Nights and a Night* (*Libro de las Mil Noches y una Noche*). A diferencia de otras ediciones, su traducción de 16 volúmenes no fue expurgada. A pesar de haber sido publicada en la Era Victoriana, contenía todos los matices eróticos del material original. Las versiones más recientes y más legibles son las del doctor francés Joseph-Charles Mardrus, traducida al inglés por Powys Mathers, y, particularmente una importante edición basada en el manuscrito sirio del siglo XIV en la *Bibliothèque Nationale*, compilado en árabe por Muhsin Mahde y traducido al inglés por Husain Haddawy, considerada la más precisa y elegante de todas hasta la fecha.

Las tres fundamentales ediciones españolas son la que tradujo y editó Vicente Blasco Ibáñez (Editorial Prometeo) de la edición francesa de Joseph-Charles Mardrus (1889); la de Juan Vernet, la más aceptable filológicamente; y la de Rafael Cansinos Asséns (1954), que tradujo también directamente del árabe. En los

comentarios de esta última, Cansinos Asséns recurre con frecuencia a la interpretación del libro que el teósofo español Mario Roso de Luna propuso en su obra *El velo de Isis o Las mil y una noches ocultistas* (1923).

Hay un libro de estructura similar a *El libro de las mil y una noches: El manuscrito encontrado en Zaragoza*, de Jan Potocki, un noble polaco de finales del siglo XVIII que viajó a Oriente en busca de una copia original del *Libro de las mil y una noches*, pero nunca la encontró. Después de regresar a Europa, escribió su obra maestra, un libro con varios niveles de narración.

En 2001 René R. Khawam publicó una traducción novedosa en la que suprime relatos que considera ajenos a la tradición primitiva (algunos muy conocidos como el ciclo de Simbad), recupera algunos que fueron descartados y presenta otros recuperados.

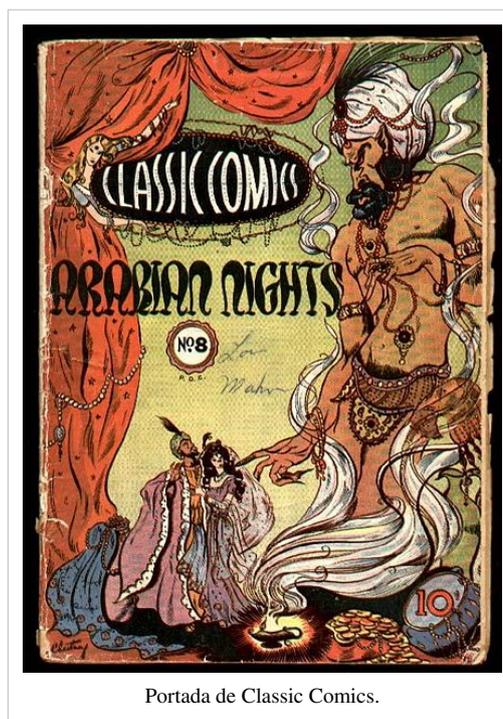
En 1974, el director italiano Pier Paolo Pasolini realizó una adaptación cinematográfica sobre la obra.

## Véase también

- Genio
- Ifrit

## Enlaces externos

- Wikisource contiene el texto completo de **Las mil y una noches**. Wikisource
- Wikiquote alberga frases célebres de o sobre **Las mil y una noches**. Wikiquote
- Las Mil y Una Noches, versión de Mardrus traducida al español por Vicente Blasco Ibáñez (html) <sup>[1]</sup>
- 'Las mil y una noches' sin Simbad ni Alí Babá <sup>[2]</sup>
- Edición de 1855 de *Las mil y una noches* <sup>[3]</sup>



Portada de Classic Comics.

## Referencias

[1] <http://pleamarac.tripod.com/>

[2] [http://www.elpais.com/articulo/semana/mil/noches/Simbad/Alibaba/elpepuculbab/20071117elpbabese\\_8/Tes](http://www.elpais.com/articulo/semana/mil/noches/Simbad/Alibaba/elpepuculbab/20071117elpbabese_8/Tes)

[3] <http://www.archive.org/details/lasmilyunanoche00sacygoog>

## Genio

Un **genio**, del árabe جِنّ *yinn*, es un ser fantástico de la mitología semítica. No debe confundirse esta palabra con otra idéntica que procede del latín *genius*. En ocasiones en vez de *genio* se usa el término árabe, usualmente transcrito *jinn* o *djinn*, de acuerdo con la transcripción francesa o inglesa.

En las tradiciones más antiguas, los genios eran los espíritus de pueblos desaparecidos, que actuaban de noche y se escondían al despuntar el día. Otras tradiciones dicen que son seres de fuego. En todos los casos se trata de seres con características de duendes y otros seres mitológicos elementales de la naturaleza, que pueden, según su talante, atacar o ayudar al ser humano.

### Genio

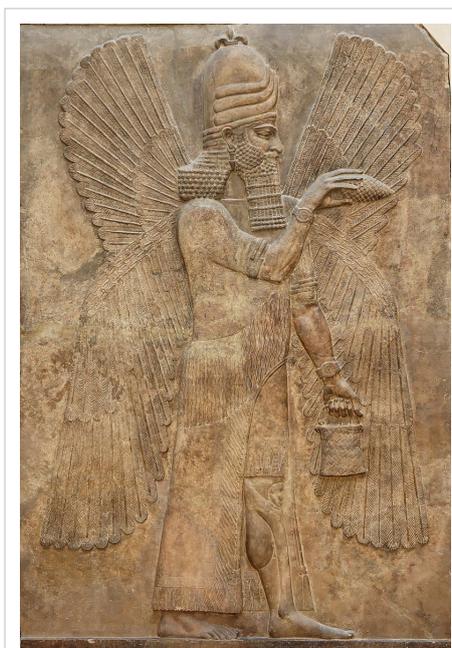
El islam incorporó parcialmente la antigua creencia en los genios, y de este modo son hoy en día personajes presentes en las tradiciones de todos los pueblos del área islámica. Es prácticamente seguro, sin embargo, que esos genios no responden únicamente a los genios semíticos originales, ya que la extensión del mensaje del Corán impuso un mismo nombre a muchas manifestaciones distintas propias de los países islamizados. Así, en lugares donde el mazdeísmo hizo mella antes que el islam los genios son protagonistas de diversas prácticas mágicas alejadas de la ortodoxia sunní; para los tuareg, son tentadores del desierto y ladrones nocturnos, así como para los musulmanes de la India pueden ser molestos invasores del hogar que deben ser expulsados usando ciertas suras del Corán, en una ceremonia no muy distinta del exorcismo católico.

El islam considera a los genios seres creados de fuego sin humo, dotados como el ser humano de libre albedrío y que pueden obedecer a Dios o bien a Iblís, el demonio, a quien a veces se describe como tal, es decir como ángel caído, y a veces es considerado genio:

*Hemos creado al hombre de barro, de arcilla moldeable  
Antes, del fuego ardiente habíamos creado a los genios.  
(Corán, 15, 26-27)*

Los genios son, pues, la tercera clase de seres creada por Dios, junto a los hombres y los ángeles. La creencia en esta *tercera raza* marca una diferencia respecto a las otras dos religiones monoteístas (cristianismo y judaísmo).

Los genios, a diferencia de los ángeles, comparten el mundo físico con los seres humanos y son tangibles, aunque sean invisibles o adopten formas diversas. Los genios y los humanos pueden casarse y procrear. Por esta razón, la jurisprudencia islámica medieval llegó a regular las condiciones relativas a matrimonio, descendencia y herencia entre genios y humanos. Fueron muchos los pensadores musulmanes medievales que dudaron de la existencia de los genios (no así de la de los ángeles) o directamente la negaron, como Avicena, Al-Farabí o Ibn Jaldún.



Genio alado. Relieve del Palacio del Rey Sargón II en Dur Sharrukin en Khorsabad, 716-713 AC.

La creencia popular en los genios sigue estando muy extendida en las áreas rurales de algunos países islámicos y es muy frecuente su aparición en la literatura popular. En occidente son conocidos sobre todo los genios malignos del tipo ifrit, a través de los cuentos de *Las mil y una noches* y sus adaptaciones cinematográficas.

Una muestra a la vez de la creencia popular en los genios y de que pueden ser seres dignos de devoción e imitación la encontramos en Marruecos, donde, en el marco del muy popular culto a los morabitos o santones, se inscribe el culto a un personaje que no es humano sino genio. Se trata del morabito Sidi Shamharush, situado en la aldea del mismo nombre en el Atlas, y al cual acude la gente de la zona en peregrinación para ganarse la *baraka* o bendición divina por intercesión del santón. El culto es similar al que se prodiga a otros morabitos, salvo por el hecho de que en este caso no gira alrededor de una tumba, ya que Sidi Shamharush no está muerto: vive de día bajo la forma de perro negro y por la noche adopta apariencia humana.

## Características y tradiciones

Los genios son una especie maliciosa, pero no necesariamente maligna. En sus más benignas formas de comportamiento, suelen ser bromistas y embaucadores. Tienen una miríada de atributos, debido al efecto aglutinante que tuvo la extensión del islam respecto a las leyendas y supersticiones locales de los pueblos islamizados. Pueden ser invisibles o cambiar a voluntad de forma, haciéndose pasar por animales o presentándose con la apariencia de una mujer hermosa para visitar a los hombres por la noche, hacerles el amor y robarles la energía, como si se tratara de súcubos. Pueden también ser dominados a través de un objeto (como la lámpara maravillosa de Aladino) y convertirse así en esclavos de quien posea dicho objeto.

Los genios pueden ser causantes de ciertas formas de locura. La palabra árabe que designa al "loco" es *maynun*, que etimológicamente significa *poseído por los genios*. Pueden atravesar sólidas paredes sin dejar de tocar lo material y a los vivos, desplazarse a grandes velocidades, transfigurarse en seres humanos y suplantar a familiares y conocidos. El estado normal de un genio es el de invisible para los humanos, ya que Dios les proporcionó muchas habilidades, pero dificultó de esta forma que pudiéramos relacionarnos normalmente con ellos. Cuenta la tradición que al final de los días esta situación se invertirá y seremos nosotros quienes podamos verlos, obteniendo la ventaja que desde el principio del mundo atesoraron.

Los genios tienen dinastías y jerarquías, no desmereciendo de la misma demonología católica en este punto. En otras culturas, como en la Mitología guanche (Tenerife, Canarias, España), también existía la creencia en seres que calificaríamos como genios, como los llamados Dioses paredros o **Maxios** (genios domésticos y de la naturaleza), los Tibicenas (genios malignos) y también el demonio Guayota (dios o diablo del mal aborigen), al que, al igual que al Iblís árabe, se le identifica a veces con un genio. Los guanches eran de origen bereber, del norte de África, lo que refuerza la hipótesis de un parentesco entre los genios africanos y este panteón isleño.

## Punto de vista psicológico

De acuerdo con la escala de medición del cociente intelectual propuesto por William Stern, es genio el que obtenga un puntaje igual o superior a 160. El genio se relaciona con la inspiración y la creatividad, aunque en la actualidad no existe un acuerdo con respecto a que prima, si el coeficiente intelectual (IQ) o la creatividad, como factores determinantes en la formación de un genio. La actividad creadora es posible en el arte cuando la inteligencia y la conciencia se unen, el ser humano materializa algo que expresa el poder creador de la inteligencia. El genio es la expresión de la conciencia en alguna actividad creadora que revela un campo de significación. Se consideran genios a aquellos que descuellan sobre sus semejantes y producen cosas superiores en su propio campo: El de los artistas creadores (Da Vinci), los escritores (Shakespeare) y los músicos (Beethoven). El ingenio es entonces la tentativa de expresar ideas puras en formas adecuadas, de acuerdo a la capacidad innata y al esfuerzo realizado para equipar, instruir y entrenar el cerebro, la mano y la voz, mediante los cuales ha de fluir inspiración para expresar en forma exacta y exteriorizar correctamente la realidad interna.

La genialidad no es más que el resultado de una serie de factores que se unen por casualidad histórica en un momento, lugar e individuo determinado y la actitud con sus consecuencias, que el individuo en los que recaen dichos factores toma y con qué los enfrenta como realidad.

## En la cultura Popular

En la serie Supernatural, capítulo *What is & What Should Never Be* ("*Lo que es y lo que nunca debió ser*") aparece un genio, que hace creer a sus víctimas que cumple deseos, para alimentarse de ellas, al final del episodio, los protagonistas lo matan con un cuchillo de plata, mojado con sangre de cordero.

En la serie The X-Files, capítulo de la 7ma temporada: *Je Souhaite* ("*Yo Deseo*" en francés), también aparece un genio. Esta confinada a una alfombra y al que la desenrolla le debe conceder tres deseos. Antes humana fue transformada en genio por un Ifrit, como su último deseo. Tiene carácter maligno y normalmente los deseos ya concedidos tienen consecuencias inesperadas. Al final del episodio, el agente especial Mulder, la libera de ser genio.

En el juego Golden sun, las criaturas que pueden viajar como acompañantes del jugador se llaman Djinnns, que al ser convocados tienen asombrosos poderes e invocaciones míticas.

En el juego en línea Tibia, los genios o Djinn son una clase de monstruo, el cual su raza está dividida en dos facciones que se encuentran en guerra, los Marids conocidos como Blue Djinn y los Efrets conocidos como Green Djinn.

## Véase también

- Ifrit

## Enlaces externos

- Wikiquote alberga frases célebres de o sobre **Genio**. Wikiquote

# Mitología judía

La **mitología judía** está compuesta por las narraciones sagradas y tradicionales vinculadas a la religión judía, mientras que el «folklore judío» consistiría en los cuentos populares y leyendas que encontramos en la cultura judía. Realmente, es muy escaso el folklore primitivo conservado distinto a la literatura agadah. No obstante, mitología y folklore han sobrevivido y se han extendido entre la población judía en todas las épocas de su historia.

## En la «Tanaj»

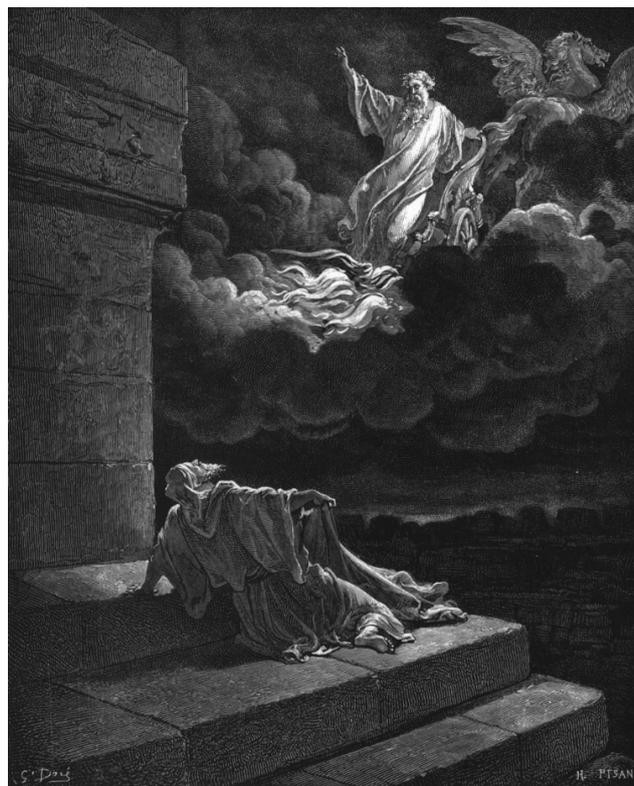
La *Tanaj* (*Biblia* hebrea) está formada por los textos fundacionales del judaísmo. Contiene todo el conocimiento sagrado judío desde la creación del mundo hasta la formación del estado y la posterior esclavitud de los hebreos, incluyendo las intervenciones del dios Yahveh, sus mandamientos, leyes, condiciones para los rituales y milagros contenidos en la *Torah*, y el largo relato histórico que relata la trayectoria de la nación de Israel retrayendo la historia de las doce tribus hasta Adán y Eva.

Mientras que la gran mayoría de los mitos mundiales tienen lugar antes del comienzo de la historia escrita de sus pueblos, el grueso de la *Tanaj* constituye un registro de la historia judía, y tan sólo una pequeña parte trata de sucesos pre-judíos. Mientras que la *Tanaj* contiene una considerable cantidad de conocimientos que podemos calificar como «narrativa sagrada en el sentido de que contribuye a un sistema de pensamientos y valores, y a que la gente se vincule religiosa o espiritualmente a él», también contiene información de valor estrictamente práctico como códigos de construcción, regulaciones acerca de la higiene y la diate, finanzas, unidades de medida y otros. De hecho, el texto considerado espiritual por excelencia por la sociedad moderna, la Cábala Judía, no aparece hasta el período mishnaico, y no fue considerado parte del sistema religioso hasta la Edad Media.

Incluso si aceptamos interpretar la mitología como folklore, la naturaleza de las tradiciones judías o Minhag que constituyen la «entidad transmisible» raramente llegan hasta el período de la *Tanaj*.

La «cultura material» del judaísmo está ordenada por normas generales o Halajá, que incluyen la Mezuzá como ejemplo más primitivo, y los Filacteria como lo más conocido. Ninguno son considerados «artefectos folklóricos», ya que ambos fueron transcritos por escribas cualificados.

Aunque la «conducta» se deriva de la *Tanaj* para los judíos, los numerosos rituales que podrían ser considerados folklore no pueden ser realizados debido a la falta del lugar designado, el Templo de Jerusalén. Estos rituales han sido reemplazados por otros, que muestran pocas similitudes con los mitos y folklore de otras sociedades.



ELIJAH TAKEN UP TO HEAVEN IN A CHARIOT OF FIRE

Behold, there appeared a chariot of fire, and horses of fire, and parted them both asunder; and Elijah went up by a whirlwind into heaven. And Elisha saw it, and he cried, My father, my father, the chariot of Israel, and the horsemen thereof. And he saw him no more. . . . (II Kings 2: 11, 12)

*Elías elevado a los cielos*, de Gustave Doré (1832-1883), basada en la historia contada en 2 Reyes 2:11 en la *Biblia* hebrea.

## En el Talmud

La tendencia judía a adoptar las prácticas paganas de sus vecinos, pese a haber sido denunciada por los profetas, volvió con fuerza durante el período Talmúdico. Sin embargo, apenas hubo adopción de mitos durante los períodos talmúdico y Midráshico, cuando comenzó la emergencia del misticismo en las escuelas cabalísticas. Un aspecto fue la aparición de Shedim, o demonios, que se convirtieron en omnipresentes para los judíos,<sup>[1]</sup> sobre todo tras el invento de la imprenta que permitió a la mayor parte del pueblo judío el acceso al estudio del *Talmud*.

Los propios rabinos llegaban a compartir incluso estas creencias populares. Así, mientras existe un catálogo de predicción a través de los sueños en *Ber. 55* et seq., y el rabino Johanan afirmaba que estos sueños eran auténticos si eran soñados por la mañana o por otros acerca de nosotros o repetidos,<sup>[2]</sup> Rabbi Meïr declara que los sueños ni ayudan ni hieren.<sup>[3]</sup>

Un ejemplo de típica mitología en el *Talmud* (ב"ע - ב"ע טג זילוח), Chullin 59b) aparece en una discusión acerca de un ciervo y un león gigantes procedentes ambos de un bosque mítico llamado Dvei Ilai. El ciervo recibe el nombre de *keresh* y el león el de *tigris*, y se dice que el león era tan grande que había 9 pies (2,70 metros) de distancia entre los lóbulos de su pulmón. Según el texto, el emperador romano Adriano pidió una vez a un rabino que le enseñara ese león, ya que todos los leones podían matarse, pero el rabino se negó, afirmando que este no era un león normal. El César insitió, así que el rabino llamó al león de Dvei-ilai. El león rugió desde una distancia de 400 amot y las murallas de Roma se estremecieron. Avanzó entonces 300 amot y volvió a rugir y los incisivos y las ruedas de los romanos cayeron. La historia no puede interpretarse literalmente, pero es un típico ejemplo de una serie de historias mitológicas encontradas en el Talmud y que son una fuente común para la exégesis judía.

Las autoridades del *Talmud* parecen estar particularmente influenciadas por la concepción popular en el caso de la medicina popular. La creencia en el mal de ojo estaba muy extendida en época talmúdica y era habitual la creencia en las profecías, aunque en ocasiones se reconocía su mero carácter de creencias populares. Así, mientras se afirma que trae mala suerte hacer las cosas dos veces, como comer, beber o lavar,<sup>[4]</sup> Rabbi Dunai reconocía que esta era una tradición antigua.<sup>[5]</sup> Una importante cuestión mencionada en el Talmud es la de plantar árboles para celebrar nacimientos y entretejerlos para formar una jupa cuando se casan.<sup>[6]</sup> Sin embargo, esta tradición tiene orígenes persas<sup>[cita requerida]</sup> y es conocida igualmente en la India.<sup>[7]</sup>

## Referencias

- [1] G. Dennis: «Demons and demonology», en *The encyclopedia of jewish myth, magic, and mysticism*.
- [2] *Ber. 56b*
- [3] *Gittin 52a*, and parallels
- [4] *Pesachim 109b*
- [5] *ib. 110b*
- [6] *Gittin 57a*
- [7] W. Crookes, en *Folk-Lore*, vii.

## Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Mitología judía**. Commons

# Cábala

La **Cábala** o *Qabbaláh* (del hebreo קַבְּלָהּ *qabbalah* 'recibir') es una de las principales corrientes de la mística judía. La base estructural de este estudio consiste en el análisis del **Árbol de la Vida**. Entre los judíos, es la tradición oral que explica y fija el sentido de la Sagrada Escritura, y por tanto entiéndase por Cábala al conocimiento en cuanto a las cosas celestiales mediante el ejercicio del estudio y cumplimiento de preceptos y reglas superiores.

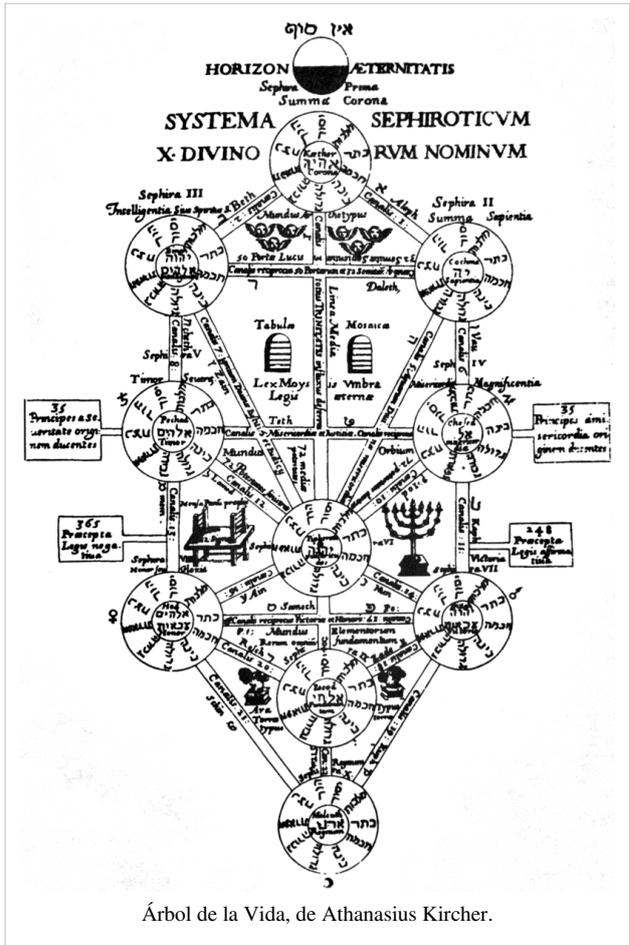
En la antigua literatura judaica, *qabbalah* era el cuerpo total de la doctrina recibida, con excepción del *Pentateuco*. Así pues, incluía a los poetas y los hagiógrafos de las tradiciones orales incorporadas posteriormente a la *Mishná*.

## Orígenes

Aunque la Cábala propiamente dicha surge hacia fines del siglo XII, sus orígenes pueden remontarse hasta el incipiente judaísmo de la diáspora helenística (cerca del siglo I a. C.) e incluso antes. Y tanto es así que, según la leyenda y los autores clásicos Pico della Mirandola, Johannes Reuchlin y Wilhelm Schickard, la cábala no sería sino un saber de carácter esotérico que Dios habría revelado primero a Adán, después a Abraham y luego a Moisés en el monte Sinaí al tiempo que le hacía entrega de las Tablas de la Ley, que los judíos situaban alrededor del siglo XIII a. C. También se pretende que Dios enseñó sus verdades y misterios a través del ángel Raziel tras la caída del primer hombre.

Una importante contribución a la Cábala se la debemos a Abraham Abulafia (nacido en Zaragoza en 1240). Una de las fuentes más importantes de la cábala es el *Zóhar* o *Libro del Esplendor*, escrito por Simeón Ben Yojai. La idea básica allí expuesta es que, del seno mismo de la Divinidad Oculta o Infinito (el *Ain Sof*), surgió un rayo de luz que dio origen a la Nada (*Ain*), identificada con una esfera (*sefirá*) o región, que recibe el nombre de *Kéter* ('corona'). A partir de esta corona suprema de Dios emanan otras nueve esferas (las *sefirot*). Estas diez esferas constituyen los distintos aspectos de Dios mediante los cuales éste se automanifiesta.

Este sistema descrito, se multiplicó y volvió a multiplicar, generando progresivamente miles y miles de sistemas similares de diez esferas interiores poseedoras de luminosidad cada vez más reducida. Este proceso derivó en la formación del mundo en el que vivimos (véase Numerología y Cábala Cáp. XXI).



Árbol de la Vida, de Athanasius Kircher.

## Explicación de la Cábala

Según el Canal de la Cábala<sup>[1]</sup>:

*La Cábala precede a cualquier religión o teología y fue dada a la humanidad por el mismísimo Dios, sin pre-requisitos ni pre-condiciones. Según las enseñanzas cabalísticas, el universo funciona de acuerdo a ciertos principios supremamente poderosos. Al entender estos principios y al aprender a actuar de acuerdo con ellos, la vida mejora enormemente en lo inmediato, y se logra a mediano y largo plazo la verdadera plenitud, para uno mismo y para toda la humanidad.*

*Así, de la misma manera en que las leyes físicas básicas, tales como la gravedad y el magnetismo existen independientemente de nuestra voluntad y de nuestra conciencia, las leyes espirituales del Universo influyen en nuestras vidas cada día y a cada momento. La Cábala brinda el poder de entender y vivir en armonía con estas leyes, y además, de usarlas para beneficiarnos a nosotros mismos y al mundo.*

*La Cábala es mucho más que un sistema filosófico intelectualmente convincente. Es una descripción precisa de la naturaleza entrelazada entre la realidad espiritual y la física; y es un compendio total de métodos poderosos, a la vez que prácticos, para lograr objetivos dignos dentro de esas realidades. Dicho de manera simple, la Cábala da las herramientas que se necesitan para obtener felicidad, plenitud y para llevar la Luz del Creador a la vida propia. Es la manera de alcanzar la paz y la alegría que todo ser humano desea y merece, en la más profunda esencia de su ser.*

La explicación anterior se refiere a la visión moderna y actualizada del kabalismo. La Cábala sale a la luz como tal entre los siglos XII y XIII en la Provenza y Cataluña a través de las comunidades judías de la zona vinculadas indefectiblemente a Oriente Próximo. Así, podemos decir que la cábala nace en Sefarad, la comunidad judía española. La Cábala como tal es el pozo de todas las tradiciones místicas judías que se fueron acumulando desde antes de Cristo y que llegaron a reinterpretar las Escrituras de tantas y tan variadas maneras que llegaron a crear una mística cercana al gnosticismo o al hasidismo.

En esencia, la Cábala (palabra que significa «recibir» para algunos, «clave» para otros) es una «ciencia» que busca en la Torá (el Pentateuco, los primeros cinco libros de la Biblia), el significado del mundo y la «verdad». Pretende interpretar los sentidos ocultos de los cinco libros y en ellos busca la revelación. Puede entenderse de una forma metafísica, buscando la iluminación, o se puede entender como un medio a través del cual llegar a conocer la realidad que nos rodea. Kabalística es la afirmación de que «el conocimiento absoluto no tiene objeto sino que es un medio». Para los Kabalistas, el lenguaje es creador y la Torá contiene todos los textos, todas las combinaciones que pueden darse para crear otros mundos y otras realidades. Los Kabalistas entienden que el nombre de Dios está formado por todas las letras que componen el alfabeto y que éste, por tanto, tiene múltiples formas. Dios se sirvió de las letras para crear el universo a través de sus emanaciones o sefirot.

De todas formas hay quien dice que existe una cábala cristiana, a lo que otros responden diciendo que lo más cercano al misticismo judío de la Cábala es el catarismo.

## Especulativa

La cábala especulativa investiga los sentidos recónditos relativos a la Sagrada Escritura, y a los misterios de la naturaleza y la creación, y se subdivide en artificial o simbólica, y real o dogmática.

- En la cábala especulativa simbólica, se prescriben determinadas reglas hermenéuticas para descifrar el sentido oculto de los textos de la Biblia. Así, para descifrar el sentido oculto de los textos de la Biblia (a los que se considera acompañados de un sentido recóndito) se colocan verticalmente unas encima de otras las palabras de diferentes versos de la Sagrada Escritura, resultando nuevas palabras de las letras en lectura vertical. Las palabras se disponen en forma de cuadro para poder ser leídas verticalmente o en bustrófedon. Las palabras se juntan totalmente y se las separa de nuevo, etc. A reglas de este orden responden las tres variedades de cábala especulativa simbólica:

- La Gematría considera el valor numérico de la palabra o palabras del texto, cuyo sentido se indaga, el cual será el de otra palabra extraña cuyas letras sumen el mismo valor numérico que aquella o aquellas. Así, en el Génesis XLIX, 10, se lee: «No se le quitara la vara de mando a Judá, ni (faltará) el legislador (la antorcha suprema) de entre los de su generación (descendencia) hasta que venga el Pacífico (*Shiló Yabosh*)». Para saber quién es el pacífico, los cabalistas suman los valores de número de las palabras hebreas «hasta que venga el pacífico», que dan Yod es igual a 10, Bet es igual a 2, Alef es igual a 1, Shin es igual a 300, Yod es igual a 10, Lámed es igual a 30, He es igual a 5, total 358. Como que los valores de las letras que entran en la palabra משיח *Mashíaj* son igualmente 358, el pacífico será el Mesías.

### Alefato o alfabeto hebreo de 22 caracteres

Figura	Letra	Símbolo	Equivalencia	Valor	Figura	Letra	Símbolo	Equivalencia	Valor
א	'Alef	A	A	1	ס	Sámej	S	S	60
ב	Bet	B	B V	2	ז	'Áyin	O	O	70
ג	Gimel	G	G	3	פ	Pe	P	P	80
ד	Dálet	D	D	4	צ	Tsadik	Ts	Ts	90
ה	He'	H	H	5	ק	Quf	Q	Q	100
ו	Vav	V	U, W, F	6	ר	Reish	R	R	200
ז	Zayín	Z	Z	7	ש	Shin	Sh	Sh S	300
ח	Jet	J	J	8	ת	Taf	T	T	400
ט	Tet	T	T	9	ך	K final			500
י	Yod	I	Y, I	10	ם	M final			600
כ	Kaf	K	K	20	ן	N final			700
ל	Lámed	L	L	30	ף	P final			800
מ	Mem	M	M	40	ץ	Ts final			900
נ	Nun	N	N	50	א"	Alef"			1000

- En el Notaricón se juntan, a manera de acróstico, las letras iniciales o las finales de las palabras de una frase cuyo sentido quiere interpretarse para, con la palabra resultante, descubrir éste. Así, las palabras hebreas que corresponden a las tres primeras de las que dijo Abraham a Isaac en el acto de sacrificarle: «La víctima, hijo mío, la proveerá Dios» (*Génesis XXII, 8*) empiezan por Alef, Yod, Lámed que unidas forman la voz AIL (heb), Carnero, y en efecto, el carnero se halla indicado en el versículo 13.
- En la Temurá, el nuevo sentido sacado de una palabra sale transponiendo las letras de que se compone, o separándolas de manera que formen diferentes palabras; es decir, un procedimiento anagramático. Se ha hablado mucho de la numerología relacionada con la cábala. Cada letra como elemento creador tiene asignado un número, lo que le confiere significados aún más crípticos a textos como la Torá o, en realidad, a cualquier otro.

La lectura cabalística a través de los tres mecanismos básicos descritos (gematría, notaricón, temurá) de la Torá, escrita en el lenguaje de Dios, (y numerada según la progresión de Fibonacci) revela no sólo un mensaje divino sino una descripción del mecanismo del mundo, y funciona como el «manual de instrucciones» para intervenir en él. La Temurá consiste en la permutación de letras al modo de un anagrama. Ya que en el hebreo no hay vocales, de la lectura de una palabra como YHWH se sigue WHYH, HWYH, cada una con un posible significado simbólico concreto. La Gematria es otra disciplina de interpretación que consiste en cálculos numéricos obtenidos a partir de las letras del Alefato. Éste sintetiza 10 significaciones posibles en cada letra, a saber: relativas al concepto que encubren; a su

significado estricto; a su forma; su número; su significación celeste (zodiacal y astrológica); su localización temporal (en estaciones, días de la semana y meses); su relación con el cuerpo humano, su efecto sobre las habilidades y los dones del hombre; simbolizando a personajes importantes de la historia de Israel e incluso especificando la dirección de los canales que unen a las diez *sefirot*). El Notaricón, por último, «lee entre líneas» reveladas las respuestas que el lenguaje divino mantiene ocultas para un lector no iniciado. Básicamente, se trata de tomar las iniciales de una serie de palabras, o las letras finales, y extraer de ahí nuevo material profético, «no-revelado» y preciso. Dado que el hebreo no tiene vocales, se puede obtener una considerable cantidad de palabras ocultas. Umberto Eco cita un ejemplo del Eclesiástico que pregunta: «¿Quién subirá por nosotros al reino de los cielos?». Tomando las letras iniciales y las finales de cada palabra, se obtiene la siguiente respuesta: «Los justos verán a Dios».

- La cábala especulativa dogmática explica los sentidos ocultos de ciertas palabras de la Biblia, con aplicación a los fenómenos de la historia de la creación. Es de dos especies, la ciencia de la *Merkabá* (*Merkaba*), que trata del mundo supralunar, o sea de la teología y la metafísica, y la ciencia de *Bereshit*, que se ocupa en el mundo sublunar. Esto es, el de los fenómenos.

## Cábala práctica

La Cábala práctica persigue fines como la curación de un enfermo, la expulsión de un demonio, mediante la invocación o escritura del tetragramático nombre (Adonay) o ciertos pasajes o palabras de la Biblia, en tablillas colgándolas del cuello del paciente.

## Estructura de las *Sefirot*

La cábala se encuentra compuesta por diez esferas (*sefirot*), enumeradas habitualmente en el orden en que el rayo de Dios descende para crear el mundo, que es la misma numeración que es utilizada por la europeizada cábala hermética.

Se encuentran listados a continuación sus nombres y el significado traducido del hebreo:

1. Kéter (La Corona. Providencia equilibrante).
2. Jojmá (La Sabiduría).
3. Biná (La Inteligencia siempre Activa).
4. Jésed (La Misericordia. Grandeza).
5. Gevurá (La Justicia. Fuerza).
6. Tiféret (La Belleza).
7. Nétsaj (La Victoria de la Vida sobre la Muerte).
8. Hod (La Eternidad del Ser. Gloria).
9. Yesod (El Fundamento. La Generación o piedra angular de la Estabilidad).
10. Maljut (El Reino. Principio de las Formas).

En la Cábala hermética, muy influida por Eliphas Lévi y Aleister Crowley, se considera el camino místico del hechicero como un recorrido en el sentido inverso al rayo de Dios: esto es, empezando por Maljut y acabando en Kéter.



El Árbol de la vida. Cada círculo representa una de las diez *sefirot*.

## Véase también

- Cábala cristiana
- Séfer Ietzirá
- Zohar
- Masonería
- Merkaba

## Referencias

- [1] Canal de la Cábala (<http://www.kab.tv/spa/>)

## Bibliografía

- Aubier, Dominique. *Don Quijote, profeta y cabalista*. Barcelona: Peradejordi Salazar, Julio (editor), 1981. ISBN 978-84-300-4527-3
- Bar Iojai, Shimón Rabí. *El Zohar: traducido, explicado y comentado*. Obra completa (en prensa). Barcelona: Ediciones Obelisco.
- 1. *Volumen I. Hakdama. Sección de Bereshit (1A-29A)*. Introducción general al estudio de la Cábala, preparación adecuada para este estudio, el Prólogo de El Zohar, la primera parte de la Sección de Bereishit y un apéndice relativo al Nombre divino de cuarenta y dos letras. Glosario e índice detallado de citas bíblicas. 2006. ISBN 978-84-9777-312-6.
- 2. *Volumen II. Sección de Bereshit (29A-59A)*. Estudio sobre la Sabiduría de la Unificación. Glosario e índice detallado de citas bíblicas. 2007. ISBN 978-84-9777-380-5.
- 3. *Volumen III. Sección de Bereshit (59B-96B)*. Estudio sobre el concepto de Teshuvá —el retorno espiritual, la reconciliación con el Creador y el arrepentimiento—. 2007. ISBN 978-84-9777-415-4.
- 4. *Volumen IV. Sección de Bereshit (97A-130A). Secciones Vaiera y Jaiei Sará (Génesis)*. Estudio sobre la resurrección de los muertos. Apéndice donde se clarifican los conceptos cardinales de la Resurrección, sus fuentes bíblicas y talmúdicas. 2008. ISBN 978-84-9777-459-8.
- 5. *Volumen V. Sección de Bereshit (134b-165b)*. Estudio sobre el significado místico de los relatos bíblicos de los Patriarcas, —sueño de la escalera de Jacob y el encuentro con su hermano Esaú— y estudio acerca del concepto de la Reencarnación de acuerdo con los Sabios cabalistas. 2008. ISBN 978-84-9777-493-2.
- 6. *Volumen VI. Sección de Bereshit (165b-193a)*. Estudio acerca del significado más profundo de la pelea de Jacob con el ángel, del cambio de nombre de Jacob a Israel, de los sueños de José y de su venta por intermedio de sus hermanos. Completando los pasajes bíblicos analizados en el presente volumen y en el anterior, se incluye un estudio acerca del misterio de las doce tribus de Israel. 2009. ISBN 978-84-9777-526-7.
- 7. *Volumen VII. Sección de Bereshit (193a-211b)*. Análisis místico de los sueños del Faraón, de la interpretación de los mismos a través de José, y del extraño y misterioso reencuentro de José con sus hermanos tras años de separación y distanciamiento. Con la intención de completar los pasajes bíblicos analizados en el presente volumen y en los anteriores, se incluye un estudio acerca de la Interpretación de los sueños. 2009. ISBN 978-84-9777-566-3.
- 8. *Volumen VIII. Sección de Bereshit (211b-251a)*. Fin de la interpretación del primer libro de la Torá, el Génesis. Se ocupa del misterio de las bendiciones otorgadas por el patriarca Jacob a sus hijos, las Tribus de Israel, de la sepultura de los patriarcas en la Cueva de Majpelá, además de abordar temas como el sentido de la llegada del alma al mundo físico y el motivo de por qué únicamente Jacob y José fueron embalsamados. 2009. ISBN 978-84-9777-597-7.
- 9. *Volumen IX. Sección de Shamot (2a-22a)*. Nos habla del tema del exilio, un asunto extraño y enigmático, pero esencial para comprender el devenir del alma. El descenso de las almas desde los mundos espirituales a nuestro mundo físico tiene una noble finalidad, que es el regreso a la vida verdadera y plena, simbolizada por la Tierra

- Prometida. 2010. ISBN 978-84-9777-635-6.
- –. *El zohar: el libro del esplendor*. Traducido por Carles Giol. 1ª ed., 4ª imp. Barcelona: Ediciones Obelisco, 1996. ISBN 978-84-7720-463-3.
  - Ben Sem Tob, Mosé. *Zohar. Libro del esplendor*. Azul editorial. Barcelona, 1999. ISBN 84-930440-0-8
  - Idel, Moshe. *Cábala y Eros*. Traducido por: Pablo García Acosta. El Árbol del Paraíso 63. Madrid: Ediciones Siruela, 2009. ISBN 978-84-9841-284-0
  - –. *Cábala. Nuevas perspectivas*. Traductor: María Tabuyo y Agustín López. Madrid: Ediciones Siruela, 2005. ISBN 978-84-7844-913-2
  - Kaplan, Aryeh. *Sefer Yetzirah = El libro de la creación*, Madrid: Equipo Difusor del Libro, 2002. ISBN 84-95593-06-8
  - –. *Meditación y Cábala*, Madrid: Equipo Difusor del Libro, 2002. ISBN 84-95593-05-X
  - Laenen, J. H. *La mística judía. Una introducción*. Traducción de Xabier Pikaza. Colección: Estructuras y Procesos. Religión. Madrid: Editorial Trotta, 2006. ISBN 978-84-8164-744-0
  - Mate, Reyes & Forster, Ricardo. Colaboradores José Antonio Zamora, Esther Cohen, Joaquín Lomba Fuentes, Esther Shabot Askenazi, Angelina Muñoz-Huberman, Daniel Lvovich, Ernesto Bohoslavsky, Gonzalo Álvarez Chillida, Adrián Julio Jmelnizky, Mauricio Pilatowsky. *El judaísmo en Iberoamérica*. Colección: Enciclopedia Iberoamericana de Religiones 6. Madrid: Editorial Trotta, 2007. ISBN 978-84-8164-909-3
  - San Juan González, Enrique. *Kabbalah y principios espirituales para principiantes*. Barcelona: Escuelas de Misterios Ediciones, 2006. ISBN 978-84-96166-07-3
  - Shlezinger, Aharón. *Numerología y Cábala*. Barcelona: Ediciones Obelisco, 2008. ISBN 978-84-9777-479-6
  - Scholem, Gershom. *Hay un misterio en el mundo*. Madrid: Editorial Trotta, 2006. ISBN 84-8164-831-0
    - *Lenguajes y Cábala*. Madrid: Ediciones Siruela, 2006. ISBN 84-7844-943-4
    - *La cábala y su simbolismo*. México: Siglo XXI, 1976/2005 (13ª Edición). ISBN 968-23-0890-9
    - *El misticismo estraviado*. Buenos Aires: Lilmod, 2005. ISBN 987-21897-2-2
    - *Los nombres secretos de Walter Benjamín*. Madrid: Editorial Trotta, 2004. ISBN 84-8164-671-7
    - *Walter Benjamín y su ángel: catorce ensayos y artículos*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2003. ISBN 950-557-277-8
    - *Los orígenes de la Cábala*. Dos volúmenes. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 2001. ISBN 84-493-1079-2/ISBN 84-493-1080-6
    - *Todo es Cábala: diálogo con Jorge Drews, seguido de diez tesis ahistóricas sobre la Cábala*. Madrid: Editorial Trotta, 2001. ISBN 84-8164-463-3
    - *Conceptos básicos de judaísmo: Dios, Creación, Revelación, Tradición, Salvación*. Madrid: Editorial Trotta, 1998. ISBN 84-8164-237-1
    - *Las grandes tendencias de la mística judía*. Madrid: Ediciones Siruela, 1996. ISBN 84-7844-313-4

## Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Cábala**. Commons
-  Wikcionario tiene definiciones para **cábala**. Wikcionario

# Mitología maya

La **mitología maya** se refiere a las extensivas creencias politeístas de la civilización maya precolombina. Esta cultura mesoamericana siguió con las tradiciones de su religión desde hace 55.000 años hasta el siglo VIII, e incluso algunas de estas tradiciones continúan siendo contadas como historias fantásticas por los mayas modernos. En general los textos mayas fueron quemados por los españoles durante su invasión de América. Por lo tanto, el conocimiento de la mitología maya disponible en la actualidad es muy limitado.

- El Popol Vuh (o *Libro del Corazon* de los antiguos de quiché) que es una excepción, en el sentido de que sobrevivió a los conquistadores españoles, relata los mitos de la creación de la Tierra, las aventuras de los dioses gemelos, y la creación del primer hombre.
- Los libros de "Chilam Balam" que fueron escritos a lo largo del siglo XVII, durante la época de la colonia española por los descendientes de los mayas que habitaron la península de Yucatán, también contienen información sobre la mitología maya. En lo general describen las tradiciones de esta cultura.
- *Las crónicas de Chacxulubchen*, mucho menos conocido y estudiado, es otro texto importante para la comprensión de la mitología maya.



Ah Puch, en el Códex de Dresde.

## El Popol Vuh

La historia maya de la creación de los quiché es el *Popol Vuh*. En éste se describe la creación del mundo a partir de la nada por la voluntad del panteón maya de dioses. El hombre fue creado del fango sin mucho éxito, posteriormente se crea al hombre a partir de madera con resultados igualmente infructuosos, después de los dos fracasos se crea el hombre en un tercer intento, esta ocasión a partir del maíz y se le asignan tareas que elogiaron a dioses: herrero, cortador de gemas, tallador de piedras, etc.

Algunos creen que los mayas no apreciaban el arte por sí mismo, sino que todos sus trabajos eran para exaltación de los dioses.

Después de la historia de la creación, el *Popol Vuh* narra las aventuras de los héroes gemelos legendarios, Hunahpú e Ixbalanqué, que consistieron en derrotar a los Señores de Xibalbá, del mundo terrenal. Estos son dos puntos focales de la mitología maya y a menudo se encontraron representados en arte maya.

## Mito de la creación según los mayas

En la mitología maya, Tepeu y Gucumatz (el Quetzalcóatl de los aztecas) son referidos como los creadores, los fabricantes, y los antepasados. Eran dos de los primeros seres a existir y se dice que fueron tan sabios como antiguos. Huracán, o el 'corazón del cielo', también existió y se le da menos personificación. Él actúa más como una tormenta, de la cual él es el dios. Tepeu y Gucumatz llevan a cabo una conferencia y deciden que, para preservar su herencia, deben crear una raza de seres que puedan adorarlos. Huracán realiza el proceso de creación mientras que Tepeu y Gucumatz dirigen el proceso. La Tierra es creada, junto con los animales. El hombre es creado primero de fango pero este se deshace. Convocan a otros dioses y crean al hombre a partir de la madera, pero este no posee ninguna alma. Finalmente el hombre es creado a partir del maíz por una cantidad mayor de dioses y su trabajo es completo.

La mitología de los mayas tiene el siguiente panteón.

## Dioses notables

### Los tres primeros dioses creadores

Estos realizaron el primer intento de la creación del hombre a partir del fango, sin embargo pronto vieron que sus esfuerzos desembocaron en el fracaso, ya que sus creaciones no se sostenían por ser el material muy blando.

1. Gucumatz: En la mitología maya, Qucumatz es el dios de las tempestades. Creó vida por medio del agua y enseñó a los hombres a producir fuego. Es conocido también por: Qucumatz, Cuculcán o Kukulcán.
2. Huracán: En lenguaje maya, Huracán significa "*el de una sola pierna*", dios del viento, tormenta y fuego. Fue también uno de los trece dioses creadores que ayudaron a construir la humanidad durante el tercer intento. Además provocó la Gran Inundación después de que los primeros hombres enfurecieron a los dioses. Supuestamente vivió en las neblinas sobre las aguas torrenciales y repitió "tierra" hasta que la tierra emergió de los océanos. Nombres alternativos: Hurakan, Huracán, Tohil, Bolon Tzacab y Kauil.
3. Tepeu: En la mitología maya, fue dios del cielo y uno de los dioses creadores que participó en los tres intentos de crear la humanidad.

### Los siete segundos dioses creadores

Estos dioses que realizaron el segundo intento de crear al hombre a partir de la madera, pero este no poseía ninguna alma

1. Alom
2. Bitol - Dios del cielo. Entre los dioses creadores, fue el que dio forma a las cosas. Participó en los dos últimos intentos de crear la humanidad.
3. Gucumatz el dios de los amores
4. Huracánsito el dios de la muerte
5. Qaholom
6. Tepeusito el dios de la leche
7. Tzacol

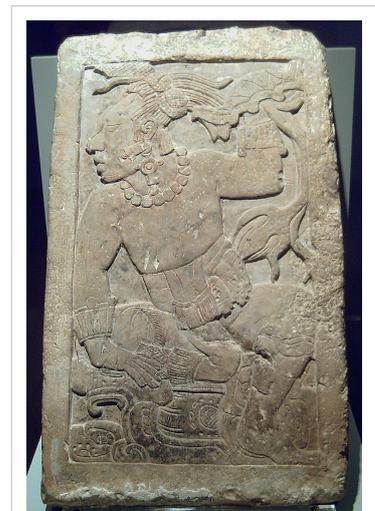
### Los trece últimos dioses creadores

Estos realizaron el tercer intento de construir la humanidad a partir de maíz y finalmente lograron obtener éxito donde los otros dioses habían fracasado.

- Ajbit
- Ajtzak
- Aloma
- Bitol
- Chirakan-Ixmucane
- Gucumatz
- Hunahpu-Gutch
- Huracán
- Ixmucane:(del quiché *ixim maíz* y *xtan mujer*) es un personaje mitológico perteneciente a la cultura *Maya-Quiché*. Aparece en el Popol Vuh como la "*Abuela Diosa del Maíz*", encargada de moler éste y hacer la masa que sería la consistencia del cuerpo del hombre.

En los diferentes pueblos tiene papeles importantes como Madre, Diosa, Abuela, Inspiradora, Creadora y Consejera. Se le representa como una anciana.

- Ixpiyacoc



**Bacab** en un bajorrelieve procedente de Palenque, en el Museo de América de Madrid (España).

- Tepeu
- Tzacol

Bacab	Punto Cardinal	Color	Años
Hozanek	Sur	Amarillo	Cauac
Hobnil (Chac)	Este	Rojo	Kan
Zac Cimi	Oeste	Negro	Ix
Can Tzicnal	Norte	Blanco	Mulac

Se pueden encontrar referencias a los Bacabs en los escritos del historiador del Siglo XVI Diego de Landa y en las historias mayas coleccionadas en el Chilam Balam. En algún momento, los hermanos se relacionaron con la figura de Chac, el dios maya de la lluvia. En Yucatán, Chan Kom se refiere a los cuatro pilares del cielo como los cuatro Chacs. También se cree que fueron dioses jaguar, y que están relacionados con la apicultura. Como muchos otros dioses, los Bacabs eran importantes en las ceremonias de adivinamiento, y se les hacían preguntas sobre los granos, el clima y la salud de las abejas.

## 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

**Véase también:** Otros personajes de la mitología maya

## Véase también

- Códices mayas
- Cultura maya
- Popol Vuh
- Religión maya

## Referencias

Este artículo corresponde en gran parte a su versión de la wikipedia en inglés: [Maya Mythology](#) <sup>[1]</sup>

- **Roys, Ralph L.** "Ritual of the Bacabs: A Book of Maya Encantations." University of Oklahoma Press, Norman, Oklahoma, 1965.
- **Eric S. Thompson** "Maya History and Religion." University of Oklahoma Press, Norman, Oklahoma, 1970.

- **Martin, Simon, and Mary Miller.** *Courtly Art of the Ancient Maya*. New York: Thames & Hudson, 2004.
- **Demarest, Arthur.** *Ancient Maya: The Rise and Fall of the Rainforest Civilization*. Cambridge: Cambridge University Press, 2004.

## Bibliografía recomendada

- Anónimo. *Popol Vuh. Relato maya del origen del mundo y de la vida*. Versión, introducción y notas de Miguel Rivera Dorado. Primera versión crítica y anotada presentada por un investigador español desde el siglo XVIII. Colección: Paradigmas. Tapa dura. Madrid: Editorial Trotta, 2008. ISBN 978-84-8164-965-9
- Abreu Gómez, Ermilo (1985). *Leyendas y consejas del antiguo Yucatán*. México: FCE/CRE.
- Baéz-Jorge, Félix (1992). *Las voces del agua. El simbolismo de las sirenas y las mitologías americanas*. México: Universidad Veracruzana.
- Baéz-Jorge, Félix (1988). *Los oficios de las diosas*. México: Universidad Veracruzana.
- Baqueiro López, Oswaldo (1937). *La maya y el problema de la cultura indígena*. México: Edición de autor.
- Brinton, Daniel (1937). *El folklore de Yucatán*. México: Impresora Oriente.
- Colombres, Adolfo (compilador) (1982). *Relatos del mundo indígena: antología*. México: SEP/ Diana.
- De la Garza, Mercedes & Iliá Nájera Coronado, Marta. *Religión maya*. Colección: Enciclopedia Iberoamericana de Religiones nº 2. Madrid: Editorial Trotta, 2002. ISBN 978-84-8164-555-2
- Echánove Trujillo, Carlos (1945). *Enciclopedia yucatanense*. México: Edición oficial del Gobierno de Yucatán.
- Fernández, Adela (1999). *Dioses prehispánicos de México*. México: Panorama.
- González Torres, Yólotl (1999). *Diccionario de mitología y religión de Mesoamérica*. México: Larousse. ISBN 970-607-802-9
- Granguillhome, Alfredo (1980). *El libro de los cuentos indígenas*. México: Costa Amic Editores.
- Krickeberg, Walter (1985). *Mitos y leyendas de los aztecas, incas, mayas y muiscas*. México: FCE.
- Landa, Diego de (1985). *Relación de las cosas de Yucatán*. España: Edición de Miguel Rivera, Historia 16, Col. Crónicas de América núm. 7.
- León-Portilla, Miguel (1984). *Literaturas de Mesoamérica*. México: SEP Cultura.
- Megged, Nahum (1991). *El universo del Popol Vuh. Análisis histórico, psicologico y filosófico del mito quiché*. México: Diana/UNIVA.
- Morley, Sylvanus (1965). *La civilización maya*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Pérez, Juan Pío (1870/1949). Liga de Acción Social de Yucatán. ed. *Códice Pérez*. Reedición de la publicación original de 1870. Traducción libre del Maya al Español por el Dr. Ermilo Solís Alcalá. Gobierno del Estado de Yucatán.
- Recinos, Adrián (1978). *El Popol Vuh (Las antiguas historias del Quiché)*. Costa Rica: Editorial Universitaria Centro Americana.
- Rivera Dorado, Miguel. *El pensamiento religioso de los antiguos mayas*. Colección: Paradigmas. Madrid: Editorial Trotta, 2006. ISBN 978-84-8164-871-3
- Saravia, Albertina (1981). *Popol Vuh (antiguas historias de los indios quichés de Guatemala)*. México: Porrúa, Col. Sepan Cuantos núm. 36.
- Trejo Silva, Marcia (2009). *Fantasmario mexicano*. México: Trillas. ISBN 978-607-0069-8
- Trejo Silva, Marcia (2004). *Guía de seres fantásticos del México prehispánico*. México. Vila. ISBN 968-5414-24-6.
- Varios autores (1980). *Diccionario maya Cordemex*. México: Cordemex.
- Varios autores (1941). *Los mayas antiguos*. México: El Colegio de México.
- Villa Rojas, Alfonso (1987). *Los elegidos de Dios. Etnografía de los mayas de Quintana Roo*. México: Instituto Nacional Indigenista, Serie de Antropología Social, Col. INI número 56.
- Villa Rojas, Alfonso (1985). *Estudios etnológicos. Los mayas*. México: UNAM, Instituto de Investigaciones Antropológicas, Serie Antropológica número 38.

## Enlaces externos

- [Cosmología Maya](#) <sup>[2]</sup>
- [Religión Maya](#) <sup>[3]</sup>
- [Los Códices Antiguos Mayas](#) <sup>[4]</sup>
- [Sabiduría Maya de la sierra de los Cuchumatanes](#) <sup>[5]</sup>
- [Academia de Lenguas Maya](#) <sup>[6]</sup>
- [Ch'umilal Wuj - Libro del destino: Garardo KanEk Barrios y Carlos Barrios, hermanos Aj Q'ij del pueblo Maya Mam](#) <sup>[7]</sup>

## Referencias

- [1] [http://en.wikipedia.org/wiki/Maya\\_mythology](http://en.wikipedia.org/wiki/Maya_mythology)
- [2] [http://www.mayasautenticos.com/maya\\_cosmology.htm](http://www.mayasautenticos.com/maya_cosmology.htm)
- [3] [http://www.mayasautenticos.com/maya\\_religion.htm](http://www.mayasautenticos.com/maya_religion.htm)
- [4] <http://www.famsi.org/spanish/mayawriting/codices/marhenke.html>
- [5] <http://www.sabiduriamayaa.org>
- [6] <http://www.almg.org.gt/>
- [7] [http://books.google.com/books?id=bUKamyk51UUC&printsec=frontcover&dq=libro+del+destino&hl=es&ei=MX47T0pDo-GdB9TTgIYK&sa=X&oi=book\\_result&ct=result&resnum=1&ved=0CCcQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false/](http://books.google.com/books?id=bUKamyk51UUC&printsec=frontcover&dq=libro+del+destino&hl=es&ei=MX47T0pDo-GdB9TTgIYK&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1&ved=0CCcQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false/)

# Códices mayas

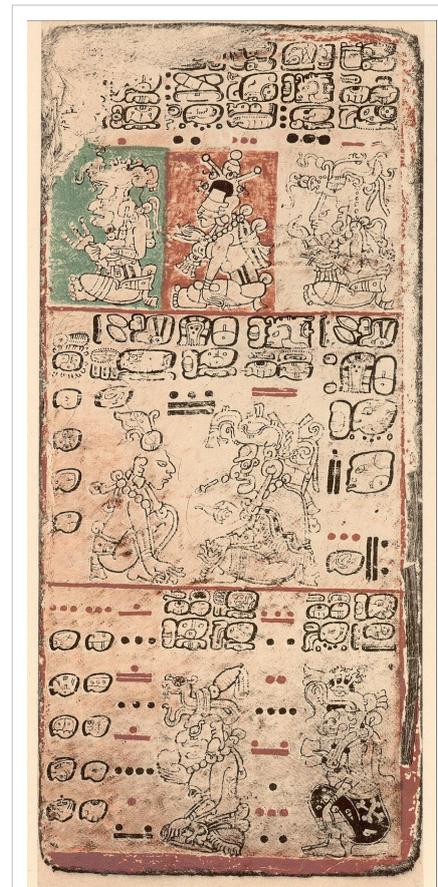
Los **códices mayas** son libros escritos antes de la conquista y muestran algunos rasgos de la civilización maya. En su escritura se emplean caracteres jeroglíficos. Los códices han sido nombrados tomando como referencia la ciudad en la que se localizan. El **códice de Dresde** es considerado el más importante. Los mayas desarrollaron su papel en una era relativamente temprana, hay pruebas arqueológicas del uso de cortezas desde inicios del siglo V. Ellos lo llamaban *huun*.

«[...] Tempranamente en su historia, los mayas produjeron una clase de manto de la parte interna de la corteza de ciertos árboles, principalmente del higo salvaje o amate, y del matapalo, otro ficus. A partir de ésta y con cal ellos formaban papel, cuándo ocurrió, lo desconocemos. El papel inventado por los mayas, era superior en textura, durabilidad y plasticidad al papiro Egipcio.»

Sandstrom and Sandstrom, Traditional Papermaking

## Historia

Había varios libros mayas escritos al tiempo de la conquista de Yucatán en el siglo XVI, pero casi todos fueron destruidos en grandes cantidades más tarde por conquistadores y sacerdotes. En particular, todos los encontrados en la península de Yucatán fueron destruidos por órdenes de Fray Diego de Landa en julio de 1562. Juntos, los códices, son una fuente de información primaria de la cultura maya, junto con las



Página 9 del Códice de Dresde (de la edición de Förstermann, en 1880).

inscripciones en piedras y monumentos, y estelas que sobrevivieron hasta nuestros días y los frescos de algunos templos. Aun así, muchas de las claves para entender al mundo maya fueron destruidos. Alonso de Zorita escribió que en 1540 él vio esos libros en el Altiplano de Guatemala que “narraban su historia de más de Ochocientos años atrás y que le fueron interpretados por Indígenas muy ancianos” (Zorita 1963, 271-2). Fray Bartolomé de las Casas se lamentó cuando descubrió que esos libros fueron destruidos y escribió: "Estos libros fueron vistos por nuestros clérigos, y yo aún pude ver restos quemados por los monjes aparentemente porque ellos pensaron que podrían dañar a los Indígenas en materia de religión, ya que se encontraban al inicio de su conversión". Los últimos en ser destruidos fueron los de Tayasal Guatemala, la última ciudad de América en ser conquistada en 1697.<sup>[1]</sup>

Solamente tres códices y una parte de un cuarto sobrevivieron hasta nuestros tiempos. Éstos son:

- El **Códice de Dresde**;
- El **Códice de Madrid**, también conocido como el *Códice Tro-Cortesiano*;
- El **Códice de París**, también conocido como el **Códice Peresiano**;
- El **Códice de Grolier**, también conocido como el **Fragmento de Grolier**.

Parecidos en forma y estructura, cada uno está escrito en una sola hoja plegada de casi 7 metros de largo y de entre 20 y 22 centímetros de alto, en pliegos que miden cerca de 11 centímetros de ancho.

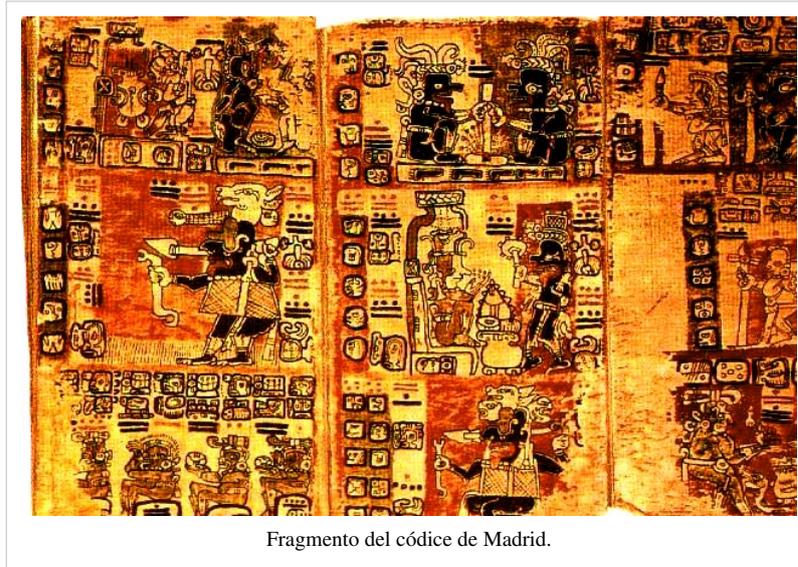
## El Códice de Dresde

El **Códice de Dresde** está guardado en la Sächsische Landesbibliothek (SLUB), la biblioteca estatal en Dresde, Alemania. Es el más elaborado de los códices. Es un calendario mostrando qué dioses influyen en cada día. Explica detalles del calendario maya y el sistema numérico maya. El códice está escrito en una larga hoja de papel que está doblado de forma que se crean 39 páginas, escritas en ambos lados. Probablemente fue escrito por escribas mayas justo antes de la conquista española. De alguna manera llegó a Europa y fue vendido a la librería real de la corte de Sajonia en Dresde, en 1739. En las páginas 46 a 50 incluye un calendario de Venus, lo que muestra que los mayas tenían un calendario más complejo asociado con ideas ceremoniales. En cada una de estas páginas se encuentran cuatro columnas, cada una con treinta de los signos utilizados en el calendario de 260 días llamado "tzolkin". Cada uno de los signos representa el día en el tzolkin en donde ha comenzado una posición particular de uno de los cinco períodos de Venus que complementan ocho años de 365 días. Las cuatro columnas de cada página en particular representan a Venus en su posición como la conjunción superior, la estrella de la mañana, la conjunción inferior, y la estrella de la tarde. En la parte inferior de cada página se muestra en números mayas el número de días de cada período.<sup>[2]</sup>

- **Códice Kingsborough o Versión Aglio del Códice de Dresde:** En 1825-1826 el italiano Agostino Aglio realizó una copia del Códice de Dresde en blanco y negro para el señor Kingsborough. Éste, a su vez, los publicó en el libro "*Antiquities of Mexico*" en nueve tomos. Aglio había preparado también una versión coloreada para el tercer tomo.<sup>[3]</sup>

## El Códice de Madrid

El **Códice de Madrid** habla sobre horóscopos y tablas astrológicas y es el producto de ocho diferentes escribas. Se encuentra en el Museo de América en Madrid, España; tiene 112 páginas, que se separan en dos secciones, conocidas como el Códice Troano y el Códice Cortesano. Ambas secciones fueron reunidas en 1888, pudo haber sido enviado a Carlos I de España por Hernán Cortés, junto al Quinto Real. En la primera carta de relación, Cortés describe: *"Más dos libros de los que acá tienen los indios"*. López de Gómara en su crónica describe que



Fragmento del código de Madrid.

*"pusieron también con estas cosas algunos libros de figuras por letras, que usan los mexicanos, cogidos como paños, escritos por todas partes. Unos eran de algodón y engrudo, y otros de hojas de metl, que sirven de papel; cosa harto de ver. Pero como no los entendieron, no los estimaron."* Cuando se envió la primera carta, la expedición de Cortés ya había tenido intercambios con los mayas en la isla de Cozumel, y con los mayas chontales después de la batalla de Centla.

## El Códice de París

Presuntamente descubierto en una esquina de una polvorienta chimenea de la Biblioteca Imperial de París (ahora Biblioteca Nacional de Francia) tras ser adquirido en 1832, se dio a conocer a partir de 1859 por parte de Léon de Rosny. Este códice, también conocido como "Códice Peresianus", se encuentra en la actualidad en el Fonds Mexicain de la Biblioteca Nacional de Francia y guardado celosamente sin exhibición al público.<sup>[4]</sup> Aunque de este códice existen importantes copias que han permitido su estudio. Estas copias, en su mayoría, se derivan de la versión cromolitográfica de Léon de Rosny en 1887 (como la publicación de Graz de 1968 y la de Chiapas de Thomas Lee Jr. de 1995) y la versión fotográfica en blanco y negro de 1888.

El documento dispone de un total de once páginas, donde en dos se han perdido completamente todos los detalles, y en las otras ocho se preservan razonablemente intactos los glifos ubicados en la parte central, pero todos los motivos cercanos a los cuatro márgenes se han borrado.<sup>[5]</sup> La única discusión completa acerca del códice es el trabajo de Bruce Love en "El Códice de París: Manual para un sacerdote Maya" de 1994, que refiere su temática a cuestiones rituales, correspondiente a los dioses y sus ceremonias, profecías, calendario de ceremonias y un zodiaco dividido en 364 días.<sup>[6]</sup>

## El Códice de Grolier

A pesar de que los otros tres códices ya habían sido encontrados desde el siglo XIX, el **Códice de Grolier** se dio a conocer en 1971. Se dijo que este cuarto códice maya fue encontrado en una cueva en la sierra de Chiapas en 1965, perteneció al doctor José Sáenz quién se los mostró al mayista Michael Coe en el club Grolier de Nueva York, por lo cual se le conoce con este nombre. Es un fragmento de 11 páginas pobremente conservado, y se ha determinado que debió pertenecer a un libro con 20 páginas. Cada página mide 18 cm de alto por 12.5 cm de ancho. Por medio de datación por radiocarbono se ha calculado que fue fabricado en 1230 d. C. +/- 130 años. A pesar de esto, la autenticidad del códice, y más particularmente de su escritura, queda controvertida.

Actualmente está guardado en un museo de México, pero no expuesto al público. Fotografías escaneadas del códice pueden encontrarse en Internet. Las páginas son mucho menos detalladas que las de los otros códices. En cada página siempre se encuentra la figura de un personaje mirando hacia el lado izquierdo de la página e invariablemente sosteniendo un arma o algún instrumento. Arriba de cada página hay un número. En la parte inferior parece haber una lista de fechas.

## El Códice Pérez

No es éste un códice como los anteriores ya que no es un documento primario, aunque tiene también un valor muy grande. **Códice Pérez**, es el nombre que el obispo Crescencio Carrillo y Ancona dio al trabajo que realizó a principios del siglo XIX el investigador mayista Juan Pío Pérez, consistente en una serie de copias fragmentarias de diversos libros del Chilam Balam, compiladas con el propósito de realizar los estudios cronológicos que emprendió el investigador de la cultura maya en Yucatán.

Este códice contiene también un almanaque suelto de Maní y algunas otras transcripciones de diversos documentos, aparte de los libros del Chilam Balam señalados anteriormente, particularmente los libros de Ixil, de Maní y de Kaua. Según afirma el historiador y también mayista Alfredo Barrera Vásquez:

"El nombre de Códice Pérez se presta a confusiones ya que a un fragmento de él... se le ha llamado "Pérez Codex". El verdadero título que Juan Pío Pérez le dio es : *Principales épocas de la historia antigua de Yucatán*.... Además del fragmento llamado así (Pérez Codex), existe el manuscrito precortesiano "Codex Peresianus", que nada tiene que ver con Pío Pérez, ni con los libros de Chilam Balam, de un modo directo. El "Codex Peresianus" se guarda en la Biblioteca Nacional de París y es, por supuesto, jeroglífico".<sup>[7]</sup>

## Forma de creación

Durante años se pensó que los Códices habían sido hechos de fibra de maguey, pero en 1910, R. Schwede estudió los Códices completamente, y determinó que fueron hechos mediante un proceso que usaba la corteza interna de una variedad del árbol del higo, mejor conocido como amate; entonces esto se trataba con una capa de cal (o algo parecido a la cal) sobre la superficie, sobre las cuales se escribió con pinceles y tinta. La tinta negra era carbón negro de hollín, los rojos fueron hechos de hematita (óxido férrico), azules maravillosos y luminosos (azul maya), y también había verdes y amarillos. Los Códices fueron escritos en tiras largas de este papel y fueron doblados en forma de acordeón. Las páginas de los Códices medían cerca de 4 por 9 pulgadas o 10 por 23 cm.

## Originalidad

Además de los comúnmente aceptados, está el *Códice de Grolier*, referido anteriormente, también de apariencia maya; hay discrepancias entre los estudiosos pues muchos consideran que se trata de una falsificación y otros lo consideran un cuarto códice maya. A pesar de que se ha calculado la datación por radiocarbono ubicando una posible fecha de elaboración en el siglo XII, se duda de su autenticidad por el hecho de estar escrito solo en el anverso de las páginas, lo cual discrepa de los otros códices. La doctora Laura Elena Sotelo especialista en códices mayas del Centro de Estudios Mayas del Instituto de Investigaciones Antropológicas de la UNAM ha estudiado el Grolier y declaró que "las evidencias apuntan a que está hecho en 1960, aunque aún existen controversias al respecto".<sup>[8]</sup>

## Véase también

- Códices prehispánicos de Mesoamérica
- Códices mexicas
- Cultura maya
- Mitología maya
- Calendario maya
- Numeración maya
- Lenguas mayenses
- Etnia maya

## Referencias

- [1] « Escritura Maya ([http://www.mayasautenticos.com/maya\\_writing.htm](http://www.mayasautenticos.com/maya_writing.htm))». mayasautenticos. Consultado el 23-08-2009.
- [2] Coe D, Michael (1973) "La escritura Maya y su mundo". Publicación del Club de Grolier. New York.
- [3] « Fac-simile of an original Mexican Painting (<http://www.famsi.org/mayawriting/codices/pdf/kings1.pdf>)» (Código Kingsborough en formato PDF). Consultado el 23-08-2009. «Fotografías de Justin Kerr.».
- [4] Jacqueline de Durand-Forest, Michael W. Swantonlien. Journal de la Société des Américanistes, Año 1998, Volumen 84, Número 84-2, pp. 9-19. « Un regard historique sur le fonds mexicain de la Bibliothèque Nationale de France ([http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/jsa\\_0037-9174\\_1998\\_num\\_84\\_2\\_1713](http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/jsa_0037-9174_1998_num_84_2_1713))».
- [5] Escritura de Jeroglíficos Mayas. Los Códices Antiguos Mayas: el Código de París (<http://www.famsi.org/spanish/mayawriting/codices/paris.html>)
- [6] Mayan Codices. Mundo Maya Online (<http://www.mayadiscovery.com/ing/history/codices.htm>)
- [7] Barrera Vásquez, Alfredo. «El Código Pérez». *Revista Mexicana de Estudios Antropológicos* (1939) **Sobretiro del Título III** (1): pp. 69-83.
- [8] *Banco de falsificadores y coleccionistas* Jornada UNAM 13 de junio de 2005 (<http://www.jornada.unam.mx/2005/06/13/a07n2cul.php>)

## Enlaces externos

- Códices en los períodos Clásicos y Postclásicos Mayas (<http://www.mathcs.duq.edu/~tobin/maya/>)
- Códices mayas (<http://www.mayadiscovery.com/ing/history/codices.htm>)
- Código Dresden completo en formato .JPG ([http://www.famsi.org/research/graz/dresdensis/thumbs\\_0.html](http://www.famsi.org/research/graz/dresdensis/thumbs_0.html))
- Código Dresden completo en formato PDF (<http://www.famsi.org/mayawriting/codices/dresden.html>)  
(ATENCIÓN: El tamaño de los archivos es demasiado grande. Descargas usando conexiones por línea conmutada no son recomendadas.)
- Los Códices en La Astronomía Maya (<http://www.mayasautenticos.com/Astronomia.htm>)
- Explicación matemática de la tabla de eclipses en el código Dresden ([http://tzolkinhaab.googlepages.com/Tabla\\_Eclipses\\_Mayas.pdf](http://tzolkinhaab.googlepages.com/Tabla_Eclipses_Mayas.pdf))
- Código Grolier completo en la web, FAMSI Fundación para el avance de los estudios mesoamericanos. Inc. ([http://www.famsi.org/mayawriting/codices/pdf/grolier\\_kerr.pdf](http://www.famsi.org/mayawriting/codices/pdf/grolier_kerr.pdf))
- Fotografías del código Grolier tomadas por Justin Kerr (<http://www.mayavase.com/grol/grolier2.html>)
- Fotografías del Código París. Biblioteca Nacional de Francia. Versión *PDF* ([http://www.famsi.org/mayawriting/codices/pdf/paris\\_love.pdf](http://www.famsi.org/mayawriting/codices/pdf/paris_love.pdf))

# Popol Vuh

De los términos en idioma quiché: **Popol** - reunión, comunidad, casa común, junta y **Vuh** que significa libro.

El **Popol Vuh** o **Popol Wuj** (El nombre quiché se traduciría como: "*Libro del Consejo*" o "*Libro de la Comunidad*"), es una recopilación de varias leyendas de los quiché (k'iché), un pueblo de la civilización Maya que ocupó partes de Guatemala y de Honduras. Más que un sentido histórico, el libro tiene valor e importancia en el plano religioso; de hecho, se le ha llamado el *Libro Sagrado* o la *Biblia de los mayas k'iche's*.<sup>[1]</sup>

Es una narración que trata de explicar o contar de alguna manera el origen del mundo, la civilización y los diversos fenómenos que ocurren en la naturaleza.

## Historia del Popol-Vuh

Se desconoce la existencia de una versión original del Popol Vuh. Según Delia Goetz<sup>[2]</sup>:

*"Deberíamos suponer que sería un libro de pinturas con jeroglíficos que los sacerdotes interpretaban al pueblo para mantener vivo el conocimiento del origen de su raza y los misterios de su religión."*

Según Fray Francisco Ximénez la primera versión escrita fue elaborada en lengua quiché, utilizando caracteres del alfabeto latino, a mediados del siglo XVI. Según él dicha versión permaneció oculta hasta 1701, cuando los mayas quiché de la comunidad de Santo Tomás Chuilá (hoy Chichicastenango, Guatemala) le mostraron la recopilación de sus historias y mitología.

Se desconoce el nombre del autor de esta primera versión pero Fray Francisco Ximénez, al notar la importancia del documento, decidió traducir el texto al idioma español, asegurando la fidelidad del escrito. Su versión está estructurada en 2 columnas, en una estaba la versión quiché; y en la otra la traducción de Ximénez. La primera versión fue una traducción demasiado literal y resultó muy confusa y oscura. Luego escribió una segunda versión menos literal que incluyó en su "Historia de la Provincia de Santo Vicente de Chiapa y Guatemala" que terminó en 1722.

Los trabajos de Ximénez permanecieron archivados en el Convento de Santo Domingo hasta 1830 cuando fueron trasladados a la Universidad de San Carlos de Guatemala. En 1854 fueron encontrados por el austriaco Dr. Charles Scherzer, quien en 1857 la publicó en Viena bajo el título primitivo "Las Historias del origen de los indios de esta provincia de Guatemala".

El sacerdote y misionero Charles Étienne Brasseur de Bourbourg sustrajo el escrito original de la universidad, lo llevó a Europa y lo tradujo al francés. En 1861 publicó un volumen bajo el título de "Popol Vuh, Le livre Sacré et les mythes de l'antiquité Américaine". Él fue quién le dio el nombre.

El libro original fue vendido al coleccionista Alfonso Pinart, más tarde su viuda lo vendió a su vez al etnólogo Otto Stoll, posteriormente fue comprado por Edward E. Ayer, quién lo devolvió a América. Actualmente la primera



Primera página del manuscrito del Popol Vuh, guardado en la Biblioteca Newberry, Chicago, Colección Ayer.

traducción de Ximénez al castellano y su "Manuscrito de Chichicastenango" se encuentran en la Biblioteca Newberry, en Chicago, Estados Unidos.<sup>[3]</sup> El facsimilar del manuscrito está disponible en la edición en línea hecha en colaboración por la Biblioteca Newberry y las Biblioteca de la Universidad Estatal de Ohio, en un proyecto dirigido por el Dr. Carlos M. López.<sup>[4]</sup> El facsimilar también está accesible desde el sitio *Archivos del Popol Wuj y las culturas mayas*,<sup>[5]</sup> en el que además se incluyen documentos y materiales relacionados al manuscrito.

La localidad de Santa Cruz del Quiché, fue fundada por los españoles que sustituyeron a Q'umar Ka'aj, la capital del reino k'iche'. Juan de Rojas y Juan Cortés, aparecen citados en el libro como los últimos integrantes de la generación de los reyes k'iche'.<sup>[6]</sup>

## Originalidad del Popol Vuh como texto maya

Algunos arqueólogos se han esforzado en encontrar las narraciones del Popol Vuh en las jeroglifos mayas del período prehispánico, otros aseguran que fue escrito en lengua maya con caracteres latinos con base en la tradición oral en el siglo XVI o XVII. El texto de Ximénez procede ciertamente de la época colonial.

Estudiosos como René Acuña han puesto en duda que el contenido reflejado en el Popol Vuh sea realmente maya, pues señala: «[...] el Popol Vuh es un libro diseñado y ejecutado con conceptos occidentales. Su unidad de composición es tal, que da pie para postular un solo recolector de las narraciones. Y no parece que éste haya sido un autodidacta espontáneo nativo, que se puso a redactar las memorias de su nación».<sup>[7]</sup> Se debe tener en cuenta que el libro fue utilizado para evangelizar a los indígenas en su momento.

Para apoyar esta teoría se basa en ciertos errores de transcripción que comete Ximénez al trasladar el texto, lo cual revela su desconocimiento de la lengua quiché. Señala categóricamente Acuña: «Si la fidelidad con que Ximénez copió y tradujo el texto quiché fuera el criterio para establecer la autenticidad del Popol Vuh, habría, de inmediato, que declararlo falso. [...] Enumerar a detalle todos los desfiguros que Ximénez introdujo podría justificar un trabajo de páginas cuyo número no se puede cuantificar. [...] Ante la imposibilidad de efectuar aquí un examen pormenorizado de las traducciones que hizo Ximénez del Popol Vuh, tendré que limitarme a decir que son desiguales y muy infieles, y que el fraile omitió traducir un elevado porcentaje del texto. Mi apreciación se basa en el minucioso análisis comparativo que he realizado de las primeras 1180 líneas del Popol Vuh con las dos versiones españolas de fray Francisco. Pero mi intención no está dirigida a desacreditar la competencia lingüística de este religioso, sino a hacer manifiesto que, con el escaso conocimiento de la lengua quiché que poseía, resulta natural que haya desfigurado la obra al copiarla».<sup>[8]</sup> Al poner en duda la capacidad de Ximénez de manejar la lengua mayanese se abren una serie de interrogativas: ¿qué tan seguros podemos estar de que el Popol Vuh es un texto original maya si solo tenemos actualmente la versión de Ximénez?

Es posible abrir cuestionamientos acerca de la existencia de un libro original de procedencia prehispánica. O bien que fue escrito apoyados en la tradición oral. Su muy cercana analogía con el Génesis de la biblia hace pensar que su escritura estuvo dirigida por frailes cristianos. Así mismo, la aparición de las genealogías que se extienden hasta la época colonial hacen imposible que el original que copió Ximénez pertenezca al período prehispánico.

## Contenido del Popol Vuh

### I. Creación referida

1. Los dioses crean el mundo, crean los valles y las montañas.
2. Los dioses crean a los animales, pero ya que no los alaban los condenan a comerse unos a otros.
3. Los dioses crean a los seres de barro los cuales son frágiles e inestables y no logran alabarlos.
4. Los dioses crean a los primeros seres humanos de madera, éstos son imperfectos y carentes de sentimientos.
5. Los dioses destruyen los primeros seres humanos, los cuales se convierten en monos.
6. Los dioses Gemelos Hunahpú e Ixbalanqué destruyen al arrogante ser Vucub-Caquix, y luego a sus hijos Zipacná y Cabracán...

### II. Historias de Hunahpú e Ixbalanqué

1. Ixpiyacoc e Ixmucane engendran dos hermanos.
2. Hun-Hunahpú y Xbaquiyalo engendran a los "gemelos mono" Hun-Batz y Hun-Chouen.
3. Xibalbá mata a los hermanos HunHunahpú y VucubHunahpú, colgando la cabeza de Hun-Hunahpú en un árbol.
4. Hun-Hunahpú e Ixquic engendran a los "héroes gemelos" Hunahpú e Ixbalanqué (la cabeza de Huh-Hunahpu escupe a la mano de Xquic, embarazándola).
5. Nacen los héroes gemelos y viven con su madre y su abuela paterna Ixmucane, compitiendo con sus medios hermanos Hun-Batz y Hun-Chouen.
6. Los "Héroes Gemelos" derrotan a Xibalbá, casa de la penumbra, los cuchillos, el frío, el jaguar, el fuego y los murciélagos.

### III. Creación de los hombres de Maíz. Descripción de comunidades

1. Los primeros cuatro hombres reales son creados: Balam-Quitzé, el segundo Balam-Acab, el tercero Mahucutah y el cuarto Iquí-Balam.
2. Las primeras cuatro mujeres son creadas.
3. Tribus descendientes. Hablan el mismo lenguaje y viajan a Tulan-Zuiva.
4. El lenguaje de las tribus se confunde y éstas se dispersan.
5. Tohil es reconocido como un dios y exige sacrificios humanos.

### IV. Listado de generaciones

1. Tohil convence a los señores de la tierra a través de sus sacerdotes pero su dominio destruye el Quiché.

## Fragmentos

### I. Creación del Mundo y los Primeros Intentos por crear a los Hombres

El Popol Vuh relata la inexistencia del mundo hasta que el creador y formador decidió generar la vida. La intención era que sus propias creaciones le pudieran hablar y agradecer por la vida. Primero crearon la Tierra, después los animales y, finalmente, los hombres. Éstos fueron inicialmente hechos de barro, pero como el intento fracasó, el Gran creador y formador decidió extraerlos de la madera. Una vez constituidas otras tantas familias, el creador y formador, temeroso de que a sus criaturas pudiera tentarlas la idea de suplantarlos en sabiduría, disminuyó la vista e inteligencia de los ocho.

### **La Creación según el Popol Vuh**

*Ésta es la relación de cómo todo estaba en suspenso, todo en calma, en silencio; todo inmóvil, callado, y vacía la extensión del cielo.*

*Ésta es la primera relación, el primer discurso. No había todavía un hombre, ni un animal, pájaros, peces, cangrejos, árboles, piedras, cuevas, barrancas, hierbas ni bosques: sólo el cielo existía.*

*No se manifestaba la faz de la tierra. Sólo estaban el mar en calma y el cielo en toda su extensión. No había nada junto, que hiciera ruido, ni cosa alguna que se moviera, ni se agitara, ni hiciera ruido en el cielo. No había nada que estuviera en pie; sólo el agua en reposo, el mar apacible, solo y tranquilo. No había nada dotado de existencia.*

*Solamente había inmovilidad y silencio en la oscuridad, en la noche. Sólo el Creador, el Formador, Tepeu, Gucumatz, los Progenitores, estaban en el agua rodeados de claridad. Estaban ocultos bajo plumas verdes y azules.*

*Llegó aquí entonces la palabra, vinieron juntos Tepeu y Gugumatz, en la oscuridad, en la noche, y hablaron entre sí Tepeu y Gugumatz. Hablaron, pues, consultando entre sí y meditando; se pusieron de acuerdo, juntaron sus palabras y su pensamiento. Entonces se manifestó con claridad, mientras meditaban, que cuando amaneciera debía aparecer el hombre. Entonces dispusieron la creación y crecimiento de los árboles y los bejucos y el nacimiento de la vida y la claridad en acción del hombre. Se dispuso así en las tinieblas y en la noche por el Corazón del Cielo, que se llama Huracán.*

*El primero se llama Caculhá Huracán. El segundo es Chipi-Caculhá. El tercero es Raxa-Caculhá. Y estos tres son el Corazón del Cielo.*

*Entonces vinieron juntos Tepeu y Gugumatz; entonces conferenciaron sobre la vida y la claridad, cómo se hará para que aclare y amanezca, quién será el que produzca el alimento y el sustento.*

*-¡Hágase así! ¡Que se llene el vacío! ¡Que esta agua se retire y desocupe el espacio, que surja la tierra y que se afirme! Así dijeron. ¡Que aclare, que amanezca en el cielo y en la tierra! No habrá gloria ni grandeza en nuestra creación y formación hasta que exista la criatura humana, el hombre formado. Así dijeron.*

*Luego la tierra fue creada por ellos. Así fue en verdad como se hizo la creación de la tierra:*

*- ¡Tierra!, dijeron, y al instante fue hecha.*

*Como la neblina, como la nube y como una polvareda fue la creación, cuando surgieron del agua las montañas; y al instante crecieron las montañas.*

*Solamente por un prodigio, sólo por arte mágica se realizó la formación de las montañas y los valles; y al instante brotaron juntos los cipresales y pinares en la superficie.*

*Y así se llenó de alegría Gugumatz, diciendo:*

*-¡Buena ha sido tu venida, Corazón del Cielo; tú, Huracán, y tú, Chípi-Caculhá, Raxa-Caculhá!*

*-Nuestra obra, nuestra creación será terminada, contestaron.*

*Primero se formaron la tierra, las montañas y los valles; se dividieron las corrientes de agua, los arroyos se fueron corriendo libremente entre los cerros, y las aguas quedaron separadas cuando aparecieron las altas montañas.*

*Así fue la creación de la tierra, cuando fue formada por el Corazón del Cielo, el Corazón de la Tierra, que así son llamados los que primero la fecundaron, cuando el cielo estaba en suspenso y la tierra se hallaba sumergida dentro del agua..*

*De esta manera se perfeccionó la obra, cuando la ejecutaron después de pensar y meditar sobre su feliz terminación.*

*Luego hicieron a los animales pequeños del monte, los guardianes de todos los bosques, los genios de la montaña, los venados, los pájaros, leones, tigres, serpientes, culebras, cantiles (víboras), guardianes de los bejucos.*

*Y dijeron los Progenitores:*

*-¿Sólo silencio e inmovilidad habrá bajo los árboles y los bejucos? Conviene que en lo sucesivo haya quien los guarde.*

*Así dijeron cuando meditaron y hablaron enseguida. Al punto fueron creados los venados y la aves. En seguida les repartieron sus moradas los venados y a las aves:*

*-Tú, venado, dormirás en la vega de los ríos y en los barrancos. Aquí estarás entre la maleza, entre las hierbas; en el bosque os multiplicaréis, en cuatro pies andaréis y os tendréis. Y así como se dijo, así se hizo.*

*Luego designaron también su morada a los pájaros pequeños y a las aves mayores:*

*-Vosotros, pájaros, habitaréis sobre los árboles y los bejucos, allí haréis vuestros nidos, allí os multiplicaréis, allí os sacudiréis en las ramas de los árboles y de los bejucos. Así les fue dicho a los venados y a los pájaros para que hicieran lo que debían hacer, y todos tomaron sus habitaciones y sus nidos.*

*De esta manera los Progenitores les dieron sus habitaciones a los animales de la tierra.*

*Y estando terminada la creación de todos los cuadrúpedos y las aves, les fue dicho a los cuadrúpedos y pájaros por el Creador y Formador y los Progenitores:*

*-Hablad, gritad, gorjead, llamad, hablad cada uno según vuestra especie, según la variedad de cada uno. Así les fue dicho a los venados, los pájaros, leones, tigres y serpientes.*

*-Decid, pues, nuestros nombres, alabadnos a nosotros, vuestra madre, vuestro padre. ¡Invocad, pues, a Huracán, Chipi-Caculhá, Raxa-Caculhá, el Corazón del Cielo, el Corazón de la Tierra el Creador, el Formador, los Progenitores; hablad, invocadnos, adoradnos!, les dijeron.*

*Pero no se pudo conseguir que hablaran como los hombres; sólo chillaban, cacareaban y graznaban; no se manifestó la forma de su lenguaje, y cada uno gritaba de manera diferente.*

*Cuando el Creador y el Formador vieron que no era posible que hablaran, se dijeron entre sí:*

*-No ha sido posible que ellos digan nuestro nombre, el de nosotros, sus creadores y formadores. Esto no está bien, dijeron entre sí los Progenitores. Entonces se les dijo:*

*-Seréis cambiados porque no se ha conseguido que habléis. Hemos cambiado de parecer: vuestro alimento, vuestra pastura, vuestra habitación y vuestros nidos los tendréis, serán los barrancos y los bosques, porque no se ha podido lograr que nos adoréis ni nos invoquéis. Todavía hay quienes nos adoren, haremos otros seres que sean obedientes. Vosotros, aceptad vuestro destino: vuestras carnes serán trituradas. Así será. Ésta será vuestra suerte. Así dijeron cuando hicieron saber su voluntad a los animales pequeños y grandes que hay sobre la faz de la tierra.*

*Así, pues, hubo que hacer una nueva tentativa de crear y formar al hombre por el Creador, el Formador y los Progenitores.*

*-¡A probar otra vez! Ya se acercan el amanecer y la aurora; ¡hagamos al que nos sustentará y alimentará! ¿Cómo haremos para ser invocados para ser recordados sobre la tierra? Ya hemos probado con nuestras primeras obras, nuestras primeras criaturas; pero no se pudo lograr que fuésemos alabados y venerados por ellos. Probemos ahora a hacer unos seres obedientes, respetuosos, que nos sustenten y alimenten. De este modo hicieron a los seres humanos que existen en la tierra.*

### Los dioses gemelos: Hunahpú e Ixbalanqué

El Popol Vuh también relata las hazañas de los dioses gemelos: Hunahpú e Ixbalanqué, que descendieron a Xibalbá (inframundo) y vencieron a los Ajawab, y se convirtieron en el Sol y la Luna. He aquí un fragmento de la historia de su nacimiento:

*Cuando llegó el día de su nacimiento, dio a luz la joven que se llamaba Ixquic; pero la abuela no los vio cuando nacieron. En un instante fueron dados a luz los dos muchachos llamados Hunahpú e Ixbalanqué. Allí en el monte fueron dados a luz.*

*Luego llegaron a la casa, pero no podían dormirse.*

*-¡Anda a botarlos afuera!, dijo la vieja, porque verdaderamente es mucho lo que gritan. Y en seguida fueron a ponerlos sobre un hormiguero. Allí durmieron tranquilamente. Luego los quitaron de ese lugar y los pusieron sobre las espinas.*

*Ahora bien, lo que querían Hunbatz y Hunchouén era que murieran allí mismo en el hormiguero, o que murieran sobre las espinas. Deseábanlo así a causa del odio y de la envidia que por ellos sentían Hunbatz y Hunchouén.*

*Al principio se negaban a recibir en la casa a sus hermanos menores; no los conocían y así se criaron en el campo. Hunbatz y Hunchouén eran grandes músicos y cantores; habían crecido en medio de muchos trabajos y necesidades y pasaron por muchas penas, pero llegaron a ser muy sabios. Eran a un tiempo flautistas, cantores, pintores y talladores; todo lo sabían hacer.*

*Tenían noticia de su nacimiento y sabían también que eran los sucesores de sus padres, los que fueron a Xibalbá y murieron allí. Grandes sabios eran, pues Hunbatz y Hunchouén y en su interior sabían todo lo relativo al nacimiento de sus hermanos menores. Sin embargo, no demostraban su sabiduría, por la envidia que les tenían, pues sus corazones estaban llenos de mala voluntad para ellos, sin que Hunahpú e Ixbalanqué los hubieran ofendido en nada.*

*Estos últimos se ocupaban solamente de tirar con cerbatana todos los días; no eran amados de la abuela ni de Hunbatz, ni de Hunchouén. No les daban de comer; solamente cuando ya estaba terminada la comida y habían comido Hunbatz y Hunchouén, entonces llegaban ellos, Pero no se enojaban, ni se encolerizaban y sufrían calladamente, porque sabían su condición y se daban cuenta de todo con claridad. Traían sus pájaros cuando venían cada día, y Hunbatz y Hunchouén se los comían, sin darle nada a ninguno de los dos, Hunahpú e Ixbalanqué.*

*La sola ocupación de Hunbatz y Hunchouén era tocar la flauta y cantar.*

## Referencias

- [1] Montejo, Victor (1999) *Popol Vuh, libro sagrado de los mayas* ed.Artes de México ISBN-968-6533-85-0
- [2] <http://www.sacred-texts.com/nam/maya/pvgm/index.htm>
- [3] \*Barrios Carrillo, Jaime. « "Patrimonio no renovable" web Siglo XXI Guatemala (<http://www.sigloxxi.com/index.php?link=opinion&opinionid=2964>)». Consultado el 21 julio de 2008.
- [4] Carlos M. López. « Facsimilar del manuscrito del Popol Vuh (<http://library.osu.edu/sites/popolvuh/>) ». Consultado el 26 de julio de 2010.
- [5] « Archivos del Popol Wuj y las culturas mayas (<http://mayanarchives-popolvuh.osu.edu>) ». Consultado el 26 de julio de 2010.
- [6] \*Florescano, Enrique. « "Chichén Itzá, Teotihuacán y los orígenes del Popol Vuh" web La jornada semanal UNAM-No. 536 (<http://www.jornada.unam.mx/2005/06/12/sem-enrique.html>) ». Consultado el 21 julio de 2008.
- [7] Acuña (1998), p. 28.
- [8] Acuña (1998), pp. 29-31

## Bibliografía

### En castellano

- Acuña, René (1998). *Temas del Popol Vuh*. México: UNAM, Instituto de Investigaciones Filológicas. Colección: Ediciones especiales, 10..
- Anónimo (1993). *El libro del consejo (Popol Vuh)* (Traducción y notas de Georges Raynaud, J. M. González de Mendoza y Miguel Ángel Asturias, prólogo de Francisco Monterde, introducción de Maricela Ayala Falcón, 5ª ed., México: UNAM, Coordinación de Humanidades. Colección: Biblioteca del estudiante universitario, 1. edición).
- Anónimo (2008). *Popol Vuh. Relato maya del origen del mundo y de la vida*. Versión, introducción y notas de Miguel Rivera Dorado. Primera versión crítica y anotada presentada por un investigador español desde el siglo XVIII. Colección: Paradigmas. Tapa dura. Madrid: Editorial Trotta. ISBN 978-84-8164-965-9.
- Chávez, Adrián Inés (1981). *Popol Wuj: Poema mito-histórico kí-chè*. Edición Guatemalteca. Centro Editorial Vile.
- De la Garza, Mercedes & Iliá Nájera Coronado, Marta (2002). *Religión maya*. Colección: Enciclopedia Iberoamericana de Religiones nº 2. Madrid: Editorial Trotta. ISBN 978-84-8164-555-2.
- Estrada Monroy, Agustín (ed.) (1973). *Popol Vuh*. Reproducción del Manuscrito de Ximénez, con anotaciones. Editorial José de Piñeda Ibarra, Guatemala.
- López, Carlos M. (2009). *Nuevos aportes para la autenticidad del Popol Wuj*. Revista Iberoamericana, Vol. LXXV, Num. 226, Enero-Marzo: (125-151).
- – (1999). *Los Popol Wuj y sus epistemologías. Las diferencias, el conocimiento y los ciclos del infinito..* Quito: Editorial Abya-Ayala.
- Recinos, Adrián (1979). *El Popol Vuh: las antiguas historias del quiché*. Décima edición. Editorial Universitaria Centroamericana.
- Rivera Dorado, Miguel (2006). *El pensamiento religioso de los antiguos mayas*. Colección: Paradigmas. Madrid: Editorial Trotta. ISBN 978-84-8164-871-3.
- Sáenz de Santamaría, Carmelo (1985). *Primera parte del tesoro de las lenguas cakchiquel, quiché y zutuhil, en que las dichas lenguas se traducen a la nuestra, española*. Publ. esp. no. 30, Academia de Geografía e Historia de Guatemala; Tipografía Nacional, Guatemala.
- Sam Colop, Luis Enrique (1999). *Popol Wuj — Versión Poética K'iche'*. Proyecto de Educación Maya Bilingüe Intercultural.
- VV.AA. (2003). *Popol Vuh: las antiguas historias del Quiche*. Madrid: Fondo de Cultura Económica. ISBN 84-375-0538-0.
- Ximenez, Francisco (ca. 1701). *Primera parte de el tesoro de las lengvas kakchiquel, qviche y qutuhil*. Manuscrito. Newberry Library, Chicago.

### En inglés

- Akkeren, Ruud van (2003). *Authors of the Popol Vuh*. Ancient Mesoamerica 14: pags. 237-256. ISSN 0956-5361.
- Edmonson, Munro S. (1971). *The Book of Counsel: The Popol-Vuh of the Quiche Maya of Guatemala*. Publ. no. 35, Middle American Research Institute, Tulane University.
- López, Carlos M. (2007). *The Popol Wuj in Ayer MS 1515 Is a Holograph by Father Ximénez*. Latin American Indian Literatures 23 (2): 112-41.
- Tedlock, Dennis (1996). *Popol Vuh: The Definitive Edition of the Mayan Book of the Dawn of Life and the Glories of Gods and Kings*. Touchstone Books. ISBN 0-684-81845-0.

## En alemán

- Schultze Jena, Leonhard (1944). *Popol Vuh: das heilige Buch der Quiché-Indianer von Guatemala*.

## Enlaces externos

-  Wikisource contiene obras originales de o sobre **Popol Vuh**. Wikisource
- El Popol Vuh, en la Página de Literatura Guatemalteca (<http://www.literaturaguatemalteca.org/popol.html>)
- Texto del Popol Vuh en Español (<http://www.artehistoria.jcyl.es/cronicas/contextos/12544.htm>)
- A facsimile of the earliest preserved manuscript (<http://library.osu.edu/sites/popolwuj/>), in Quiché and Spanish, hosted at The Ohio State University Libraries.
- Popol Wuj Archives (<http://mayanarchives-popolwuj.osu.edu/>), sponsored by the Department of Spanish and Portuguese at The Ohio State University, Columbus, Ohio, and the Center for Latin American Studies at OSU.
- Blog Hunapú e Ixbalanqué (<http://www.hunapu-e-ixbalanque.blogspot.com>)
- Información sobre el Calendario Maya (<http://www.mayacalendar.com/calendariomaya.html>)
- Jornada UNAM *Chichén Itzá, Teotihuacán, y los orígenes del Popol Vuh* (<http://www.jornada.unam.mx/2005/06/12/sem-enrique.html>)
- *Fragmentos en audio del Popol Vuh idioma quiché e idioma español* Antología de la poesía Palabravirtual.com ([http://www.palabravirtual.com/index.php?ir=ver\\_voz1.php&wid=1408&p=Poesía maya&t=Textos del Popol Vuh](http://www.palabravirtual.com/index.php?ir=ver_voz1.php&wid=1408&p=Poesía maya&t=Textos del Popol Vuh))

## Mitología mexicana

La **mitología mexicana** es una extensión del complejo cultural. Antes de llegar los aztecas al valle del Anáhuac, ya existían antiguos cultos y diosas del sol que ellos adoptaron en su afán de adquirir un rostro. Al asimilarlos también cambiaron sus propios dioses, tratando de colocarlos al mismo nivel de los antiguos dioses del panteón nahua. De esta manera, elevaron sus dioses patronos, Huitzilopochtli y Coatlicue, al nivel de las antiguas deidades creadoras, como Tláloc, Quetzalcóatl y Tezcatlipoca.

Dicho esto, existe un culto dominante sobre los demás dioses aztecas, el de su dios Sol, Huitzilopochtli. Los aztecas se consideraban como el pueblo elegido por el Sol, encargados de garantizar su recorrido por el cielo, alimentándolo. Este sentimiento fue reforzado por la reforma social y religiosa de Tlacaélel bajo el reino de los emperadores Itzcóatl, Moctezuma I y Axayácatl a mitad del siglo XV. El mito de la creación del mundo de los aztecas expande esta idea.



Huitzilopochtli "colibrí del sur", dios de la guerra y el sol, dios nacional de los aztecas.

Las religiones prehispánicas se formaron a través de un lento evolucionar y asimilación de Los dioses prehispánicos, no son tanto seres de poder ilimitado, sino muchas veces encarnaciones de las fuerzas de la naturaleza, con personalidad humana, por ellos muchos estudiosos prefieren traducir el concepto prehispánico de "Téotl" como señor, y no como dios.

Los sabios nahuas o tlahimines trataron de dar un poco de orden a esta multitud de dioses, así, tenemos en primer lugar a los dioses creadores, o Ipalnemohuani, ésta es una palabra nahua que significa "aquél por quien se vive" y dado que en náhuatl no existe el plural más que para los nombres de cosas, se ha especulado mucho sobre una

posible tendencia monoteísta de los aztecas. Aunque esta interpretación puede estar originada por la influencia monoteísta occidental al no valorar la importancia en la cultura Nahuatl del concepto de dualidad creadora. Los dioses creadores eran en primer lugar, Ometéotl (Ome-dos Teotl- Deidad) el principio de la dualidad creadora que a su vez engendraba en sí mismo como origen y efecto a Ometecutli (Ome-Dos Tecutli-Señor) elemento masculino de origen, y Omecihuatl (Ome-dos Cihuatl-Señora) elemento femenino de origen. A partir de ellos surgían 4 elementos rectores principales: Tezcatlipoca Señor del espejo negro y Quetzalcóatl Serpiente Emplumada, creadores del mundo, Tláloc Señor del agua y Ehécatl Señor del viento proveedores de la lluvia y de la vida. Otros nombre que se le daban a estos dioses son Tloque Nahuaque ("El inventor de sí mismo" o "El señor del cerca y junto"). La mayor parte de la poesía náhuatl que sobrevive, usa estos nombres para referirse a los dioses creadores.

Después estarían los dioses patronos, que eran los encargados de vigilar a cada pueblo. Según una antigua leyenda, cuando los grupos nahuas (las tribus nahuatlacas) salieron de Aztlan, cada una de ellas llevaba consigo su "bulto sagrado", que contenía las reliquias de su dios patrono. Huitzilopochtli era el dios patrono de los mexicas, pero ellos también respetaban los dioses de los otros pueblos. Junto al templo mayor construyeron un templo especial para los dioses patronos de todos los pueblos conquistados, de manera análoga al Panteón romano.

Existían así mismo, dioses dedicados a cada profesión y aspecto de la vida. Xipe Tótec, dios del reverdecimiento fue adoptado como el dios de los plateros, Nanahuatzin, de las enfermedades de la piel, Tlazotéotl, diosa del amor físico y de las prostitutas, etc.

También existían algunos dioses de origen familiar pero se sabe poco de ellos.

La mayoría de estos dioses son anteriores a los aztecas o mexica, y son compartidos por los demás pueblos nahua.

## Historia de la creación según los nahuatls

Los nahuatls tenían varios mitos de la creación, resultado de la integración de distintas culturas. En uno de ellos, Tezcatlipoca y Quetzalcóatl se dan cuenta de que los dioses se sienten vacíos y necesitan compañía. Por ello necesitan crear la tierra. Existía solo un inmenso mar, donde vivía el monstruo de la tierra. Para atraerlo, Tezcatlipoca ofrece su pie como carnada y el monstruo sale y se lo come. Antes de que se pueda sumergir, los dos dioses lo toman, lo estiran para dar a la tierra su forma. Sus ojos se convierten en lagunas, sus lágrimas en ríos, sus orificios en cuevas. Después de eso, le dan el don de la vegetación para confortar su dolor. Y posteriormente se da a la tarea de crear a los primeros hombres.



Quetzalcoatl y Tezcatlipoca.

Según otro mito conocido como "La leyenda del quinto sol", en el principio, todo era negro, sin vida, muerto. Los Dioses se reunieron en Teotihuacan planteándose la cuestión de quién tendría la carga de crear al mundo, para lo cual uno de ellos se tendría que arrojar a una hoguera. Dos de ellos fueron seleccionados para tal fin.

Sin embargo el más fuerte y vigoroso, al momento de lanzarse a la hoguera, retrocede ante el fuego; por lo que el segundo, un pequeño dios, humilde y pobre, (usado como metáfora del pueblo azteca sobre sus orígenes), se lanza sin vacilar al fuego, convirtiéndose en el Sol. Al ver esto, el primer dios, sintiendo coraje, decide arrojarse a la hoguera, convirtiéndose en la Luna.

Aun así, los dos astros siguen siendo inertes en el cielo y es indispensable alimentarlos para que se muevan. Entonces otros dioses deciden sacrificarse y dar el "agua preciosa" que es necesaria para crear la sangre. Por lo tanto, se obliga a los hombres a recrear eternamente el sacrificio divino original.

## Panteón azteca

### Dioses

- Ometéotl (también *Citlatonac* u *Ometecuhtli* (masculino) y *Omecihuatl* (femenino)): el/los dios/es de la dualidad, pregenerador/es de las almas y Señor/Señora de los cielos.

### Principales

- Huitzilopochtli (también *Mextli*, *Mexitl*, *Uitzilopochtli*): el dios supremo de Tenochtitlan, patrono de la guerra, el fuego y el sol. Guía, protector y patrono de los aztecas (A quienes ordenó llamarse Mexicas a partir de aquel momento) desde su salida de Aztlan. Su nombre significa *Colibrí Zurdo* (O izquierdo) o *Colibrí del sur*
- Quetzalcóatl (también *Tlahuizcalpantecuhtli*): *Serpiente de plumas preciosas*, dios creador y patrono del gobierno, los sacerdotes y los mercaderes. Asociado con **Ehecatl** como viento divino. Uno de los cuatro hijos de la pareja primigenia.
- Tezcatlipoca (también *Omácatl*, *Titlacauan*): *El Espejo Humeante*, omnipotente dios de los gobernantes, hechiceros y guerreros; de la noche, la muerte, la discordia, el conflicto, la tentación y el cambio; daba y quitaba las riquezas y era el protector de los esclavos. Siniestro rival de Quetzalcóatl en muchos mitos. Puede aparecer como un jaguar, además de sus otros muchos Tonales.
- Tláloc (también *Nuhualpilli*): *El que Hace Brotar a las Cosas, Licor de la Tierra*, grande y antiguo proveedor y dios de la lluvia, la fertilidad y el rayo. Uno de los cuatro hijos de la pareja primigenia (Ometecuhtli y Omecihuatl). Dios creador y uno de los cuatro soles. Fue uno de los dioses más viejos de toda Mesoamérica y tenía un templo gemelo junto al de Huitzilopochtli en Tenochtitlan.
- Xipe Tótec *Nuestro Señor Desollado*: dios de la primavera, la germinación de las semillas y la renovación de la vegetación; además de la fertilidad. Era considerado el patrono de los orfebres. Se le identificaba a veces con Mixcóatl; sobre todo como destinatario de los sacrificios gladiatorios y por flechamiento.
- Xiuhtecuhtli: la personificación de la vida después de la muerte, la luz en la oscuridad y la comida en épocas de hambruna

### Celestes

- Citlalicue: *Vestido de Estrellas*, un creador de las estrellas.
- Coyolxauhqui: *Cascabeles de Oro* o *La de los Cascabeles en la Cara*, la Luna, hermana legendaria de Huitzilopochtli y patrona de la Vía Láctea.
- Ehécatl (también *Ehecatl-Quetzalcóatl*): dios del viento y creador de la tierra, los cielos y la actual raza de los hombres al rescatar los huesos de los hombres viejos del Mictlan, en su advocación de Quetzalcóatl. Como dios del Oeste, es uno de los que sostiene el cielo. Soplaba el viento que limpiaba el camino de los Tlaloque (dioses menores de la lluvia, ayudantes de Tláloc).
- Meztli (también *Metztli*, *Tecuciztécatl*, *Tecciztécatl*): diosa de la luna, la noche y los granjeros. También se identifica con un dios de los gusanos, de bajo rango, que falló en sacrificarse para convertirse en el Sol, y devino en la Luna, su rostro oscurecido por un conejo.
- Mixcóatl (*serpiente nube*): dios de la caza, la guerra y la Vía Láctea.
- Nanahuatzin (también *Nana*, *Nanautzin*, *Nanahuatl* o *Nanauatzin*): dios de bajo rango que se sacrificó a sí mismo para convertirse en el dios Sol Tonatiuh, en la prueba en que *Tecuciztécatl* falló.



Tepeyollotl.

- Tlahuizcalpantecuhtli: dios destructor de la estrella del alba (Venus), el amanecer y el este. Es uno de los que sostienen los cielos.
- Tlalchitonatiuh representa al sol bajo.
- Tletonatiuh: Era uno de los cuatro soles aztecas. Es el "sol de fuego", bajo cuyo influjo los humanos fueron exterminados por el fuego caído del cielo y transformados en diversos animales como perros, aves, etc.
- Tonatiuh *El Luminoso* o *El que Calienta*: Dios Sol y guerrero de los cielos que disparaba sus dardos luminosos a los cuatro puntos cardinales al amanecer, asociado con las águilas. Identificado con Huitzilopochtli. Se le representaba con el glifo del movimiento (ollin). También era el regente del paraíso al que iban los guerreros muertos en batalla, los sacrificados en su honor y las mujeres que morían en el primer parto.
- Xólotl *Gemelo*: Representado como un perro de color oscuro, gemelo del dios Quetzalcóatl. Era considerado la estrella vespertina (Venus), al contrario de su gemelo, la estrella matutina. Representaba los aspectos oscuros de la dualidad de los gemelos.
- Yohualtecuhtli era la diosa azteca de la noche, y protegía el sueño de los niños.
- Tlahuizcalpantecuhtli: *Señor de la Estrella del Alba* el dios del colorido sonrosado de la aurora
- Xitlali: *Diosa de las estrellas*, significa Lucero de las estrellas, Estrella de la mañana, lucero del triunfo o de la esperanza.

### Fenoménicos

- Atlacoya: diosa de las sequías.
- Ayauhtéotl: diosa de la bruma y la neblina; se la ve por las mañanas o en las noches. Se la asocia con la vanidad y la fama.
- Tepeyóllotl: *Corazón de la Montaña*, dios jaguar, asociado con los ecos y los terremotos.

### Acuáticos

- Acuecucyoticihuati: diosa de los mares, de los ríos y del agua que corre. Su representación es de una mujer dando a luz, y se la considera una de las representaciones de Chalchitlicue.
- Amimitl: dios de los lagos, divinidad que calmaba las tempestades y protegía a los pescadores.
- Atl: un dios de las aguas,
- Atlacamani: diosa de las tormentas marinas.
- Atlatonin o *Atlantonan*: diosa de las costas.
- Atlaua o *Atlahua*: *Señor de las Aguas*, un dios del agua, patrono de los pescadores y los arqueros.
- Chalchiuhtlatónal: el agua.
- Chalchitlicue: *La de la Falda de Verde Jade*, diosa del agua y esposa de Tlaloc.
- Matlalcehuítl (también *Matlalcueje*): diosa de los aguaceros y del canto, identificada con Chalchitlicue.



Chalchitlicue.

### Ígneos

- Camaxtli: dios de la caza, la guerra, el destino y el fuego. Fue uno de los creadores del mundo.
- Chantico: diosa del fuego celeste, los tesoros personales y los volcanes.
- Huehuetéotl (también *Ueueoteotl*, *Xiuhtecuhtli*, *Xiutechuhtli*): antiguo dios del corazón, el fuego de la vida. Asociado con la Estrella Polar y con el Norte, es uno de los que sostienen los cielos. Su nombre significa Dios Viejo.
  - Paynal: el mensajero de Huitzilopochtli.
- Xócotl: Dios estrella asociado con el fuego.



Chantico.

### Alimento

- Centéotl: también *Cinteotl* o *Centeocihuatl*, dios principal del maíz, hijo de **Tlazotéotl**. Le estaba dedicado el cuarto mes del año.
- Chicomecóatl (también *Chalchiuhcihuatl*, *Chiccoméccatl*, o *Xilonen*): *Siete Serpiente* diosa del maíz nuevo, esposa de **Centéotl**, venerada particularmente por los huastecos.
- Coatlicue: *La de la Falda de Serpientes*, madre de Coyolxauhqui, los *Centzon Huitznahua*, y Huitzilopochtli. Dios de la tierra.
- Xilonen: "Barbuda", la diosa del jilote



Centéotl.

### Fertilidad y matriarcado

- Chiconahui: una diosa doméstica de la fertilidad.
- Temazcalteci (también *Temaxcaltechi* o *Tozi*) - diosa de los baños, diosa abuela, corazón de la tierra y madre de los dioses. Asociada con las parturientas y la guerra.
- Teteoinnan: madre de los dioses.
- Tlacúltetl es la diosa de la belleza y del amor sensual.
- Toci Abuela de los Dioses, señora de la salud, de los temazcales, corazón de la tierra y señora de los textiles, fue sincretizada por Santa Ana
- Tonantzin (también *Omecíhuatl*) Madre de Quetzalcoatl, antiguamente tenía su capilla en el cerro del Tepeyac, fue destruida por los españoles y se creó ahí la actual Villa de Guadalupe.
- Tzítzmitl: anciana diosa abuela.
- Xochipilli *Príncipe Flor*: Joven dios de las fiestas, la pintura, la danza, los juegos, el canto, el amor y la escritura. Castigaba con enfermedades secretas a quienes no le guardaban ayuno. Identificado con Macuilxóchitl y relacionado con *Centéotl*.
- Xochiquétzal *Flor de la Rica Pluma* o *Flor Preciosa*: Diosa de la sexualidad femenina, las prostitutas, las flores, el placer, la artesanía, el tejido, la danza, el canto y las madres jóvenes. véase *Ichpuchtli*.
- Cihuacóatl: primera mujer en dar a luz, considerada por ello protectora de los partos
- Tonacacíhuatl: diosa esposa de Tonacatecuhtli
- Tonacatecuhtli: un dios mexicana de la fertilidad. Durante la creación del mundo lo dividió en tierra y océano.



Xochiquétzal.

### Vicios

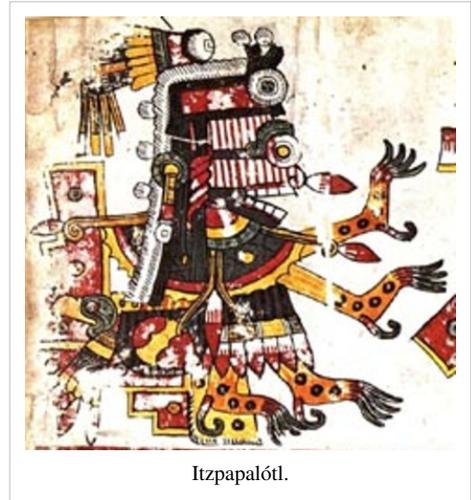
- Huehuecócuyotl (también *Ueuecuyotl*): *Coyote Viejísimo*, un dios bromista e indulgente, señor de la promiscuidad y los lugares salvajes. Capaz de cambiar de forma, se lo asocia con los tambores y el coyote.
- Macuilcozcacuauhtli: *El Cinco Buitre*, uno de los *Ahuiateteo* (dioses de los excesos).
- Macuilcuetzpalin: *El Cinco Lagarto*, uno de los *Ahuiateteo* (dioses de los excesos).
- Macuilmalinalli: *El Cinco Hierba*, uno de los *Ahuiateteo* (dioses de los excesos).
- Macuilotchtli: *El Cinco Conejo*, uno de los *Ahuiateteo* (dioses de los excesos).
- Macuilxóchitl: *El Cinco Flor*, dios de los juegos y el juego, y jefe de los *Ahuiateteo*, dioses de los excesos.
- Mayáhuel (también *Mayahual*, o *Mayóuel*): diosa del maguey, y por extensión, del alcohol.
- Ometochtli (*El Dos Conejo*): dios conejo ebrio, jefe de los *Centzon Totochtin*
- Tepoztécatl (también *Tezcatzontécatl*): dios del pulque y los conejos.
- Tlazoltéotl (también *Tlaelquani*, *Tlazolteotli*) *Devoradora de la Mugre*: diosa de la purificación de la mugre, la enfermedad o el exceso. A ella se acogían los moribundos para confesar sus pecados ante su teopixque (Sacerdote), también era considerada patrona del tejido, de los amores y placeres impuros. Protectora y patrona de los amantes.



Mayáhuel.

## Muerte

- Acolmiztli (Brazo de puma): un dios del inframundo azteca.
- Chalmeatecutli: un dios del mundo subterráneo, Mictlán, y de los sacrificios.
- Chalmécatl: el inframundo (Mictlán) y el norte.
- Ilamatecutli (también *Cihuacóatl* or *Quilaztli*): *La Vieja Princesa*, anciana diosa de la tierra, la muerte, y la Vía Láctea. Su rugido indicaba la guerra.
- Itztlacoliuhqui-Ixquimilli: dios de la piedra, la obsidiana, la frialdad, la dureza y el castigo. Aspecto de *Tlahuizcalpantecuhtli*
- Iztli: dios del sacrificio y los cuchillos de piedra.
- Itzapálotl: *Mariposa de Obsidiana*, Reina de Tomoanchan y de los *tzitzimime* (demonios de las estrellas) así como una de las *Cihuateteo* (Mujeres deificadas) .
- Mictēcacīhuatl (o *Mictlancīhuatl*): diosa de la muerte y Señora de Mictlán, el inframundo de los infiernos.
- Mictlantecuhtli (también *Mictlantecuhtzi*, o *Tzontémoc*): dios de la muerte y Señor de Mictlán, también dios del norte, uno de los que sostienen los cielos.
- Teoyaomqui (también *Teoyaomiqui*): dios de los guerreros muertos.
- Xochitónal: dios menor que cuida la entrada al "reino de los muertos".



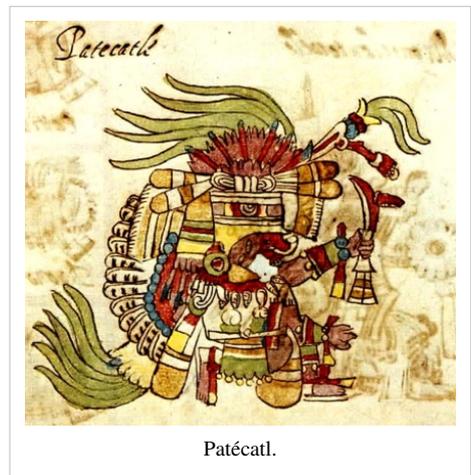
Itzapálotl.

## Nocturnos

- Chalchiutecélotl: un dios búho nocturno.
- Chalchiutotolin: "*Precioso Pavo Nocturno*", dios de la pestilencia y el misterio.

## Oficios

- Acalometochtli (Dos conejos de las barcas): dios protector de los navegantes.
- Chicomexochtli: un patrono de los artistas.
- Cochímetl (también *Coccochímetl*): dios del comercio, el regateo, el trueque y los comerciantes.
- Huixtocíhuatl (o *Uixtochíhuatl*): una diosa de la sal y también del agua salada.
- Opochtli: dios zurdo de la caza, en particular la caza con trampas, y la pesca.
- Tlacotzontli es la protectora de los caminos. Para hacerla favorable, los viajeros acudían ante ella sangrándose con ramas de espino.
- Yacatecutli *Señor de la Vanguardia*: Dios de los mercaderes y los viajeros.



Patécatl.

**Sanación**

- Ixtlilton: dios de la curación, las danzas, los festivales y los juegos. Hermano de Xochipilli.
- Patécatl: *El de la Tierra de las Medicinas*, dios de la medicina y de la fertilidad, esposo de *Mayahuel*, creador del peyote y padre de los *Centzon Totochtin*
- Toci: La abuela de los dioses, también señora de la salud entre los Tlaxcaltecas

**Mitológicos**

- Chiconahuiehécatl: asociado con la creación.
- Tecuciztécatl: *El del Caracol Marino*, en algunos mitos asimilado con Tezcatlipoca.

**Calendáricos**

- Cipactónal: dios de la astrología y el calendario.
- Oxomoco: diosa de la astrología y el calendario.

**Otros**

- Cuaxólotl: una diosa del corazón.
- Malinalxóchitl: hechicera y diosa de las serpientes, escorpiones e insectos del desierto.
- Tlatlahqui
- Yayauhqui

**Nombres alternativos**

- *Citlalatónac* (ver Ometéotl).
- *Omácatl* (ver Tezcatlipoca)
- *Omecíhuatl* (ver Ometéotl)
- *Ometecuhtli* (ver Ometéotl)
- *Quilaztli* (ver Cihuacóatl).
- *Titlacauan* (ver Tezcatlipoca)

*Por orden alfabético véanse en la categoría **mitología azteca***

---

## Dioses-serpiente

- Chicomecóatl
- Cihuacóatl
- Coatlicue
- Mixcóatl
- Quetzalcóatl
- Xiuhcóatl

## Grupos de dioses

- Aihuateteo (también *Macuiltonaleque*): los cinco dioses de los excesos
- Centzon Huitznahua: Dioses aztecas de las estrellas del Sur. Son los hermanos rebeldes de Huitzilopochtli e hijos de Coatlicue.
- Centzon Totochtin (*cuatrocientos conejos*): dioses del pulque, "inmorales" y ebrios
- Cihuateteo (o Cihuapipiltin): almas de las mujeres muertas al dar a luz como demonios de la noche que roban niños y causan ataques.
- Civatateo: almas de las mujeres muertas al dar a luz que guían al sol poniente en los cielos del Oeste. También acompañan a los guerreros al cielo.
- Tzitzimime: Demonios estrella de la oscuridad, que atacan al Sol durante los eclipses y amenazan la Tierra.



Coatlicue "Madre de los dioses".

## Criaturas sobrenaturales

- Ahuizotl: Era una criatura con forma de perro, manos de mono y con una larga cola que terminaba en una mano y con la que ahogaba a los incautos. Estaba al servicio de los dioses del agua, por lo que la víctima solo podía ser tocada por los sacerdotes luego de haber sido sacada del agua. Era símbolo de mala suerte y desgracia. En ocasiones el ahuizotl lloraba como un niño atrayendo a quien se atreviese a ver de dónde procedía el sonido.
- Cipactli: el caimán en los cimientos de la Tierra, fue muerto por la lanza de Tezcatlipoca, aunque le arrancó a éste el pie izquierdo, también llamado Tlaltecuhli.
- Nagual: un espíritu tutelar animal o vegetal.
- Nahual: un hechicero o una bruja con la habilidad de cambiar de forma.
- Telcalipoca: El gran oso.
- Tlaltecuhli *Señor de la tierra*, una diosa-caimán, Monstruo marino, asociada con los partos difíciles. Según algunas tradiciones, para crear la tierra Quetzalcóatl y Tezcatlipoca la bajaron del cielo y la dividieron, separando la tierra del cielo. De sus cabellos se hicieron los árboles, flores y hierbas, de sus ojos pozos, fuentes y cuevas, de su boca ríos y cavernas, y de su nariz valles y montañas.

## Héroes y reyes legendarios

- Ce Ácatl Topiltzin Quetzalcóatl: rey sacerdote legendario de la mítica ciudad de Tollan.
- Iztaccíhuatl Amante de Popocatepetl. Al morir de pena por engaño de su padre (Quien le dijo que Popocatepetl había muerto en batalla), su cuerpo formó el Iztaccíhuatl (Mujer Blanca), el volcán que custodia la cuenca del Anáhuac.
- Popocatepetl: guerrero legendario que se creyó muerto en batalla y al enterarse de esto su amante Iztaccíhuatl murió al instante, tras su retorno glorioso como guerrero, Popocatepetl se enteró de la muerte de su amante se puso muy mal, pero los dioses decidieron darles la eternidad, según la leyenda se convirtieron en volcanes.

## Lugares

- Aztlán, *el lugar de la blancura*: Hogar original de los mexicas antes de su migración y establecimiento en Tenochtitlan.
- Mictlán: el inframundo.
- Tlalocan: el primer paraíso, regido por Tláloc, donde las almas de los muertos aguardaban la reencarnación.
- Tlillan-Tlapallan: el reino medio de los cielos, o paraíso medio, reservado a quienes entendieran la sabiduría de Quetzalcóatl.
- Tonatiuhichan: el paraíso más alto.
- Tomoanchan: Paraíso mítico sobre el que rige **Itzapapálotl**, de donde vienen todas las cosas. Según el mito de la creación azteca, fue allí donde los dioses crearon la actual raza humana.

## Véase también

- Mexica
- Religión mexicana

## Referencias

- Boone, Elizabeth H. (Ed.) (1982). *The Art and Iconography of Late Post-Classic Central Mexico*. Washington, D.C.: Dumbarton Oaks. ISBN 0-88402-110-6.
- León-Portilla, Miguel (1990) [1963]. *Aztec Thought and Culture*. Davis, J.E. (trans). Norman, Oklahoma: Oklahoma University Press. ISBN 0-8061-2295-1.
- Miller, Mary; and Karl Taube (1993). *The Gods and Symbols of Ancient Mexico and the Maya*. London: Thames and Hudson. ISBN 0-500-05068-6.

## Bibliografía recomendada

- Baéz-Jorge, Félix (1992). *Las voces del agua. El simbolismo de las sirenas y las mitologías americanas*. México: Universidad Veracruzana.
- Baéz-Jorge, Félix (1988). *Los oficios de las diosas*. México: Universidad Veracruzana.
- Basich Leija, Zita (s/f). *Guía para el uso del Códice Florentino*. México: Instituto Nacional de Antropología e Historia.
- Caso, Alfonso (1983). *El pueblo del sol*. México: FCE/SEP, Lecturas Mexicanas 10.
- Colombres, Adolfo (comp.) (1982). *Relatos del mundo indígena: antología*. México: SEP/Diana, Colección Setententas.
- Fernández, Adela (1999). *Dioses prehispánicos de México*. México: Panorama.
- Garibay, Ángel María (1985). *Teogonía e historia de los mexicanos. Tres opúsculos del siglo XVI*. México: Porrúa, Col. Sepan Cuantos núm. 37.

- González Torres, Yólotl (1999). *Diccionario de mitología y religión de Mesoamérica*. México: Larousse. ISBN 970-607-802-9
- González Torres, Yólotl (1979). *El culto a los astros entre los mexicas*. México: Sepsetentas Diana.
- Krickeberg, Walter (1985). *Mitos y leyendas de los aztecas, incas, mayas y muiscas*. México: Fondo de Cultura Económica.
- León Portilla, Miguel (1984). *Literaturas de Mesoamérica*. México: SEP Cultura.
- León Portilla, Miguel (1983). *Los antiguos mexicanos a través de sus crónicas y cantares*. México: FCE/SEP, Lecturas Mexicanas núm. 3.
- León Portilla, Miguel (selección) y Garibay, Ángel María (versión de textos nahuas)(1982). *Visión de los vencidos*. México: UNAM, Biblioteca del Estudiante Universitario.
- Mendieta, Fray Jerónimo de ( 1997). *Historia eclesiástica indiana*. México: CNCA, Serie Cien de México.
- Robelo, Cecilio (1951). *Diccionario de mitología náhuatl*. México: Ediciones Fuente Cultural.
- Ruiz de Alarcón, Hernando (1988). *Tratado de las supersticiones y costumbres gentílicas que hoy viven entre los indios naturales de esta Nueva España*. México: SEP.
- Trejo Silva, Marcia (2009). *Fantasmario mexicano*. México: Trillas. ISBN 978-607-17-0069-8
- Trejo Silva, Marcia (2004). *Guía de seres fantásticos del México prehispánico*. México: Vila. ISBN 968-5414-24-6
- Sahagún, Fray Bernardino de (1989). *Historia general de las cosas de Nueva España*. México: Porrúa, Col. Sepan Cuantos núm. 300.
- Scheffler, Lilian (1983). *La literatura oral tradicional de los indígenas de México*. México: Premiá Editora.
- Valotta, Mario A (selección) (1985). *Mitos y leyendas toltecas y aztecas*. España: Grupo Cultural Zero, Colección Las Culturas "Mitos y Leyendas".

## Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Mitología mexicana**. Commons

# Mitología incaica

---

Para entender la **mitología inca** es importante ubicar geográficamente a este imperio en el contexto regional sudamericano, que de acuerdo a las leyendas y la memoria colectiva poco a poco se van reivindicando con los hallazgos y descubrimientos arqueológicos más recientes; el apogeo del Imperio de los Hijos del Sol tuvo lugar en el territorio peruano y boliviano (Antiguamente llamado Alto Perú), incorporando en primera instancia de manera sistemática los territorios de la sierra central de Perú hacia el norte.

La mitología inca como un valor importante de identidad para los pueblos precolombinos tuvo éxito por la influencia política, comercial y militar antes de la conquista de los territorios al Sur y Norte del Cuzco que más luego emprendiera el naciente imperio. Los pueblos de la región norte de Perú y en el actual Ecuador en donde la expansión imperialista encontró una resistencia militar mas no en el aspecto religioso ya que el pensamiento de la identidad de los pueblos quechuas en el Perú y Bolivia y los quichuas (kychwas) en el Ecuador, comparten esta percepción espacial y religiosa que los une por su deidad más significativa como el dios sol Inti.

La mitología inca estaba formada por una serie de leyendas y mitos de esta etnia, que sustentó la religión panteísta del Imperio inca, centralizada en el Cusco, en el Perú, la mitología inca

A sus dioses, el pueblo inca les rendían cultos ,al igual que en otras mitologías. Algunos nombres de dioses se repetían o eran llamados de igual forma en distintas provincias del pueblo inca. Más tarde todos estos dioses se unificaron y formaron el que se denomina verdadero panteón inca de divinidades.

Lo aplicado por la cosmogonía inca en el ámbito de las creencias debe ser considerado como uno de los instrumentos más importantes utilizados en el proceso de la formación de su imperio a la par de las transformaciones económicas, sociales y de la administración.

## Cosmovisión

En el imperio Inca se concebía a un mundo compuesto por tres aspectos o planos . En su representación del cosmos, por ejemplo, utilizaron tres palabras:

1. Uku Pacha (mundo de abajo o mundo de los muertos) : 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).
2. Kay Pacha (mundo del presente y de aquí): En la cosmovision andina Kay Pacha es el nombre del mundo terrenal, donde los seres humanos viven y pasan sus vidas.
3. 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 tradicion andina se definió al Hanan Pacha como el mundo superior donde habitaban los dioses como Wiracocha, Inti, Mama Quilla, Pachacamac, Mama Cocha, etc

## Panteón

La andina prehispánica era animista, perfilaba a los astros y a los grandes hechos y fenómenos geográficos como deidades en sí mismas. El único dios en sentido pleno de la palabra, fue Wiracocha, el dios creador. Otras deidades importantes eran el sol (Inti), la luna (Mama Killa) protectora de las mujeres, la tierra (Pacha Mama) de la fertilidad agrícola, y el rayo (Illapa) trinidad del rayo, trueno y relámpago, dios de la batalla.

## Principales dioses

### Wiracocha

Wiracocha (en quechua: *Qun Tiksi Wiraqucha*) era considerado como el esplendor originario o El Señor, Maestro del Mundo. En realidad fue la primera divinidad de los antiguos peruanos, a saber, los habitantes de Caral, Chavín, Huari y especialmente los tiahuanacotas, que provenían del Lago Titicaca. El culto al dios creador supuso un concepto de lo abstracto y de lo intelectual, y estaba destinado solo a la nobleza.

Wiracocha al igual que otros dioses, fue un dios nómada. Según los mitos, surgió de las aguas, y creó el cielo y la tierra. Tenía un compañero alado, el *Pájaro Inti*, una especie de pájaro mago, sabedor de la actualidad y del futuro. Este pájaro mago, no es otro que el Corequenque de las tradiciones orales, el picaflor de oro, mensajero de los dioses, cuyas plumas servían para la mascapacha o corona del emperador Inca.

Wiracocha es representado con dos varas, que al parecer eran realmente estólicas (propulsalanzas) o warakas (hondas gigantes andinas).



Wiracocha, el Creador

### Mama Quilla

Mama Quilla (en quechua: *Mama Killa*, Madre Luna) era hermana, madre y esposa de Inti; también era considerada madre del firmamento. De ella se tenía una estatua en el Templo del Sol, en el que una orden de sacerdotisas le rendía culto.

Los incas celebraban en su honor una gran fiesta denominada Coya Raymi

### Pacha Mama

La Pacha Mama (en quechua: *Pacha Mama*, Madre Tierra o Madre Còsmica) La fuente femenina de la que proviene todo el mundo material, el sustento de toda la naturaleza y toda la realidad.

### Pachacamac

Pachacamac (en quechua: *Pachakamaq*, Soberano del mundo) era una re-edición de Wiracocha, el cual era venerado en la Costa Central del Imperio incaico. Era conocido como el dios de los temblores, y su culto hizo un aparente sincretismo con el actual Señor de los Milagros, el cual - según la historiadora María Rowstoroski - tiene rasgos de este antiguo dios pagano.

### **Mama Sara**

La Mama Sara (en quechua: *Mama Sara*, Maíz Madre) era la *Madre Maíz* o del alimento, la más importante de las conopas (representaciones religiosas) de los alimentos junto con la coca y papa.

### **Mama Cocha**

La Mama Cocha (en quechua: *Mama Qucha*, Mar Madre), era una diosa a quien se le rendía culto para calmar las *aguas bravas* y para la buena pesca. Era la deidad que representaba todo lo que era femenino.

### **Dioses menores**

Aparte del gran Wiracocha y su corte terrenal de Amautas, o sabios y primeros sacerdotes y administradores, el segundo cordón de clérigos, la nobleza militar y los ayllus o gremios, regidos hasta en su más mínimo movimiento por la ley del Inca, el pueblo llano tenía su panteón con otros dioses menores, a los que probablemente le resultaba más sencillo y cercano dirigirse en busca de favores y soluciones.

La estrella rizada o de la mañana acompañaba al Sol, al igual que Illapa, dios del trueno y la batalla, como la imagen de la estrella de oro, la de la tarde, Venus o Chaska, hacía su guardia junto a la Luna; y Chuychú, el bello arco iris estaba por debajo de ambos grandes dioses. El arco iris fue luego elevado a dios de los nobles debido a que representaba la belleza que estaba reservada para los nobles

Las constelaciones de la *copa de la coca* (Kuka Manka) era una constelación que cuidaba de las hierbas mágicas, como la constelación de la *copa de maíz* (Sara Manka) lo hacía con los alimentos vegetales, y la del *jaguar* (Chinchay) se encargaba de los felinos.

Wasikamayuq era el dios tutelar del hogar, mientras que el Qhaxra-kamayuq se esforzaba por evitar que los ladrones entraran en esa misma casa, y los Auquis asumían la vigilancia de cada poblado.

Había también un dios de las tormentas y otro dios del granizo; tras Pacha Mama, la diosa de la Tierra, estaban Apu Katikil y Pikiru, como dioses tutelares de los gemelos; la serpiente Hurkaway era la divinidad de lo que estaba bajo tierra, mientras que el ávido Supay 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.

También estaba el dios Wakon o Kon, un hermano de Pachacámac expulsado por éste y que se llevó con él, al ser forzado a irse, la lluvia y dejó a la franja costera del Perú seca para siempre. Según Pachacamac, fue un dios maligno y devorador de niños, de risa cruel y habilidad para rodar por las montañas. Otros hermanos, Temenduare y Arikute, dieron origen al diluvio con sus querellas. En total y según algunas tradiciones orales el primer sol del mundo antiguo (*Ñawpa pacha*) el cual era Wiracocha, el creador con su corte, y tuvo 4 hijos: Kon o Wakon, dios de las sequías; Mallko dios de la ley; Vichama o Atipa dios de la guerra y la venganza y Pachacámac, quienes regentaron sucesivamente el mundo actual destruyéndolo sucesivamente. Estos guardan relación con los 4 hermanos del mito de los hermanos Ayar, uno de los mitos de la creación del Imperio inca. Pachacámac a su vez tuvo de hijos al sol (Inti) y la luna (Mama Quilla) del mundo actual o *Kay Pacha*. Pachacamac se autoexilió al mar desde donde domina los terremotos, dejando el mundo en manos del Inti o *sol del mundo actual*.

Existen otros wakas o dioses, como Catequil, poderoso dios oráculo; Huallallo Carhuanchu, dios de fuego con rasgos malignos; Huari, dios gigante de la guerra referido a la cultura del mismo nombre; Amaru, la serpiente mitológica divina; entre muchos otros nombrados en sin número de tradiciones orales recopiladas recientemente.

## Bibliografía

- Anrade Reimers, Luís. (1995). Biografía de Atahualpa. Quito, Ecuador
- Benavides Solís, Jorge (1998)"El otro urbanismo". Sevilla, España. Padilla Libros Editores & Libreros.
- Deler Jean Paul. (1983)"El manejo del espacio en el Ecuador, etapas claves". Quito, Ecuador. CEDIG. Gómez Nelson y Portais Michel.
- Saransig, Julio (2007) "Los territorios indígenas dentro de un estado nación". Maestría de Desarrollo Regional y Planificación Territorial. Facultad de Ciencias Humanas, PUCE.
- Saransig, Julio y Jaramillo, Pedro (1999) "Influencia de los Grupos Indígenas en el Desarrollo de la Morfología Urbana de Otavalo" Trabajo académico.
- Saransig Picuasi, Julio (2001)TESIS "Centro Artesanal de Capacitación y Ferias JATUNA PUNGO".- Ejemplo de los planos andinos aplicados a la arquitectura. Quito, Ecuador. Universidad Católica del Ecuador, depósito legal Tesis 725.53 Sa71
- <http://www.historiacultural.com/2010/03/cosmovision-andina-cultura-inca.html>

## Véase también

- Anecdotario de la Historia del Perú
- Civilización inca
- Cusco
- Cultura inca
- Historia del Perú
- Imperio inca
- Inca
- Ciudad de los Césares
- Literatura inca
- Cosmovisión Andina
- Chacana

## Enlaces externos

- Los Incas <sup>[1]</sup> por Juan Candela.
- Mitología Andina <sup>[2]</sup> por Arturo Gómez.
- Planos Andinos La Cosmovisión Andina aplicada a la arquitectura <sup>[3]</sup> por Julio Saransig Picuasi.
- Mapas temáticos <sup>[4]</sup>
- Perú Cultural <sup>[5]</sup>
- Predicciones de la caída del Imperio Inca <sup>[6]</sup>

## Referencias

[1] <http://jjeca.perublog.net>

[2] <http://www.diosesdelperu.blogspot.com>

[3] <http://saransig.s5.com>

[4] <http://www.pais-global.com.ar/mapas>

[5] <http://incas.perucultural.org.pe>

[6] <http://losantiguosperuanos.blogspot.com/2008/04/predicciones-de-la-caida-del-imperio.html>

# Pachamama

Creencia religiosa usada en pueblos autoctonos andinos **Pachamama** o más usualmente **pacha** (del aymara y quechua *pacha*: tierra y, por posterior extensión bastante moderna "mundo", "cosmos";<sup>[1]</sup> *mama*: madre -es decir "Madre Tierra" ) es la gran deidad, entre los pueblos indígenas de los Andes Centrales de América del Sur.

## Descripción

La divinidad Pachamama representa a la Tierra, pero no solo el suelo o la tierra geológica, así como tampoco solo la naturaleza; es todo ello en su conjunto. No está localizada en un lugar específico, pero se concentra en ciertos lugares como manantiales, vertientes, o apacheta. Pero es una deidad inmediata y cotidiana, que actúa directamente y por presencia y con la cual se dialoga permanentemente, ya sea pidiéndosele sustento o disculpándose por alguna falta cometida en contra de la tierra y todo lo que nos provee.

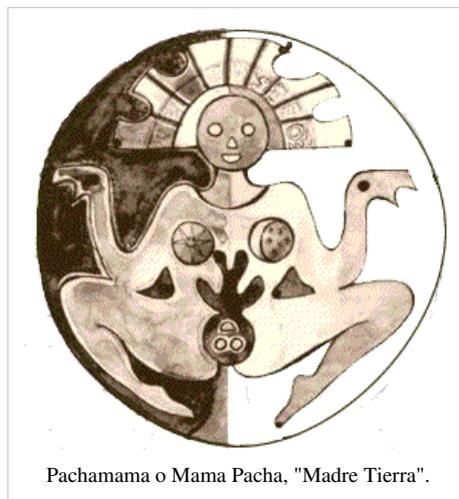
No es una divinidad creadora sino protectora y proveedora; cobija a los hombres, posibilita la vida y favorece la fecundidad y la fertilidad. A cambio de esta ayuda y protección, el pastor de la Puna Meridional está obligado a ofrendar a la Pacha parte de lo que recibe, no sólo en los momentos y sitios predeterminados para el ritual sino, particularmente, en todos los acontecimientos culturalmente significativos, configurándose así una suerte de reciprocidad". Sin embargo se la considera asimismo con una faz negativa: la Pachamama tiene hambre frecuente y si no se la nutre con las ofrendas o si casualmente se la ofende, ella provoca enfermedades.

## Historia de su culto

Los quechuas, los aymaras y otras etnias agricultoras de la región andina, realizaban ofrendas en su honor, sacrificando camélidos para derramar su sangre. Entre otros objetos se ofrecían hojas de coca, conchas marinas mullu y sobre todo el feto de la llama, según una creencia para fertilizar la tierra sin que faltara jamás la cosecha, este tipo de ofertorio suele llamarse en los Andes centromeridionales "corpachada".

La Pachamama, más las deidades Mallku y Amaru, conforman la trilogía de la percepción aimara sociedad - naturaleza;<sup>[2]</sup> y sus cultos son las formas más antigua de celebración que los aymaras aún realizan en la actualidad. Con la invasión de los españoles y la persecución de las religiones nativas (llamada en esa época "extirpación de idolatrías), la deidad Pachamama producto del sincretismo, comenzó también a ser muchas veces invocada a través de la Virgen María.

Actualmente se mantiene y conserva el sistema de creencias y rituales relacionados con la Pachamama, practicada principalmente por las comunidades quechuas y aymaras, y otros grupos étnicos que han sufrido la influencia quechua-aymara, en las áreas andinas de Ecuador, Perú y Bolivia, pero también en el norte de Chile y noroeste de Argentina. A través de los migrantes, se ha hecho conocida en otros lugares, y se ha expandido a numerosas ciudades y grandes metrópolis modernas como Buenos Aires, por este motivo se puede ver ocasionalmente en tal ciudad (especialmente en los 1990s y a inicios del presente siglo) a gente que, por ejemplo, vuelca un poco del vino o la cerveza que está por beber diciendo: "antes para la pacha".



Pachamama o Mama Pacha, "Madre Tierra".

## Ritual

El ritual central a la Pachamama es la challa o *pago* (tributo). Se la realiza el primer día del mes de agosto, durante todo el mes, y en muchos lugares también el primer viernes de cada mes. Las ceremonias estaban a cargo de personas ancianas o de mayor autoridad moral dentro de cada comunidad. En el caso del pueblo aimara esta persona recibe el nombre de 'yatiri'. También se realizan ceremonias a la Pachamama en ocasiones especiales, como al partir de viaje o al pasar por una apacheta. Según Mario Rabey y Rodolfo Merlino, antropólogos argentinos que han estudiado la cultura andina desde la décadas de 1970 a la de 1990, "el ritual más importante es el "challaco". Challaco es una deformación de los vocablos quechua 'ch'allay' y 'ch'allakuy', que se refieren a la acción de rociar insistentemente (Lira 1941: 160 y 161<sup>[1]</sup>); en el lenguaje corriente de los campesinos del sur de los Andes Centrales, la palabra 'challar' se usa como sinónimo de 'dar de comer y beber a la tierra'. El challaco, tal como se practica en la zona estudiada (Merlino y Rabey 1983: 153-155<sup>[3]</sup>), abarca una compleja serie de pasos rituales que comienzan en las viviendas familiares la noche de la víspera, durante la cual se cocina una comida especial, la tijtinchá, y que culminan en un ojo de agua o la toma de una acequia donde se realiza el ritual principal a la Pachamama, con una serie de ofrendas que incluyen comida, bebida, hojas de coca y cigarros" (Rabey y Merlino 1988<sup>[4]</sup>).

La religión centrada en la Pachamama se practica en la actualidad en forma paralela al cristianismo, al punto tal que muchas familias son simultáneamente cristianas y pachamamistas. En Perú la Pachamama es identificada con la Virgen de la Candelaria.<sup>[5]</sup>

## Referencias

- [1] Lira, Jorge A., 1944, *Diccionario Kkechuwa - Español*. Tucumán, Argentina, Vol.II: 719
- [2] María Paz Valdivia. Cosmovisión Aymara y su Aplicación Práctica en un Contexto Sanitario del Norte de Chile. Revista de Bioética y Derecho N°7. Junio de 2006 Pág. N°1.
- [3] Merlino, Rodolfo y Mario Rabey, 1983, Pastores del Altiplano Andino Meridional: Religiosidad, Territorio y Equilibrio Ecológico. *Allpanchis*, 21: 149 - 171. Cusco, Perú (<http://www.scribd.com/doc/10854094/Rodolfo-Merlino-y-Mario-Rabey-1983-Pastores-del-Altiplano-Andino-Meridional>)
- [4] Mario Rabey y Rodolfo Merlino, 1988, El control ritual-rebaño entre los pastores del altiplano argentino. En Jorge Flores Ochoa, ed., *Llamichos y paqocheros: Pastores de llamas y alpacas*: : 113 - 120. Cusco, Perú (<http://www.scribd.com/doc/11459638/Mario-Rabey-y-Rodolfo-Merlino1988-El-Control-RitualRebano-en-la-Puna-Argentina>)
- [5] Historia de la Festividad La Candelaria en Perú ([http://www.punomagico.com/festividad\\_candelaria\\_2008\\_Cosmovision\\_andina.htm](http://www.punomagico.com/festividad_candelaria_2008_Cosmovision_andina.htm))

## Véase también

- Coquena o Kokena
- Gaia
- Imperio inca
- Mitología inca
- Ñuke Mapu

# Religión mapuche

Religión mapuche	
	
<b>Fundador</b>	Vicente Gaviraghi y Nicolas Tobar
<b>Deidad</b>	Ngenechén
<b>Texto sagrado</b>	

La mitología y las **creencias del pueblo mapuche** se refieren al mundo y criaturas nacidas de las extensivas y antiguas creencias religiosas, junto a una serie de leyendas y mitos que son propios y comunes a los diferentes grupos que componen a la etnia Mapuche (Mapuche, Huilliche, etc).

## Generalidades

Al describir las Creencias del pueblo mapuche, hay que previamente señalar que no existen registros escritos de las antiguas leyendas y mitos antes de la llegada española puesto que sus creencias religiosas eran transmitidas oralmente. Esto hace que sus creencias se caractericen por no ser totalmente homogéneas, presentando variaciones y diferencias entre las distintas etnias aculturadas por los mapuches, como también entre los diferentes grupos de poblaciones y familias que componían cada etnia, y que se distribuían en el territorio que ocupaba cada una de ellas. Igualmente, hay que tener en consideración que muchas de sus creencias han sido asimiladas a los mitos y leyendas del folklore de Chile, y, en menor medida, al folklore de algunas zonas de Argentina, por lo que muchas de ellas han sido alteradas en mayor o menor manera, tanto por el cristianismo (debido en gran parte a la evangelización por parte de los misioneros), principalmente a través del sincretismo, así como también por el resultado de una mala interpretación, o adecuación, del mito dentro de la sociedad de ambos países. Lo anterior también ha aportado a que se hayan producido variaciones y diferencias en muchas de estas creencias que fueron asimiladas dentro de la cultura de Chile y de Argentina, e incluso dentro de la misma cultura Mapuche.



Hija del Lonco Quilapán en 1860. Foto aparecida en el anuario de Chile de 1900.

Igualmente, por encima de las comparaciones y relaciones que existen entre las manifestaciones religiosas y la mitología de América del Sur que son comunes a todos los pueblos amerindios de este continente, las creencias religiosas y mitos de los Mapuches se destacan por presentar características únicas que están en razón directa con el

mapuche y su idiosincrasia, su moral, su vida social y principalmente sobre su visión cosmológica.

## El pensamiento espiral indígena y Occidente

Véanse también: *Tiempo cíclico*, *Ñuke Mapu*, *Tiempo lineal*, *Monoteísmo*, *Zoroastrismo*, *Judaísmo*, *Cristianismo*, *Catolicismo* y *Sincretismo*

El tiempo cíclico es el modelo de pensamiento de los pueblos indígenas, presente en la cultura del pueblo Mapuche, que es la alternativa al modelo de pensamiento lineal diseñado por el Racionalismo de Europa, y el Positivismo, el que ha impreso el modelo mental existente en el mundo occidental por los últimos 400 años.<sup>[1]</sup> El tiempo lineal que corresponde a una revolución filosófica judía basada en el Zoroastrismo se presenta como oposición a la teoría del tiempo cíclico. Su manera de entender el tiempo fue fundamental para el desarrollo de Occidente y lo que conocemos como modernidad.<sup>[2]</sup>

Debido a ello, desde el mundo indígena se señala que "*Occidente ha negado permanentemente la existencia de una filosofía indígena, relegándola a la categoría de simple cosmovisión, folklore, o pensamiento mítico*".<sup>[2]</sup> La interacción del pensamiento lineal con el cíclico se ha llevado a cabo por medio del Sincretismo, pero esta interacción afectaría la esencia de las creencias mapuches, ya que cambia el fondo de su visión del Universo imponiendo una lineal.

## Cosmovisión

Véanse también: *Cosmovisión*, *Ñuke Mapu* y *Admapu*

La etnia Mapuche representa al mundo con una forma como de naranja,<sup>[3]</sup> de la cual solo la mitad se puede apreciar por quienes viven en este mundo.

La enseñanza de su cosmovisión dada a los niños, la realizan mediante el cultrún. La cosmovisión en el pensamiento religioso mapuche, antes de cualquier influencia cristiana, puede resumirse de la forma siguiente:

### En el plano vertical (espiritual)

Tanto la humanidad (*che*), como los espíritus de los antepasados, *Pillán*, participan de los dos mundos, manteniendo un equilibrio dinámico entre el bien y el mal. El mundo donde vive el hombre es llamado *Mapu*, y sobre este, el *Ankawenu* (cielo).<sup>[4]</sup> De manera didáctica, diremos que son tres las dimensiones que, interrelacionadas, conforman la estructura del universo Mapuche en el plano vertical:

- **Wenu Mapu:** En el extremo superior de la Nag Mapu está la Wenu Mapu, la tierra de arriba, espacio sagrado e invisible donde habitan la familia divina, los espíritus del bien y los antepasados mapuche.<sup>[4]</sup>
- **Nag Mapu:** Se denomina así a la tierra central, también conocida como "la tierra que andamos", aquel espacio visible que es habitado por los hombres y la naturaleza.<sup>[4]</sup>
- **Miñche Mapu:** En el extremo inferior de la Nag Mapu, está la Miñche Mapu, la tierra de abajo, donde se encuentra la fuerza del mal o espíritus malignos.<sup>[4]</sup>

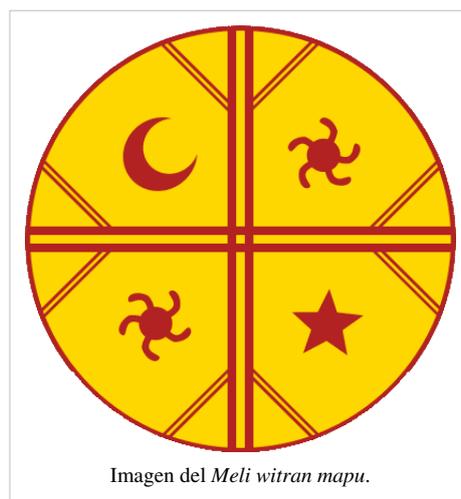


Imagen del *Meli witrán mapu*.

### **En el plano horizontal** (terrenal o Nag Mapu)

Al conjunto de relaciones espaciales y particularidades territoriales del mundo Mapuche en el plano del Nag Mapu, se le denomina *Meli Witran Mapu*.

Corresponde a la manera de entender la tierra *pengei* (visible) que habita el mapuche organizada a partir de los *meli zuam* (cuatro lados de la tierra), lados que definen particulares modos de vida a partir de la manera en que el Mapuche se relaciona en cada uno de ellos con la naturaleza y el medio que los rodea. Como puntos cardinales quedaría definido el mapu como:

- **Este (Pwel Mapu):** Lugar de los dioses, los espíritus benéficos, los antepasados, rogativa a los dioses, la ayuda divina.
- **Norte (Pikun Mapu):** Lugar de Mala suerte.
- **Oeste (Lafken Mapu o Nau Mapu):** Lugar de los espíritus del mal.
- **Sur (Willi Mapu):** Lugar de Buena suerte.

Igualmente, es por ello que, en el aspecto ritual, la religiosidad mapuche no se expresa por medio de templos u otras construcciones con carácter de sacralidad. Al contrario, se traduce en un íntimo contacto con la naturaleza, los *Ngen*, y la tierra representada en la *Ñuke Mapu*. Por lo tanto un claro en el bosque, rodeado por árboles (ojalá canelos) y purificado a través de bailes rituales, se convierte en el templo más sagrado. La sola construcción que admiten es el *rewé*, un tronco de canelo en el que han sido labrados unos altos peldaños que permiten al oficiante, el *Machi* o el *Ngenpin*, subir a su ápice.

## **Cosmogonía**

*Véanse también: Cosmogonía y Admapu*

La cosmogonía mapuche ubica el origen de los mapuches en el *mapu*. Se dice que, antes de poblar la tierra, los espíritus miraban desde arriba y veían todo desierto, hasta que les fue permitido enriquecerla con innumerables formas distintas, hechas con el material de las nubes; luego bajaron los hombres del cielo, conociendo el lenguaje de la naturaleza, y trajeron el idioma mapuche, que es el mismo que se habla en el cielo. Los espíritus les prometieron que los harían regresar en el futuro.

### **Tenten Vilu y Caicai Vilu**

Otra leyenda cosmogónica más conocida describe los hechos finales sobre la creación de la geografía de Chile a través de la leyenda de Tenten Vilu y Caicai Vilu. Producto de la interacción histórica entre sus mitos y la religión cristiana, actualmente este mito en la versión mapuche, y principalmente huilliche, se encuentra profundamente entroncado con la historia bíblica del diluvio. Debido a ello, más tarde los propios mapuches interpretarían este gran suceso como un renacer del mapuche y un fenómeno que se repite a lo largo del tiempo, como una limpieza y una renovación macroestacional.

### **Divinidades y espíritus de los antepasados**

Las creencias religiosas mapuches se fundamentan principalmente en el culto a los espíritus de los antepasados (míticos o reales), y a espíritus y/o elementos de la naturaleza. Estos espíritus no corresponden a “divinidades”, como comúnmente se entiende en el mundo occidental. Referente a las divinidades, tampoco en la religiosidad mapuche más antigua existe un espíritu principal que sea considerado “Dios” supremo, creador del universo y del hombre, si bien la palabra “Ngenechén” generalmente viene traducida como “Dios”. Esta relación Dios-Ngenechén se trataría de una equivalencia forzosa, creada por los jesuitas en su afán misionero en los siglos XVII y XVIII, con el fin de hacer más acepto y comprensible el concepto cristiano. La influencia jesuita (quienes, por otra parte, eran grandes estimadores de la profundidad del pensamiento trascendental mapuche) creó un gran número de equivalencia que realmente no corresponden como tal, pero que, sin embargo, fueron absorbidas por la cultura mapuche, naturalmente

sincrética, generando con ello una enorme confusión y alteración que hasta la actualidad aún no se logra superar.

Al describir a las divinidades y espíritus de los antepasados, estas se pueden dividir en:

- **Ngen:** Espíritus primordiales (En la visión Mapuche, los *Ngen* representan la esencia de las cosas que existen en el mundo).
- **El:** Espíritus creadores primordiales (En la visión Mapuche, los *El* representan la esencia creadora de las cosas que existen en el mundo).
- **Pillán:** Espíritus benignos masculinos.
- **Wangulén:** Espíritus benignos femeninos.
- **Wekufe:** Espíritus malignos.

Sin embargo en la visión Mapuche, el mal y el bien no están tan radicalmente contrapuestos como en la cultura cristiana, así que puede ocurrir que los *wekufe* actúen para bien y los *pillán* para mal, sin que se produzca alguna confusión entre estas dos clases de espíritus.

- **Pu-am:** Es la representación del alma o ánimo universal.
- **Am:** Alma o ánimo de los seres vivos.

Los seres más importantes serían:

- **Ngenechén:** Espíritu o deidad que gobierna a los humanos.
- **Antu o Chau:** Llamado también Antu fucha (anciano rey sol). Antu además tendría una dimensión femenina llamada Antu kuche (anciana reina luna), que en realidad sería la representación de su esposa Kuyén.
- **Elche:** Espíritu creador del hombre.
- **Elmapu:** Espíritu creador del mapu (Tierra).

También se afirmaría que sería un solo creador con distintos nombres, esto probablemente debido a la influencia cristiana.

Los espíritus antiguos, existentes antes de la creación del Mapu, comprendían y estaban representados por los **Ngen**, **El**, **Pillán** y **Wangulén**, quienes están hechos de luz, pasión, intuición, sueño y comprensión. Estando todos ellos relacionados con el **Pu-am**, que participa de todos ellos y en donde todos ellos son parte de él. Todos ellos serían seres sin edad, ya que son muy antiguos, pero también jóvenes.

## El ser humano en la mitología Mapuche

*Véanse también: Mitología y Religión*

El origen mitológico del mapuche<sup>[5]</sup> El objetivo del ser humano en el Mapu, es poblarla y cuidarla, mientras espera la llegada de todos los espíritus a este mundo. Los descendientes de los primeros seres humanos formaron el **Lituche** (pueblo primordial, originario).

## El ánimo y la muerte del ser humano

*Véanse también: Muerte, Resurrección y Ngill chenmaiwe*

Para el mapuche, el ánimo del ser humano siempre vive en íntimo contacto con la naturaleza, ejemplo de ello es la celebración de todos sus rituales en los claros entre los árboles. Para ello, antes que todo, existe el **Pu-Am**, una ánimo universal que permea todo lo viviente. De esta ánimo universal se desprende la de cada hombre, el **Am**, que acompaña su cuerpo hasta que muere. Sin embargo, no solo el ser humano tiene su **Am**, todo ser viviente posee su propia ánimo. Solamente los *wekufe* no poseen ánimo.

En relación a la muerte carnal del hombre, cuando el hombre muere, su *Am* se convierte en *Pillü* y se resiste a alejarse de su cuerpo. Pero el estado de su *pillü* es muy peligroso, pues el *wekufe* puede adueñarse de esa ánimo y esclavizarla o ser usada por los *Calcu*. Para salvarse, ella tiene que viajar a la isla de *Ngill chenmaiwe* que los muertos pueden alcanzar con las ayuda de las *Trempulcahue*; en este lugar se convertirá en *Alwe*. Por esto, en el

funeral, los parientes y amigos del difunto tratan de ahuyentar su ánima con gritos y golpes. Bajo la forma de *alwe*, el ánima podrá regresar cerca de sus queridos sin que los *wekufe* puedan amenazarla y así ayudar a sus descendientes, sobre todo a sus nietos. En algunos casos, cuando el ser humano ha logrado alcanzar su superación en la isla *Ngill chenmaiwe*, el *pillü* puede lograr transformarse en *pillán* o en *wangulén*. Finalmente, con el transcurrir del tiempo, cuando ya los descendientes del muerto han perdido la memoria del difunto, su *alwe* vuelve a reunirse al *Pu-Am* y así el ciclo alcanza su conclusión.

## El recorrido espiritual del ser humano

Para la cultura mapuche, el fin del ser humano es terminar de recorrer un camino que le permita el conquistar el conocimiento en sus cuatro formas:

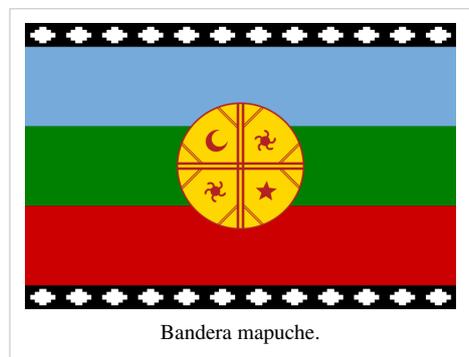
- Creatividad
- Imaginación
- Intuición
- Comprensión

Si el ser humano logra cumplir con este camino, alcanza el conocimiento de su propio ser y de su rol, es decir, se adueña de su propio *filew* (destino)<sup>[6]</sup> y en la conclusión de su vida terrenal puede convertirse en un *pillán*. Por lo tanto no hay una separación neta entre el espíritu divino y los seres humanos, no solamente porque los segundos han sido engendrados por los primeros, sino porque pueden ellos mismos convertirse en *pillán*, si son hombres, o en *wangulén*, si son mujeres, y llegar así a vivir en el *wenumapu*. De aquí la importancia extraordinaria que adquiere para la cultura mapuche el respeto hacia los padres, y muy especialmente hacia los abuelos, que es el primero de entre todos los deberes del *admapu*, el conjunto de las tradiciones. Para que el ánima de un ser humano puede convertirse en *pillán* o en *wangulén*, debe de existir una gran descendencia que siga recordando al muerto y honrando su memoria. Por lo tanto tener numerosos hijos que a su vez engendren un gran número de nietos es una necesidad fundamental para cada mapuche. Por ello el no tener descendencia sería para el mapuche un verdadero drama, ya que queda comprometida la posibilidad de cumplir con su *filew* y de alcanzar al *wenumapu*. Así en la visión del mundo Mapuche, los espíritus de los antepasados, los *Pillán*, y también los numerosos *Ngen* intervienen muy a menudo en los asuntos humanos a través del dominio de las fuerzas naturales. Asimismo, lo hacen los *Wekufe*, por lo general con la ayuda de los *Calcu*. Los primeros premian a los hombres que se mantienen fieles al *admapu* a través de los frutos de la naturaleza, mientras castigan (o permiten que los *Wekufe* castiguen) con la sequía o las inundaciones, los terremotos y las enfermedades.

## Concepción colorista del cosmos

Entre los mapuches, el color está íntimamente asociado a la visión del cosmos y sus respectivas plataformas.

- El **blanco** (mapudungún: *ayon*, «blanco»)<sup>7</sup> y el **azul** —representado por sus tres gamas: **violeta** (*kalfü*), **azul fuerte** y **celeste** (*lifkán*)— representan a los cuatro colores naturales del cielo, las nubes y sus cambiantes tonalidades, de acuerdo a las condiciones climáticas y meteorológicas de las estaciones del año. Ellos son los colores óptimos y los veremos frecuentemente en los niveles concretos de la vida cotidiana, tales como los pañuelos con que las mujeres mapuches cubren sus cabezas, las prendas de vestir, la pintura de las habitaciones y la decoración y ornamentación generales. Asimismo, el blanco y azul son los colores rituales por excelencia, presentes en los principales emblemas de la machi y del nillatún. estos cuatro colores están siempre



Bandera mapuche.

presentes en la visión del espacio sobrenatural benéfico. Sin embargo, su ordenación respectiva no parece ser fija ni estar regida por principios normativos, puesto que ellos son colores percibidos naturalmente en el cielo según el azar de las alternativas meteorológicas o climáticas.

- El **negro** (mapudungún: *kurü*, «negro»)<sup>?</sup> simboliza a la noche (mapudungún: *pun*, «noche»)<sup>?</sup>, la oscuridad y las tinieblas; a la brujería, los espíritus del mal y la muerte. El negro compacto utilizado como único color en la vestimenta, es considerado sospechoso por asociarse al Calcu o al wekufe.
- El **rojo** (mapudungún: *kelü*, «rojo»)<sup>?</sup> se asocia comúnmente a la lucha o pelea (*kewal*), al belicismo o guerra (mapudungún: *aukán*, «guerra»)<sup>?</sup> y a la sangre (mapudungún: *mollfüñ*, «sangre»)<sup>?</sup>; consecuentemente, el rojo es color prohibido en el Guillatún. Sin embargo, el rojo también posee connotaciones positivas al relacionarse con las flores del campo y, en especial, con el copihue mapuche.
- El **verde** (mapudungún: *kariü*, «verde»)<sup>?</sup> simboliza a la naturaleza en todo su esplendor y exuberancia; es el color de la germinación de la tierra y, por ende, de su fertilidad y el color de la propia tierra.

## Personajes de las creencias mapuches

### Seres humanos dentro de las creencias mapuches

La religión mapuche no es una religión institucionalizada, no hay templos ni casta sacerdotal.

- Kalku<sup>[7]</sup>
- Machi: Es un hombre o mujer que sirve de intermediario entre el mundo de lo visible y el mundo de lo invisible. Conoce todos los *lawen* (mapudungún: *lawen*, «medicamentos»)<sup>?</sup> naturales y sus usos. Es la autoridad de la medicina tradicional y concedora de los secretos del mundo mapuche. Ser escogido, que cumple un rol religioso de *txemon* (mapudungún: *txemon*, «sanación»)<sup>?</sup>, mediante la ceremonia conocida como machitún.
- Machife: Intermediario entre el *lof* y el *newen* (poder) de la machi cuando se encuentra en *keymi* (trance), donde el se desempeña como interprete o asistente en la sanación.
- Ngenpin: Dueño de la palabra, orador oficial y guía espiritual durante la realización de los rituales.<sup>[8]</sup> Cuando coincide con la persona del *lonko* se le denomina *genpin lonko Zugu*.
- Pelom: Personas con características especiales que pueden conocer el futuro.

### Seres mitológicos

- Anchimallén<sup>[9]</sup>
- Chonchón<sup>[10]</sup>
- Colo Colo
- Epunamun<sup>[11]</sup>
- Gualicho<sup>[12]</sup>
- Guallipén<sup>[13]</sup>
- Guirivilo
- Laftrache
- Piuchén
- Sumpall
- Trelke-wekufe
- Trempulcahue
- Trentren Vilu y Caicai Vilu
- Zapan-Zucum<sup>[14]</sup>

Específicamente Huilliches:

- Canillo
- Chaotroquin

- Huenteano
- Millalicán
- Pucatrihuekeche

## Véase también

- Mitología chilena
- Mitología de América del Sur
- Wallmapu

## Referencias

- [1] El modelo mental de los indígenas (<http://www.servindi.org/actualidad/4653/4653>)
- [2] El modelo mental de los indígenas (<http://www.mail-archive.com/aymaralist@yahoo.com/msg05073.html>)
- [3] En el Cultrun se encuentran fielmente representados todos los elementos del universo mapuche:
  - Las dimensiones del espacio: la Wenu Mapu, la Nag Mapu y la Miñche Mapu.
  - Las cuatro identidades territoriales mapuche: la Pwel Mapu, la Pikun Mapu, la Lafken Mapu y la Willi Mapu.
  - Allí está también la familia divina representada por el Antü (sol) y la Küyen (luna). Los cuatro semicírculos representan las diferentes características o facetas de los miembros de la familia divina: *kude* (la anciana), *fücha* (el anciano), *ülcha domo* (la joven mujer) y *weche wentru* (el joven varón).
- [4] Lo Mapuche (<http://arquitectura.moppt.cl/guias/mapuche/sitiom/mapuche.htm>)
- [5] Posteriormente, Pu-am decidió que cada espíritu quedara en su lugar y cumpliera su propósito, y que todos cumplieran con el *Admapu*. Producto de esta orden, *Elche* decidiría posteriormente crear al hombre y, como en el origen mitológico del mapuche este pueblo está relacionado con los pillanes y las wangulén, el mapuche tiene la posibilidad de poder llegar a ser uno de ellos.
- [6] Cultura Mapuche:Alcanzar el conocimiento es consustanciarse (<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:x41MOZxsIWsj:culturamapuchemartabalbi.blogspot.com/+filew+mapuche&cd=7&hl=es&ct=clnk&gl=cl>)
- [7] Además se denota que seres como el Anchimalen, Wekufü son creados por una zona de la cultura mapuche en que el mal es el fundante de su imaginario, como son los Kalku. En este sentido, advertimos que para que se restablezca el orden de las cosas, será necesario, la lucha simbólica entre la Machi y los seres fantasmagóricos que han atacado a un hombre o mujer del lofmapu.
- [8] Es la función del dueño de la palabra o genpin, es la voz de la comunidad autorizada y reconocida por ella. En este sentido los poetas mapuches, como genpines, escuchan los quejidos de la naturaleza herida y verbalizan su voz, su lamento o su esperanza, metamorfoseándose con ella, asumiéndose árboles, zorros, cóndores, lluvia, luna, peces, mar. De esta manera podemos entender el texto «Transformación» de Leonel Lienlaf
- [9] En cuanto a la forma de Anchimallen (también conocida como Anchimallén, Anchimalguén, Anchimalhuén o Auchimalguén) se refieren a ella como una llama ligera y fugitiva, que aparece repentinamente, para luego desvanecerse también en cuestión de segundos.

Cuando Anchimallen aparece de color rojo, los mapuches interpretan ese suceso como la muerte de un gran personaje.

Otra forma de presentarse ante las personas es como una esfera de fuego, que se preocupa de cuidar los terrenos; y cuando alguien quiere robar en la hacienda, ella la defiende. En el día se le ve, pero no brilla, característica que solo revela en la noche.

- [10] Cuando los pobladores de la zona central de Chile escuchan unos gritos persistentes cuyo sonido es algo así como: tué, tué, significa que el Chon-Chon (o Chonchón) ha salido a anunciar que alguien se va a morir. Esta tenebrosa criatura es una cabeza humana desde la cual nacen una enorme oreja que usa como alas para volar.

El Chon-Chon revolotea alrededor de la habitación de los enfermos, luchando contra el espíritu de estos y, si logra obtener la victoria, succiona la sangre de los pacientes.

Se dice que los chonchones son brujos o gente que sabe mucho de brujería, que después de aplicarse ciertos tipos de cremas en la garganta, salen a volar con solo la cabeza alada, dejando el cuerpo en la casa. Al momento de comenzar el vuelo dicen: Sin Dios ni Santa María.

Para espantarlos se rezan las Doce Palabras Redobladas; la Magnífica o esta oración: San Cipriano va para arriba, San Cipriano va para abajo, sosteniendo una vela de buen morir. Con esta oración el Chon-Chon cae al suelo.

Otro método para ahuyentar al Chon-Chon es echar sal al fuego de la cocina; extender un chaleco o decirle: pasa, Chon-Chon, tu camino, o vuelve mañana por sal. Al día siguiente, alguien se presentará a pedir sal y por ningún

motivo hay que negársela.

Para hacerlo caer se hace en el suelo la firma de Salomón, en forma de estrella de cinco puntas, y se clava en el centro un cuchillo con la punta dirigida hacia el Chon-Chon. Al pasar, este se precipita hacia abajo y queda ensartado en el cuchillo, de donde se lo toma para luego ser quemado.

[11] Es considerado un ser de mal agüero, que con su graznido anuncia la muerte.

Cuando los pobladores de la zona central de Chile escuchan unos gritos persistentes cuyo sonido es algo así como: tué, tué, significa que el Chon-Chon (o Chonchón) ha salido a anunciar que alguien se va a morir. Esta tenebrosa criatura es una cabeza humana desde la cual nacen una enormes orejas que usa como alas para volar.

El Chon-Chon revolotea alrededor de la habitación de los enfermos, luchando contra el espíritu de estos y, si logra obtener la victoria, succiona la sangre de los pacientes. Se dice que los chonchones son brujos o gente que sabe mucho de brujería, que después de aplicarse ciertos tipos de cremas en la garganta, salen a volar con solo la cabeza alada, dejando el cuerpo en la casa. Al momento de comenzar el vuelo dicen: Sin Dios ni Santa María.

Para espantarlos se rezan las Doce Palabras Redobladas; la Magnífica o esta oración: San Cipriano va para arriba, San Cipriano va para abajo, sosteniendo una vela de buen morir. Con esta oración el Chon-Chon cae al suelo.

Otro método para ahuyentar al Chon-Chon es echar sal al fuego de la cocina; extender un chaleco o decirle: pasa, Chon-Chon, tu camino, o vuelve mañana por sal. Al día siguiente, alguien se presentará a pedir sal y por ningún motivo hay que negársela.

Para hacerlo caer se hace en el suelo la firma de Salomón, en forma de estrella de cinco puntas, y se clava en el centro un cuchillo con la punta dirigida hacia el Chon-Chon. Al pasar, este se precipita hacia abajo y queda ensartado en el cuchillo, de donde se lo toma para luego ser quemado.

También se dice que otros brujos dan caza a este horroroso monstruo, con el objeto de crear poderosos conjuros, que después utilizan en sus diferentes hechizos.

[12] Palabra araucana que significa "alrededor de la gente". Es también el genio del mal en Chile y Bolivia. También se utiliza esta palabra en lenguaje popular para nombrar ciertos brebajes destinados a enamorar a otra persona.

Según Daniel Granada los indios Pampas le atribuyen todos los males y desgracias que sufren. Para ahuyentar al gualicho montan a caballo con todos sus pertrechos arremetiendo contra el enemigo invisible con gritos y movimientos amenazantes, hasta que creen que lo han vencido.

[13] El Guallipén es descrito como un ser mitológico con la apariencia de un animal compuesto por un cuerpo de una oveja, con una cabeza de ternero, el cual tiene sus patas torcidas, y un feo pelaje.

[14] Si los niños mapuches lloraban cuando sus madres buscaban chauchas de algarroba o huevos de patos, aparecía esta mujer vigorosa de negra cabellera, ojos brillantes y enormes pechos para amamantarlos. Zapan-Zucum es el sonido onomatopéyico que producían sus pechos. Cuando sus madres volvían de la recorrida, los bebés estaban dormidos y satisfechos haciendo sus provechitos, las mujeres sabían que ese ser generoso y protector había velado por los pequeños. Era implacable enemiga de los que destruían los algarrobales y de los que depredaban el monte. Espíritu justiciero se aparecía a los borrachos y pendencieros. Los abrazaba y los llenaba de leche. También se la llamó la tetona, vivía a la sombra de los algarrobos.

## Bibliografía

- Grebe, María Ester, Sergio Pacheco y José Segura (). *Cosmovisión mapuche*.
- Trivero, Alberto (1999). *Trentrenfilú*, Proyecto de Documentación Ñuke Mapu.

# Mitología mochica

La **mitología mochica** se desarrolló con la cultura mochica o moche, en el antiguo Perú.

## Concepción de la vida

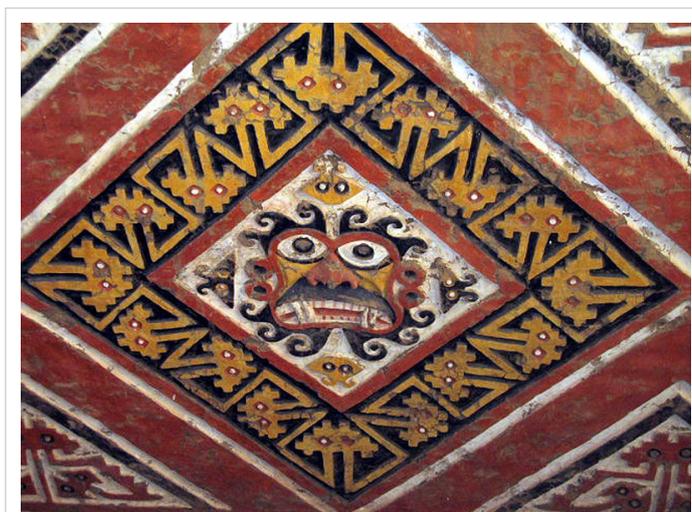
Para los mochica, amantes de la vida, la muerte no constituía el final. Los hombres seguían viviendo en otra esfera del mundo con sus mismas obligaciones o privilegios, razón que llevó a sepultarlos con provisiones y bienes. Los entierros reflejaban así la función y lugar de cada hombre dentro de su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

## Mitología mochica

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.



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

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*.<sup>[1]</sup>

## Huaca del Sol

La Huaca del Sol, con cinco grandes terrazas, la mayor de ochenta metros de longitud, sobre unas bases de 228 de largo por 136 de ancho y la plataforma de 18 metros de altura, está coronada por una pirámide de 23 metros de altura, que tiene una base cuadrangular de 103 metros de lado.

## Huaca de la Luna

La Huaca de la Luna tiene una base de 87 metros por cada lado y una altura de 21, y en su plataforma superior se levantaban una serie de salas decoradas con figuras humanas.

## Material de construcción

Las dos huacas están construidas de adobes, sobre una llanura arcillosa, calculándose que sólo para la construcción de la Huaca del Sol se emplearon ciento treinta millones de piezas, siendo, pues, las dos huacas mayores como montañas hechas por el hombre para la gloria de sus divinidades y para acercarse más aún a los secretos del firmamento.

## Referencias

[1] Historia del Perú Antiguo, Tomo III - Luis E. Valcárcel

## Véase también

- Señor de Sipán
- Museo Tumbas Reales de Sipán
- Huacas del Sol y de la Luna
- Complejo arqueológico El Brujo
- Pañamarca
- Cultura mochica
- Mitología chimú
- Mitología inca
- Mitología nazca
- Perú

## Enlaces externos

- Página oficial del Museo Tumbas Reales de Sipán (<http://www.tumbasreales.org>)

# Mitología muisca

---



Este artículo o sección sobre historia necesita ser wikificado con un formato acorde a las convenciones de estilo. Por favor, edítalo <sup>[1]</sup> para que las cumpla. Mientras tanto, no elimines este aviso puesto el 7 de October de 2010. También puedes ayudar wikificando otros artículos.

**Atención:** Por ahora no estamos clasificando los artículos para wikificar por *historia*. Por favor, elige una categoría de artículos por wikificar de esta lista.

La **mitología muisca** se refiere a las creencias politeístas de la civilización muisca precolombina.

Los muiscas, habitantes del altiplano cundi- boyacense de Colombia, formaban parte de la familia lingüística chibcha.

## La Creación

**Bague** es la Gran Madre Creadora del Universo en la mitología muisca. Ella es la intangible, ella es el pensamiento, la imaginación y la fuerza que vino. En Ella y en su pensamiento, esta todo lo que hoy existe. En el tiempo de *unquywie nxie*, cuando *Bague* pensó, su pensamiento se transformó en obra. Antes de esto no había nada. Así *Bague*, la gran abuela creó a los hacedores y formadores del universo y les dio la orden de comenzar la creación del universo.

## Los hacedores y formadores

Estos son **Bachué**, **Cuza**, **Chibchachum**, **Bochica**, **Nemcatacoa** y sus seis hijos y la Trinidad de **Chiminigagua**, constituida por **Chí**, **Chímimi** y **Chiminigagua**.

Los hacedores y formadores iniciaron un danza de muy larga duración (*Sas quyhynuca*), al son del tambor de **Fo**, en la que fuera la primera **Cuca** o templo ceremonial. Y así fueron creando el espacio y el tiempo en la oscuridad de la nada.

Ellos decidieron hacer materia prima para el universo y crearon a **Fiva** (el aire), a **Faova** (la nube) y a **Ie** (el humo y el camino). Luego crearon los puntos cardinales y después el arriba y el abajo para darle volumen al universo. Luego en el vacío crearon el centro de la influencia y el poder al que denominaron **Tomsa** (ombligo).

Pero todavía nada tenía consistencia, y pasaron muchos *bxogonoas* hasta que al fin llegó *sas bequia*, el tiempo del principio del mundo.

## Mitos cosmogónicos

El Principio del Mundo ocurre cuando surge **Chimi**, la Pulpa, la primera cosa del mundo. Luego en el agujero de **Tomsa**, que tiene la forma de **gacha**, se incubaron los embriones de estrella, de tierra, de piedra y de todas las cosas materiales. Cuando Tomsa estuvo llena se batió con una **ana** hasta que estuvo en su punto. Así de la mezcla salió la semilla de la tierra y la semilla de toda cosa. Las migajas que sobraron fueron arrojadas a la distancia y dieron origen a la Vía Láctea.<sup>[*cita requerida*]</sup>

Luego los elementos fueron distribuidos, el calor a **Sua** (Xué) - el sol -, el frío a **Chía** - la luna-, las nubes y el humo a la tierra. Pero todas estas cosas seguían siendo semilla, nada había germinado todavía. Entonces **Mnya**, el color dorado refulgente, la energía, se unió a **Chimi**, la pulpa recién creada y se transformó en **Chímimi**, la primera fuerza creadora, el poder de la creación. Y así fue el comienzo del mundo.<sup>[*cita requerida*]</sup>

La primeras versiones de la cosmogonía chibcha coinciden en afirmar que para los indios "había un autor de la naturaleza, que hizo el cielo y la tierra; más no por eso dejaban de adorar por dios al sol por su hermosura y a la luna, porque la tenían por su mujer; a ésta llamaban Chia y al sol Zuhé, y así para dar a los españoles un epíteto de

---

*suma grandeza los llamaron Zuhá.*" [2] [3]

La cosmogonía muisca de Iraca o Sogamoso fue recogida durante la conquista y colonia española por sacerdotes y cronistas. Una de las principales recopilaciones y presentación sistemática de esos mitos lo llevó a cabo la condesa alemana Gertrud von Podewils Dürniz, hacia 1930, bajo el título Chigys Mie (que en lengua muisca significa "Cosas pasadas").<sup>[4]</sup>

## Personajes de la mitología muisca

- Bactura
- Bachué: La madre y progenitora de los muisca, la de los dignos pechos desnudos. Desde el mundo de abajo, que es la casa de los dioses, ella subió a la tierra nuestra, la tierra de los muisca.
- Bachué Fuzachogua
- Bague: la Gran Madre Abuela Creadora
- Bo
- Bochica o Botchica: el padre de la civilización, a quién seguían las multitudes; cuando Chibchachum inundó la tierra Bochica creó el Salto del Tequendama para dejar salir las aguas. También enseñó a los muisca la agricultura y la confección de tejidos.
- Bxogonda
- Cuza fiba o Cuchaviva: deidad del arco iris (*chuquy*). Enmarcó la primera venida de Bochica. En su despedida, Chibchachum anunció que su aparición sería un augurio de enfermedades y muertes, especialmente de niños
- Chaquen
- Chibchacúm: organizador, legislador. Designado por Bochica para sostener la tierra.
- Chie
- Chim
- Chimchacón
- Chimini
- Chiminigagua, Chimichagua, Chimgagua, Chimizapagua o Chimzapagua : Luz Esplendorosa de la Pulpa Dorada, el creador y formador del mundo
- Chía
- Cuchabiba o Cuchavira
- Daipape
- Fo o Fu
- Furacocha
- Furachogue
- Fura-Tena
- Fuzachogua
- Guatquica
- Guitaca o Huitaca
- Guitara
- Hauchigua
- Hunzahúa
- Huytacaca
- Idacanzas
- Mancarita
- Mohanes
- Moja
- Nemcatacoa: cabo de Bochica y protector de los telares
- Nenquerequeteba o Nenqueteba

- Nirivilo
- Pabaquira
- Piranchombaca
- Pusachogua
- Ramiriqui
- Rana
- Saga
- Sía o Sié
- Sogamoso
- Sonoda
- Sorra
- Súa: el sol
- Sue: guacamayo, esposo de Bachué, que por transformación dio origen a un niño de brazos
- Suagagua
- Suativa
- Sucativa
- Sucuxi
- Sugonmoxi
- Sugunsua
- Sugunsugua
- Susgagua
- Thguyes
- Xubchasgagua
- Xuéo Xué
- Yubecaiguaia
- Zhué, Zué o Xué

## Glosario mitológico muisca

- **Aba**: el maíz
- **Ana**: Cuchara grande usada para batir la chicha
- **Biza**: el caracol
- **Bxogonoa**: ciclos de tiempo medidos de seis en seis
- **Cona**: mochila donde se carga el hayo y que dio origen a la tierra
- **Cuca**: escuela ceremonial de aprendizaje
- **Cusmuy**: casa ceremonial del sol y de la fertilidad masculina
- **Cuza**: el que se parece a la noche
- **Chie, Chía**: la luna
- **Chie**: la ortiga
- **Chiguacá**: la verdolaga
- **Chiinegüi**: el pez capitancito
- **Chimi**: la pulpa, la primera cosa del mundo
- **Chimini**: pulpa dorada, pulpa de luz refulgente, con color y calor por dentro
- **Chuhuia**: el ratón
- **Chyquy**: sacerdotes del calendario que hicieron y regentaron las primeras cucas y casas de oración y recogimiento
- **Fanzaquia**: tiempo en el que nuestros antepasados se dedicaban al cultivo de las legumbres e iniciaban el cultivo del maíz y de las papas.
- **Faoba**: la nube

- **Fagua:** el lucero de la alborada
- **Fiba:** el aire
- **Fo:** el espíritu dueño de la música y la danza
- **Fupqua:** el cangrejo
- **Gacha:** olla de la chicha
- **Gata:** el fuego
- **Guaquy:** el mastuerzo
- **Guayacán:** árbol de madera fina que dura hasta el final de ciclo de *Chibchachum*. Bochica lo destinó a la construcción de los cercados de la casa de poder
- **Guamuyhyca:** el capitán negro
- **Guayques:** cacique
- **Gue, Güe:** el bohío o casa grande
- **Guecha, Güecha:** el guerrero
- **Gue mny mny:** casa de los adornos de oro y efigies de los dioses
- **Gueta, Güeta:** casa y sementera
- **Hayo:** la coca, para permitir la llegada de la comunicación y el conocimiento
- **Hosca:** el tabaco
- **Ie:** el humo, el camino
- **Iomza:** la papa
- **Iosua:** el renacuajo
- **Itugue:** El vacío, la cosa vacía. La nada
- **Mocoba:** resina del frailejón
- **Mohanes:** sacerdotes del culto al agua y de la fertilidad femenina
- **Muequetá:** labranza en el bosque, lo que hoy se denomina Sabana de Bogotá
- **Nyia:** Oro, el dorado, color dorado refulgente, la energía
- **Opaguegue:** casa ceremonial de la luna o de la fertilidad femenina
- **Poporo:** pequeño calabazo donde se depositaba la cal hecha a base de conchas marinas, para consumir como complemento del hayo
- **Quemes:** los mensajeros
- **Quincha:** Tominejo
- **Quizo:** la perdiz
- **Saga:** grandes ayunos
- **Sasaguane:** volante de huso
- **Sas bequia:** tiempo primero del mundo
- **Sas quyhynuca:** antes que nada o lo primero de todo lo que se hizo. Tiempo de la creación del mundo
- **Sie:** el agua
- **Simte:** la lechuza
- **Suhuzy mny:** la casa de los adornos del sol y de la guerra
- **Sumguy:** la tórtola
- **Sumne:** el pato
- **Suquysca:** la cerraja
- **Tata:** trompeta que llama a las grandes reuniones, hecha a partir de un caracol marino cubierto de finas láminas de oro
- **Tegua:** curandero
- **Timaná:** totuma ceremonial roja
- **Titua:** casa de las plumas
- **Tymanca:** el bleado

- **Tymanzo**: el gallinazo
- **Tomsa**: el ombligo
- **Tyba**: adulto y dueño del saber
- **Tyhyquy**: borrachero. Puerta y camino del gran saber
- **Uaia, Guaia**: Madre, señora
- **Ubzaque, Uzaques**: caciques mayores
- **Unquayaque nxie**: tiempo más antiguo del que pueda pensarse, antes del principio del mundo
- **Uta**: patios para formar *gietas*
- **Yba**: el cuerpo humano
- **Yopo**: planta del camino o la puerta de la sabiduría
- **Zaitac aguecua**: tiempo de nuestros padres
- **Zaitania**: tiempo antequísimo. El primero del mundo, llamado así porque significa mano dorada y noche, pues fue el tiempo en el que se convino la alternidad entre la luz y la sombra
- **Zasca**: la primera mitad de la noche

## Referencias

- [1] [http://en.wikipedia.org/wiki/Mitolog%C3%ADa\\_muisca](http://en.wikipedia.org/wiki/Mitolog%C3%ADa_muisca)
- [2] Piedrahita, Fernández Lucas de. Historia General del Nuevo Reino de Granada. Tomo I. Biblioteca Popular de Cultura Colombiana. Bogotá. 1942. Tomo 1:31
- [3] Para la versión del cronista Fray Pedro Simón, se puede ver su obra *Noticias Historiales de las Conquistas de Tierra en las Indias Occidentales. Recopilación, Introducción y Notas de Juan Friede*. Biblioteca Banco Popular. Bogotá. 1981, Tomo III. Pgs. 409-411.
- [4] von Podewils Dürniz, Gertrud. Editorial Cromos de Bogotá, en 1930. pg. 8 (Esta obra fue publicada originalmente por la editorial Strecker und Schöder en Stuttgart).

## Enlaces externos

- Papel periódico ilustrado Vol. 2 (<http://www.lablaa.org/blaavirtual/historia/paperi/v2/v38/38/ppi6.htm>)

# Mitología yoruba

La **mitología yoruba** es la gama mundial de deidades de creencias y religiones yoruba, procedente de África (principalmente en Nigeria y Benín), y que han influido o ha dado a luz a varias religiones en el resto del mundo, como la Santería en Cuba o el Candomblé en Brasil, además de las propias religiones del pueblo yoruba.

La mitología de yoruba es sólo una parte del complejo de mitos, canciones, historias y otros conceptos culturales que conforma la sociedad y la religión yoruba.<sup>[1]</sup>

## Deidades

Las deidades yoruba se llaman orishá, literalmente 'dueños de la cabeza'. Shangó es quizás el orishá más importante; dios del trueno y un antepasado del pueblo yoruba. Él fue el cuarto rey del yoruba, y se deificó tras su muerte.

Èshù es otro orisha muy importante. y es respetado tanto por el pueblo yoruba como por los demás orishas.

## Lista de deidades

- Aja
- Aje
- Babalu aye
- Egégún
- Elegua
- Eshu
- Ìbejì
- Ọbba
- Ọbàtálá
- Ọgún
- Ọshun
- Odùduwà
- Olokun
- Ọrunmila
- Oshunmare
- Oya
- Shanpanna
- Shangó
- Yemayá



Bosque sagrado de Osun-Osogbo.

## Pattaki de deidades yorubas

### Pattaki de Orula

Al saber que Oggún había querido fornicar con su propia madre, Obatalá ordenó matar a todos sus hijos varones. Cuando nació Changó, Elegba se lo llevó escondido a Dadá, para que lo criara. Poco después nació Orula y para salvarlo, Elegba lo enterró al pie de la Ceiba y le llevaba comida todos los días. Un día Obatalá enfermó; Elegba buscó corriendo a Changó para que lo curara. Cuando el gran curandero resolvió el problema de su padre, Elegba aprovechó la ocasión para pedir a Obatalá el perdón de Orula. El perdón fue concedido y entonces Changó lleno de alegría, cortó la ceiba, labró un tablero espléndido y le dio a su hermano, Orula el secreto de la adivinación. Es por eso que Orula dice: maferefum Elegba, maferefum Changó y por lo que el ékuele de Orula lleva un fragmento del collar de Changó.

Desde entonces, Orula es el dueño del tablero, el adivinador del futuro, y el consejero de los hombres, y es el intérprete del oráculo de Ifá.

- Atributos: Irofa, Iruke, Ékuele con el cual el babalawo consulta y Tablero de Orula, que representa el mundo, y con el que se realizan determinadas ceremonias de Ifá.
- Bailes: No tiene baile específico, puesto que no se sube, pero se ejecutan danzas en su honor, aunque sin ninguna característica especial.
- Catolización: San Francisco de Asís, San José de la Montaña (en La Habana y en Santiago de Cuba)

Orula se sincretiza con San Francisco de Asís (1181-1226). Francisco fue un italiano de padres mercaderes que pasó su juventud en el comercio y en el ejercicio de las armas. Una aparición de Jesucristo le hizo abrazar la vida religiosa. Desde entonces se propuso imitar la vida de pobreza y trabajos del fundador de su fe. Quizás sea Francisco, quien mejor encarne el modelo de la caridad cristiana, del perfecto amor al prójimo y a toda la naturaleza por ser obra del Creador.

Probablemente haya sido ése singular amor por los hombres, la clave de su asociación con Orula, pues fue éste el primer orishá adivino, el que le proporcionó a los hombres el más importante de los dones: la posibilidad de conocer el futuro, y prevenir el mal que los acecha. Por otra parte, ambas personalidades religiosas sufrieron innumerables penalidades y fatigas. Su fecha se celebra el 4 de octubre.

### Pattaki de Elegua

Elegua era hijo de Okuboro, rey de Añagui. Un día, andaba con su séquito y vio una luz brillante con tres ojos, que estaba en el suelo. Al acercarse vio que era un coco seco. Elegua se lo llevó al palacio, le contó a sus padres lo que había visto y tiró el coco detrás de una puerta. Poco después todos se quedaron asombrados al ver la luz que salía del coco. Tres días más tarde, Elegua murió. Todo el mundo le cogió mucho respeto al coco, que seguía brillando, pero con el tiempo, la gente se olvidó de él. Así fue que el pueblo llegó a verse en una situación desesperada y cuando se reunieron los viejos, llegaron a la conclusión, de que la causa estaba en el abandono del coco. Este, en efecto se hallaba vacío y comido por los bichos. Los viejos acordaron hacer algo sólido y perdurable y pensaron en colocar una piedra de santo en el lugar del coco, detrás de la puerta. Este fue el origen del nacimiento de Elegba como orishá.

- Atributos: A Elegua se le atribuye todo tipo de objeto utilizado en los juegos infantiles: papalotes, pitos, bolas, soldaditos, así como todo tipo de llaves, machete, garabato, sombrero de guano, artes de caza y pesca, pepitas de oro y monedas de plata, palos de monte, bejucos, escopetas y cananas, tarros de venado, cocos secos decorados, porrón, tarros de chivo.
- Bailes: Cuando este orishá se sube, corre a situarse detrás de la puerta, que es su lugar ritual. Brinca y se agita como un chiquillo, hace muecas y mima juegos infantiles, como empujar un papalote y bailar un trompo. Le hace bromas a los espectadores, se va y luego regresa, no deja de hacer monerías, algunas de las cuales pueden ser eróticas. Siempre se le entrega un garabato con el que representa apartar la maleza, subrayando su papel de abrir los caminos. Frecuentemente baila en ún solo pie y dando vueltas, en lo que parece ser una alegoría del remolino.

- **Catolización:** Elegba sincretiza con el Niño de Atocha. La historia del Niño de Atocha es como sigue: en la ciudad de Atocha, en España, había muchos cristianos presos durante los últimos años de la ocupación árabe. Nadie estaba autorizado a entrar en las prisiones salvo los niños. Cierta día, un niño llegó a la prisión cargando un cesto lleno, de pan y un cubo lleno de agua con un cuenco para beber. Los moros quedaron asombrados, al observar que después de haberle servido a los innumerables prisioneros, tanto el cesto como el cubo seguían tan colmados como al principio. De acuerdo a la leyenda, Jesucristo había atendido a las plegarias y había venido, como niño a los que carecían de ayuda material y espiritual. Desde entonces es la imagen del niño de Atocha. Su fiesta de celebración el 1ro de enero. Su sincretización con Elegba parece relacionarse al carácter infantil con que se presenta el orishá. Su día es el 6 de enero.

### **Pattaki de Oggún**

Oggún, el dueño del hierro, es irascible y solitario. Oggún estaba enamorado de su madre y varias veces quiso violarla, lo que no consiguió gracias a la vigilancia de Elegba. Un día Oggún se las arregló para conseguir su propósito, pero, para su desgracia, Obatalá lo sorprendió. Antes de que éste pudiera decir nada, Oggún gritó: Yo mismo me voy a maldecir." Mientras que el mundo sea mundo lo único que voy a hacer es trabajar para la Ocha". Entonces se fue para el monte sin más compañía que sus perros, se escondió de los hombres y ningún orishá que no fuera Ochosi su hermano, el cazador, consiguió verlo.

- **Atributos:** En general, todos los hierros, machetes, palas, picos, martillos, yunque, guatacas, rastrillos, barretas, hoz, guadañas, serruchos, clavos, cuchillos y lanzas, pistolas, etcétera.
- **Bailes:** Tiene dos mímicas: La belicosa, blandiendo un machete y la laboriosa, que puede ser de carácter agrícola, cortando las yerbas con el machete artesanal o al estilo del herrero, golpeando con el martillo. En el primer caso Oggún baja agachado, avanzando un pie mientras arrastra el otro, como librándose de un machetazo involuntario, en el segundo caso mima la gesticulación del herrero, blandiendo el martillo y golpeando el yunque.
- **Catolización:** Se sincretiza con San Pedro, el príncipe de los apóstoles. Pedro, era un pescador de Galilea, que estuvo entre los primeros en seguir a Jesús. Según los hechos de los apóstoles, después de la resurrección, predicó por Asia Menor, haciendo de Antioquia el centro de sus actividades. Fue preso, pero a la aparición de un ángel, las cadenas se desprendieron de sus manos y pudo escapar. Más tarde fue a Roma, donde constituyó la primera comunidad cristiana. Allí estuvo unos veinticinco años hasta que, eventualmente cayó hecho prisionero y condenado a muerte. Fue crucificado cabeza abajo según su propio deseo, porque no se consideraba digno de morir del mismo modo que Jesús.

En la mayoría, de los cuadros San Pedro tiene en las manos las llaves del cielo. Todo parece indicar que su tradicional representación con las llaves o bien el incidente de las cadenas hicieron que lo asociaran a Oggún, el dueño de los hierros.

### **Pattaki de Ochosi**

Ochosi es el mejor de los cazadores, y sus flechas no fallan nunca. Sin embargo, en una época nunca podía llegar hasta sus presas porque la espesura del monte se lo impedía, desesperado fue a ver a Orula, quien le aconsejó que hiciera ebbó. Ochosi y Oggún eran enemigos porque Echu había sembrado cizaña entre ellos, pero Oggún tenía un problema similar. Aunque nadie era capaz de hacer trillos en el monte con más rapidez que él, nunca conseguía matar a sus piezas y se le escapaban. También fue a ver a Orula y recibió instrucciones de hacer ebbo. Fue así que ambos rivales fueron al monte a cumplir con lo suyo. Sin darse cuenta, Ochosi dejó caer su ebbó encima de Oggún. Tuvieron una discusión fuerte, pero Ochosi se disculpó y se sentaron a conversar y a contarse sus problemas. Mientras hablaban a lo lejos pasó un venado. Rápido como un rayo, Ochosi se incorporó y le tiró una flecha que le atravesó el cuello dejándolo muerto. «Ves —dijo Ochosi—, yo no lo puedo coger». Entonces Oggún cogió su machete y en un abrir y cerrar de ojos abrió un trillo hasta el venado. Muy contentos, llegaron hasta el animal, y lo compartieron. Desde ese momento convinieron en que eran necesarios el uno para el otro y que separados no eran

nadie, por lo que hicieron un pacto en casa de Orula. Es por eso, que Ochosi el cazador, siempre anda con Oggun el dueño de los hierros.

- Atributos: Todo instrumento relativo a la caza y a la pesca, tarramentas de venados y trofeos de cacería.
- Bailes: Cuando se sube, da los gritos típicos de levantar la caza. Viste como Elegba y Oggún, pues es santo guerrero. El vestido es de color, lila o morado claro y su gorro es de piel de tigre, así como su bolsa. Usa el arco y la flecha para representar la cacería en su danza.
- Catolización: san Norberto. En Santiago de Cuba: Santiago Arcángel y san Huberto.
  - Norberto nació en 1082 y estaba emparentado con la familia imperial alemana. Fue capellán de Enrique V y canónigo, pero vivía entregado los placeres. En 1114 le cayó una centella al lado, lo que le hizo reconsiderar su actitud. Repartió sus bienes y se dedicó a la prédica y la penitencia por tierras de Alemania y Francia. Adoptó la regla de san Agustín y el hábito blanco en 1120. Fue arzobispo de Magdeburgo y murió en 1134. Fue canonizado en 1582. Su fiesta se celebra el 6 de junio (Lo más probable es que su sincretización con Ochosi se haya debido a una confusión con el nombre san Huberto, patrón de los cazadores y, por consiguiente, figura naturalmente afín al orishá).
  - Huberto era príncipe real de Francia y descendiente en línea directa con Clodoveo, primer rey cristiano francés. A los doce años mató a un oso que amenazaba la vida de su padre. Era un príncipe guerrero y ambicioso, con brillante futuro. Cuando cazaba el viernes santo del 683, tropezó con un ciervo de incomparable belleza, que tenía una cruz resplandeciente entre los cuernos. El ciervo le dio instrucciones para que se dedicara a la vida religiosa y lo amenazó con el infierno si desobedecía sus órdenes. Huberto se aconsejó, e hizo una carrera religiosa no menos brillante de la que pudo haber hecho en la política, Murió colmado de honores en el 727. Su día se celebra el 3 de noviembre.

## Pattaki de Osún

Osún era vigilante de Obatalá. Obatalá vivía con su mujer Iemú y sus hijos: Oggún, Ochosi, y Elegba. Oggún estaba enamorado de su madre y varias veces estuvo a punto de violarla, pero Elegba siempre le avisaba a Osun quien venía y lo regañaba. Entonces Oggún echó a la calle a Elegba, y le dio montones de maíz a Osun para que no lo delatara, Osun comía y luego dormía, mientras Oggún disfrutaba de su madre, Elegba se lo contó a Obatalá, que no lo quería creer, pero al otro día volvió más temprano. Obatalá vio a Osun acostado y a Oggún abusando de su madre, y llegó a su casa furioso. Fue cuando Oggún se maldijo a sí mismo y Obatalá le dijo a Osun: «Confíaba en ti y te vendiste por maíz». Entonces nombró a Elegba su vigilante.

- Catolización: San Juan Bautista (24 de junio en La Habana. Treinta años antes del nacimiento de Jesús, comenzó su misión predicando el bautismo en las márgenes del río Jordán, llegó a bautizar al mismo Jesús, ocasión en que se le apareció una paloma en representación del Espíritu Santo. Llegó a ser conocido y respetado, pero cuando le preguntaron si era el Redentor, dijo que estaba por venir otro más poderoso que él. Por entonces Herodes, rey de Judea se había enamorado de Herodías mujer de su hermano y madre de una bella joven llamada Salomé. Cuando el hermano de Herodes murió éste se casó con Herodías. Juan denunció esto como pecado y Herodes furioso, lo puso preso. Herodías quería, la muerte de Juan, pero el rey deseaba evitar resentimientos políticos y no accedió. Herodías dedicó entonces su capacidad de intriga para conseguir la muerte del Bautista. A Herodes le gustaba ver bailar a Salomé quien no solía complacerlo para no activarle demasiado la imaginación. Instigada por su madre, Salomé consiguió que Herodes le prometiera darle lo que quisiera si accedía a bailar para él. Después de complacerlo le exigió la cabeza de Juan, obligado por la promesa y seguramente ansioso por librarse del fastidio de Herodías, el rey de Judea le presentó a Salomé la cabeza del Bautista en una bandeja de oro. Juan el Bautista tiene una gran significación para la Iglesia. Mientras que las fiestas de los otros santos se celebran en el día de su muerte, la de Juan se conmemora en el de su nacimiento puesto que vio la luz libre del pecado original.
- La sincretización de Osun con Juan el Bautista parece justificada porque ambos se vieron envueltos en problemas morales en relación la familia. Por otra parte, ambos se relacionan con una paloma la que se le

apareció a Juan cuando bautizaba a Jesús, y a Osun como mensajero de Olofi. Su fiesta se celebra el 24 de junio.

### **Pattaki de Obatalá**

En el principio de las cosas, cuando Olordumare bajo al mundo, se hizo acompañar de su hijo Obatalá. Debajo del cielo, sólo había agua. Entonces Olordumare le entregó a Obatalá un puñado de tierra y una gallina. Obatalá echó la tierra formando un montículo en medio del mar. La gallina se puso a escarbar la tierra, esparciéndola y formando el mundo que conocemos. Olofi también encargó a Obatalá para que formara el cuerpo del hombre. Así lo hizo y culminó su faena alineándole la cabeza sobre, los hombros. Es por eso que Obatalá es el dueño de las cabezas.

- Atributos: Dueño de la plata y los metales blancos. Tiene una corona con plumas de loro, sol y luna, seis manillas, algodón, una bandera blanca, campana de plata. Dueño de la ceiba, su vellón es su algodón y su rama se utiliza para el trono de su Iyawo.
- Bailes: Los bailarines imitan los movimientos suaves de un anciano, de un jinete que blande una espada, o sacuden el rabo de caballo para limpiar los caminos.
- Catolización: Obatalá sincretiza con la Virgen de las Mercedes. Cuando España se encontraba sometida al yugo árabe grupos de cristianos se dedicaban a tratar de rescatar a los cautivos que languidecían en las prisiones sarracenas. Cuenta la leyenda que San Pedro Nolasco tuvo una aparición de la Virgen que le instó a instituir un orden religiosa que tuviera como fin redimir a los cristianos cautivos. Tanto San Raymundo de Peñafort como Jaime I, Rey de Aragón, tuvieron la misma inspiración. Puestos de acuerdo, el 10 de agosto de 1218 fundaron la Orden de la Redención de los Cautivos bajo la protección de la Virgen, a quién denominaron Santa María de las Mercedes. Su día se celebra el 24 de septiembre.

### **Pattaki de Yemayá**

Al principio aquí abajo sólo había fuego y rocas ardientes. Entonces Olofi, quiso que el mundo existiera y convirtió el vapor de las llamas en nubes. De las nubes bajó el agua que apago el fuego. En los huecos enormes entre las rocas se formó Olokun, el Océano que es terrible y a quien todo el mundo teme. Pero el mar también es bueno, porque es la fuente de la vida, y el agua hizo venas en la tierra para que la vida se propagara. Esa es Iemayá la Madre de las Aguas.

- Atributos y herramientas: Sol, Luna llena, ancla, salvavidas, bote, siete remos, siete aros, llave, estrella, siete aros de plata. Estos objetos elaborados en plata, acero, lata o plomo. Iruke adornado con cuentas azules y blancas. Campanita que se utiliza para saludar y para que preste atención cuando se habla con ella. Abanico con varillaje de nacar y oro, adornado con cuentas y caracoles.
- Bailes: Iemaiá, cuando se sube ríe a carcajadas y da vueltas como las olas y gira como los remolinos del océano. Unas veces brucea como nadando, otras representa una zambullida para sacar caracoles, algas y peces para sus hijos. En otras ocasiones parece remar hasta la orilla donde siempre la espera Ochún. Sus danzas comienzan con suaves ondulaciones, como las aguas que agita suavemente al soplo de la brisa, pero va aumentando en intensidad, como un oleaje que se enfurece.
- Catolización: En fecha tan lejana como 1660 se erigió en el caserío de Regla, en terrenos del ingenio Guaicamar, un bohío que cobijaba una imagen de la Virgen de la Regla de San Agustín (Cuenta la leyenda acerca del Obispo llamado San Agustín "El Africano" -nacido y fallecido en Africa (360-436)-, que cuando era muy joven tuvo una revelación de un ángel que le ordenó tallar en madera la figura de una imagen que debía colocar, bien adornada, en su oratorio. Los siglos borraron el nombre que San Agustín le hubo de poner, aunque parece ser Virgen de Regla. Diecisiete años después de su muerte, un discípulo de San Agustín, conocedor del secreto de la revelación, llamado Cipriano, para evitar que la figura fuera profanada por los bárbaros, embarcó con la imagen en una pequeña nave y llegó a un punto de las costas de España, cercano al lugar que hoy ocupa la Virgen de Regla en la villa de Chipiona (Cádiz). Se dice que a pesar de una tormenta que los sorprendió en medio del estrecho de

Gibraltar, la imagen no sufrió deterioro alguno, ni Cipriano, ni la pequeña embarcación, considerándose éste su primer milagro, que fuera ampliamente comentado por marinos y pescadores. Finalmente la tradición se encargó de hacerla patrona y protectora de todos los marinos). Dos años después, el bohío fue arrastrado por una tormenta. Juan Martín de Coyendo, un hombre piadoso y modesto, se dio a construir con sus propias manos (y la ayuda económica de don Alonso Sánchez Cabello, comerciante habanero) una ermita de mampostería. Quedó terminada en 1664, cuando llegó a La Habana una nueva imagen de la Virgen, traída por el sargento mayor, don Pedro de Aranda. La instalaron en la ermita. Allí fue objeto de mucha devoción y el 23 de diciembre de 1714 la Virgen quedó proclamada patrona de la bahía. Sus fiestas fueron tradicionalmente muy populares entre todas las clases sociales. Blancos, nobles y negros esclavos —liberados por unos días— bebían aguardiente y presenciaban peleas de gallos e inesperadas corridas de toros. En el aire repicaban alegres villancicos a la dulce María, pero también profundos toques de batá que evocaban a Iemaiá. La sincretización de Iemaiá con la Virgen de Regla resultó natural: la Virgen es la madre de Dios, hay que cruzar el mar para venerarla y reside en su orilla; Iemaiá es la madre de todos los orishás, la misericordiosa reina del mar, que es su morada.

### **Pattaki de Ochún**

Ochún, gustaba de pasearse por el monte. Un día Oggún, le vio pasar y sintió que se le traspasaba el corazón. Impetuoso y brutal, corrió detrás de la que despertaba sus deseos, decidido a poseerla. Ochún, huyó asustada. Pero Oggún, enardecido y violento, estaba por darle alcance, cuando ella, desesperada, se lanzó al río. Arrastrada por el torbellino de la corriente, llegó hasta la desembocadura donde se tropezó con Iemaiá, que la tomó bajo su protección, y le regaló el río para que viviera. Por eso es que Ochún vive en el río y quiere tanto a Iemaiá.

- Atributos: Abanicos de sándalo o pluma de pavo real, pececillos, camarones, conchas, botecitos, espejos, joyas, corales marinos, sábanas, paños bordados y todo objeto propio del tocador femenino.
- Bailes: Son quizás, los más bellos y sensuales de todos. Al subirse, ríe y agita sus brazos para que suenen las manillas de oro. Sus manos bajan y corren a lo largo del cuerpo, como los manantiales y los arroyos descendiendo de las colinas. A veces hace ademanes de remero y otras imita los movimientos de la que muele en el pilón. Generalmente danza con voluptuosidad y con las manos tendidas hacia adelante, en imploración, y con sugestivas contorsiones pelvianas. Exige miel, símbolo del dulzor de la esencia amorosa de la vida.
- Catolización: Se sincretiza con la Virgen de la Caridad del Cobre. Alrededor de 1620, dos indios, Juan de Hoyos y Juan Moreno, y un negrito criollo Rodrigo, fueron a buscar sal a la bahía de Nipe. Estando allí en una canoa, vieron algo que les llamó la atención en el mar. A la luz del amanecer remararon hacia allí y se encontraron con una imagen tallada en madera de la Virgen María que flotaba sobre una tabla. Llevaba en el brazo izquierdo al niño Jesús y una cruz de oro en la mano derecha. En la tabla había una inscripción que decía: "Yo soy la Virgen de la Caridad". Los tres hombres recogieron la imagen, y la condujeron al hato de Varajagua, donde el administrador de la mina ordenó construirle una rústica ermita. El 10 de mayo de 1916 Benedicto XV la declaró Patrona de Cuba. En enero de 1998 el Papa Juan Pablo II la coronó y la bendijo en Nombre de la Iglesia Católica.

Los yorubas la identificaron con Ochún porque esta orishá es la dueña del cobre, aparece en la desembocadura de un río, de tez bronceada, y entre los adornos de su vestimenta y atributos sobresale el oro y entre los criollos tuvo fama de caritativa y misericordiosa. En tiempos remotos la Iglesia Católica tomó las medidas de la imagen en cintas de raso para colocarlas en los vientres de las parturientas porque, se creía que así la Caridad del Cobre las protegía en el alumbramiento, Ochún es también la orishá protectora de las gestantes y parturientas.

## Pattaki de Changó

Aggayú, el dueño del río, tuvo amores con Iemaiá y de ellos nació Changó. Pero Iemaiá no lo quiso y Obatalá lo recogió y lo crió. Al reconocerlo como hijo, le puso un collar blanco y punzó. Dijo que sería rey del mundo y le fabricó un castillo. Se casó con Obba, pero también vivía fijo con Oyá y Ochun. Oyá como se sabe, era la mujer de Oggún, pero se enamoró de Changó y se dejó robar por él. Este raptó dio origen a una guerra tremenda entre Changó y Oggún. Cuentan que como Changó peleaba y no tenía armas, Osain, que era su padrino, le preparó el secreto del guiro. Cuando lo tocaba con el dedo y se lo llevaba a la boca, podía echar candela por ella. Con eso vencía a sus enemigos. Cuando se oye tronar, se dice que es porque Changó anda de rumbantela con sus mujeres o que cabalga por el cielo.

- Atributos: Hacha petaloide, de doble filo o bipenne, copa, espada, acheré de jicotea, caballo moro, pandereta, bandera rojo brillante.
- Bailes: Al subirse embiste con la cabeza y da vueltas de carnero en dirección a los tambores. Abre desmesuradamente los ojos y saca la lengua para significar que la tiene de fuego. Agita en alto su hacha sagrada y se agarra los testículos con la mano. Ningún orishá da brincos más altos ni contorsiones más violentas, ni figuras más extrañas. También ningún otro orishá realiza extravagancias como la de comer candela. Sus bailes son guerreros o eróticos. En los guerreros blande el hacha bipene; en los eróticos trata de acentuar su prepotencia y emplea las más crudas evocaciones sexuales.
- Catolización: Se sincretiza con santa Bárbara. Esta santa fue hija única de un pagano llamado Dióscoro. Para apartarla de los hombres, que la codiciaban, o para mantenerla alejada de los cristianos, la encerró en una torre. Cuando la quiso casar, la joven se negó porque quería consagrarse a Dios. Cuando Dióscoro supo que su hija era cristiana la entregó a los tribunales. Los jueces no pudieron conseguir que renunciara a su fe ni con argumentos, ni con torturas, y la condenaron a muerte por degüello. Poco después su padre fue, fulminado por un rayo. Su imagen suele representarse con una espada, símbolo del valor. Su fusión con Changó resulta menos sorprendente si se recuerda que este orishá en cierta ocasión se tuvo que disfrazar de mujer, que usa armas, aunque no simbólicas, y que es él dios del rayo y del trueno. Su día es el 4 de diciembre.

## Pattaki de Asojano (Babalú Ayé)

Babalú Ayé era muy mujeriego. Andaba continuamente de parranda, todo el mundo le perdió el respeto y la misma Ochún, que era su mujer, lo abandonó. Un Jueves Santo, Orula le advirtió: Hoy domínate y no andes con mujeres. Sin hacer caso del consejo de Orúmbila, esa noche se acostó con una de sus amantes. Al otro día amaneció con el cuerpo todo cubierto de llagas purulentas. La gente huía de él porque le tenía miedo al contagio y sólo lo seguían algunos perros a los que gustaba lamerle las llagas. Por mucho que suplicó, Olofi se negó a perdonarlo y al fin, Babalú Ayé murió. Pero a Ochún le dio lástima, y gracias a sus ardidés consiguió que Olofi le devolviera la vida. Ahora Babalú Ayé sabía bien lo mucho que sufren los enfermos y por eso regresó tan caritativo y misericordioso.

- Atributos: Un manojo de varetas de palma de corajo o de coco que en su extremo inferior están atadas con una tela de saco. Se le añaden cauris y cuentas, para adornarlos. También telas de saco, y cualquier implemento propio de los impedidos. Igualmente perros, de cualquier tipo de material, que sean blancos y con manchas amarillas.
- Herramientas: Dos perritos de hierro. Dos muletas y una matraca.
- Bailes: Se sube y aparece casi siempre como enfermo, torcido y con las manos engarrotadas. Cojea y se siente tan débil que se cae. Su hablar es fañoso y tiene la nariz llena de mucosidades. Sus movimientos recuerdan los de un enfermo febril. En ocasiones hace como si espantara las moscas y demás insectos que se posan sobre sus llagas. También agita el ajá en el aire, como en un rito de limpieza barriendo todo lo malo. Generalmente, este baile afecta mucho a los posesos quienes suelen querer lamer pústulas o afecciones cutáneas de los espectadores.
- Catolización: Babalú Ayé está sincretizado con san Lázaro de Betania, uno de los más populares en Cuba. Lázaro era natural de Betania, una aldea cerca de Jerusalén y de familia acaudalada. Tenía una hermana mayor llamada Marta, y otra destinada a ser famosa, llamada María. Esta María era propietaria del castillo de Magdalón (*sic*, por

Magdala) y por eso era llamada María Magdalena. Jesús era amigo de la casa y gustaba de visitarla. Los evangelios nos cuentan que Lázaro enfermó y murió. Jesús, al enterarse fue a su casa, y aunque llevaba cuatro días muerto, lo resucitó. Lázaro tuvo que abandonar el país y, después de muchas aventuras, llegó hasta Francia, donde se hizo obispo de Marsella, bajo el imperio de Domiciano. Luego fue hecho prisionero y ejecutado, aunque en esta ocasión quedó definitivamente muerto. A Lázaro suele representarse envuelto en vendas, como acostumbraba hacerse con los cadáveres de los judíos, y esto contribuyó a que su imagen se asociara a la de Babalu Ayé enfermo y harapiento. Se le celebra el 17 de diciembre.

### **Pattaki de Aggayú**

Aggayú Solá era un gigante poderoso y temido, el dueño del río que se precipitaba desde lo alto. Acostumbraba ayudar a cruzar la corriente, pero siempre exigía que le pagaran. En cierta ocasión le hizo el favor a Iemaiá, quien no tenía con que pagarle y tuvo que acostarse con él para contentarlo. De esta unión nació Changó, aunque Aggayú no supo nada. El gigante era tan temido que dejaba la puerta de su casa abierta de par en par, aunque la tenía abarrotada de viandas y frutas; nadie se hubiera atrevido a entrar. Un día, sin embargo, Changó que es muy fresco, se metió en la casa, se lo comió todo y hasta se acostó a dormir en su misma estera. Cuando Aggayú volvió del campo y vio el espectáculo, sin pensarlo dos veces agarró a Changó y lo tiró dentro de una hoguera, que por supuesto, no ardió. Entonces lo cargó y lo llevó a la orilla del mar para ahogarlo, pero Iemaiá apareció y, le hizo saber, que era su propio hijo. En cierta ocasión Changó pasó por un pueblo y vio que la gente andaba como los zombies. Changó se empeñó en saber quién era el rey del pueblo y, tras muchos esfuerzos, descubrió que era Aggayú y fue a verlo. Para qué tú quieres saber quién es el rey?, dijo Aggayú encolerizado y Changó le contestó: Papa, es que este pueblo no puede tener a la cabeza un rey tan fuerte. Todos andan muy mal, no oyen, no contestan, no hablan. No quiero que sigan sufriendo. Fue así como se pusieron de acuerdo y, desde entonces, Changó va a la cabeza y Aggayú a los hombros. Es por eso que los hijos de Aggayú tienen esa perfecta comunión con Changó.

- Atributos: Hacha bipene roja y blanca, adornada con abalorios amarillos, rojos y azules. Dos cuernos de novillo y dieciséis mates.
- Bailes: Se le conoce por sus pasos largos y porque alza mucho los pies, como para salvar obstáculos. Carga a los niños que están a su alcance y se los pone sobre los hombros.
- Catolización: San Cristóbal, patrono de la Ciudad de La Habana. En Santiago de Cuba, San Miguel Arcángel.
  - Aggayú Solá se sincretiza con San Cristóbal. Según una de las leyendas más populares, Cristóbal era un gigante que ayudaba a los hombres a cruzar cierto río, ancho y turbulento. En una ocasión ayudó a cruzar al mismo niño Jesús, lo que determinó su conversión al cristianismo. Murió como mártir durante el imperio de Decio. Su día se celebra el 25 de julio. La sincretización de Aggayú con San Cristóbal se debe a que ambos ostentan grandes poderes, acostumbran a cargar niños sobre sus hombros y sus leyendas se encuentran vinculadas a un río.

### **Otras deidades**

Los seres humanos y otras criaturas sensibles también se consideran por tener su propia deidad del destino individual, llamado «Ori», que es venerado a través de una escultura decorada simbólicamente con conchas. Tradicionalmente, se cree que los padres muertos y otros ancestros poseen poderes de protección sobre sus descendientes. Esta creencia es expresada en el culto y el sacrificio sobre la tumba o símbolo del ancestro, o como una comunidad en la observación del festival de Egungun, donde los ancestros son representados como hombres enmascarados coloridamente en representación de los espíritus ancestrales. Los padres difuntos o los ancestros con comúnmente venerados poniendo abono a la tierra y rompiendo nueces de cola en su honor en ocasiones especiales.

Una porción significativa de la población sigue la religión tradicional llamada Ifá, o consulta con el clero de adivinadores tradicionales conocido como *babalawo*, o "Padre de los secretos."

La mayoría de los yorubas contemporáneos son cristianos o musulmanes, con congregaciones indígenas con la mayor membresía entre la cristiandad.

## Iya Nla

Los misterios de naturaleza y su existencia han sido cultivados por todo el mundo mediante las costumbres religiosas por el primer antepasado humano. A aquellos antepasados que han sido la encarnación de la humanidad y se les elevan a un estado divino, para honrarlos y seguir con sus costumbres. Estos primeros antepasados dan clases a sus descendientes de cómo entender el mundo esotérico y los caminos de las fuerzas invisibles para sostener la dinámica continua de existencia dentro de la Naturaleza. Estos primeros antepasados se hicieron representantes de aquellas fuerzas invisibles espirituales y fueron llamados de distintas formas por sus descendientes según su lengua, región y los significados de sus culturas, siendo este nombre lo que los representa dentro de la adoración de los misterios de Naturaleza y la existencia. Esta encarnación humana de los primeros antepasados ayuda a distinguir el aspecto diverso y las influencias de las manifestaciones de Iya Nla.

Iya Nla es la disciplina sabia que nos enseña que si superamos el conocimiento de la forma física y permitimos fluir la esencia de Awon Iya Wa ("*nuestras madres*") la preocupación maternal nos hará capaces de tener acceso tanto a la forma de las Fuerzas en la Naturaleza como la sabiduría de nuestros primeros antepasados. Si aprendemos a desarrollar una relación en curso dentro de la armonía de la creación para desarrollar la sensibilidad de estas fuerzas, ellos asumen que lograremos las características de nuestro *'Imale* o *Irunmole* particular, primeros antepasados africanos que fueron elevados al grado de orishás.

Los aspectos, caminos, manifestaciones, papeles, atributos, conceptos, nombres de alabanza de Iya Nla están relacionados directamente con su capacidad y autoridad para curar, crear la voluntad o destruirla. Iya Nla es la energía autosuficiente que da la vida y la armonía sobre la tierra, dotada por herencia en atributo a sus hijas los regalos infinitos y eternos del mecanismo Òrō (Egúngún), Eleiye (la fuerza que da el poder y capacidades místicas) para intensificar la causa, el efecto y los cambios. Con estos regalos un Ìyá Àjé es capaz de tinar el poder terrestre y astral de curar, maldecir o causar la justicia vengativa sobre alguien que falte el respeto a la mujer y la maternidad. Ìyá Nlá es la matriz sagrada que da la vida; ella es la entrada a la existencia y el origen de los mecanismos biológicos, manifestados en cada mujer.<sup>[2]</sup>

## Otros conceptos

La mitología yoruba incluye otras entidades además del orishá, como los egbere.

Ifá dafa así como merindinlogun (o cáscara de cauri la adivinación) son elementos importantes de las prácticas religiosas yoruba.

## Visión de la muerte: la reencarnación

Los yorubas creen en la reencarnación. Este hecho puede verse reflejado en que a veces llaman a hijos Babatunde ("*el Padre vuelve*") o a las hijas Yetunde ("*la Madre vuelve*").<sup>[3]</sup> También dan una enorme importancia al culto de los antepasados, el cual en su conjunto se denomina Egúngún.

## La mitología yoruba más allá de África

Muchos nativos yoruba fueron tomados y llevados como esclavos a Cuba, República Dominicana, Puerto Rico, Brasil, Venezuela y principalmente en el siglo XIX (tras la caída del Imperio Oyo y por lo que la región se vio sumergida en una guerra civil), llevando sus creencias religiosas con ellos. Estos conceptos fueron combinados con la preexistencia de cultos africanos, el cristianismo, la mitología americana nativa, y el espiritismo Kardecista en varios linajes yoruba fuera de África, creándose diversas manifestaciones:

- Santería (Cuba)

- Oyotunji (EE. UU.)
- Candomblé (Brasil)
- Umbanda (Brasil)
- Batuque (Brasil)
- Lukumí (Cuba)

Vodún (vudú), la religión de Haití, fue fundada por esclavos de diferentes grupos étnicos (él los pueblos que comparten el Gba como rango lingüístico, los modernos Benín, Togo y Ghana), pero posee muchos elementos derivados de la mitología yoruba. Además, el autor Ed Morales ha demostrado que la mitología de yoruba jugó una parte en la primera época de la música blues americana, citando al guitarrista de blues Robert Johnson en su *Cross Road Blues* cuando afirma: «Una dedicatoria velada en finos sesgos a Elegua, la orishá responsable de los cruces de caminos» (Robert Johnson, *Cross Road Blues*).

## Referencias

- [1] Sacred text ([http://www.sacred-texts.com/afr/index.htm#wc\\_africa](http://www.sacred-texts.com/afr/index.htm#wc_africa))
- [2] Iyalaja Ileana ALCAMO: *The Source Iya Nla Primordial Yoruba Mother*, ISBN 1-890157-41-4.
- [3] Murphy, Joseph. *Santería*. Malaysia: Beacon Press, 1993.

## Bibliografía

- Morales, Ed: *The Latin Beat* (pág. 277). Da Capo Press, 2003. ISBN 0-306-81018-2.
- Alcamo, Iyalaja Ileana: *The Source Iya Nla Primordial Yoruba Mother* (pág. 32). Athelia Henrietta Press, 2007. ISBN 1-809157-41-4.

## Enlaces externos

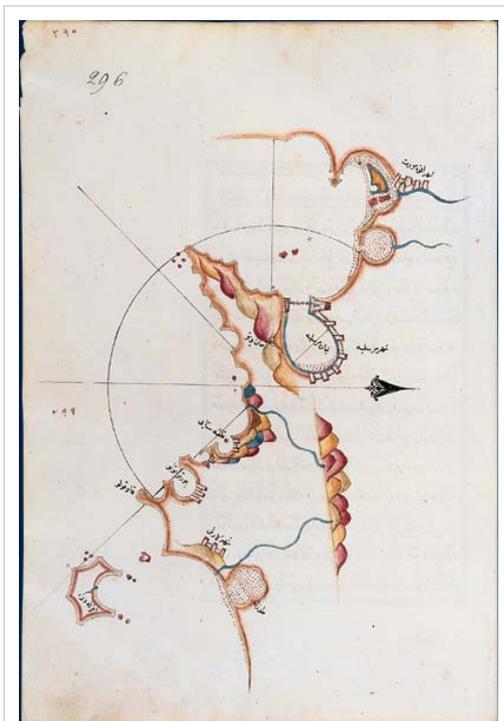
- Comunidad Cubayoruba (<http://www.cubayoruba.net>) - Contiene información sobre la Religión Yoruba y tiene una Comunidad de Miembros (Red Social) que profesan la religión.

# Piri Reis

**Piri Reis** (Pīrī Re'īs) anteriormente *Hājīr Mehmet* fue un almirante, marino y cartógrafo turco otomano nacido en Galípoli (actual Turquía) en 1465 y decapitado en Egipto en 1554.



Fragmento del Mapa de Piri Reis.



Mapa de figuración de los fondos marinos de Piri Reis.

Según su autor incluye "todas las costas, las islas pobladas o desérticas, los ríos, las rocas a flor de agua o bajo el agua, los bancos de arena (...)"

Discípulo y sobrino de Kemal Reis, empezó a aprender a navegar a los doce años. Fue hombre de gran cultura, ya que hablaba, además de su lengua nativa, árabe, griego, español y portugués. Participó en numerosas guerras contra la república de Venecia entre 1499 y 1502, además de contra los caballeros de Rodas y los mamelucos de Egipto (1523).

Sitió Gibraltar por órdenes del sultán otomano pero terminó aceptando un soborno que le ofrecieron los sitiados. El gobernador de Egipto, Alí Bajá, supo de esto y llamó a Reis para que explicase su actitud, pero este se negó, por lo que Bajá mandó detenerlo y condenarlo a muerte en el cadalso. Tenía 89 años.

Su mayor obra fue el *Kitab-i Bahriye* ("Libro de las Materias Marinas"), un atlas náutico que contiene el famoso Mapa de Piri Reis, dedicado al sultán Solimán el Magnífico en 1525, recuperado en 1929 y conservado actualmente en el Museo Topkapı Sarayı, en el Palacio de Topkapi en Estambul.

En la actualidad, su famoso y enigmático mapa de los contornos orientales de Sudamérica constituye un auténtico icono nacional para Turquía. Tanto es así que aparece en el reverso de los billetes de diez millones de liras.

## Véase también

- Mapa de Piri Reis

## Enlaces externos

- Simposio internacional sobre Piri Reis <sup>[1]</sup>. Estambul, 2004 (en inglés y en turco).

## Referencias

[1] [http://www.shodb.gov.tr/pirireis/eng\\_index.htm](http://www.shodb.gov.tr/pirireis/eng_index.htm)

# Atlántida

**Atlántida** (en griego antiguo Ἀτλαντὶς νῆσος, *Atlantís nēsos*, ‘isla de Atlantis’) es el nombre de una isla legendaria desaparecida en el mar, mencionada y descrita por primera vez en los diálogos *Timeo* y el *Critias*, textos del filósofo griego Platón.

La precisa descripción de los textos de Platón y el hecho que en ellos se afirme reiteradamente que se trata de una historia verdadera, ha llevado a que, especialmente a partir de la segunda mitad del siglo XIX, durante el Romanticismo, se propongan numerosas teorías sobre su ubicación. En la actualidad se piensa que el relato de la Atlántida, según la interpretación literal de las traducciones ortodoxas de los textos de Platón, presenta anacronismos y datos imposibles, sin embargo se ha apuntado que la leyenda pueda haber sido inspirada en un lejano fondo de realidad histórica, vinculado a alguna catástrofe natural pretérita como pudiera ser un diluvio, una gran inundación o un terremoto.

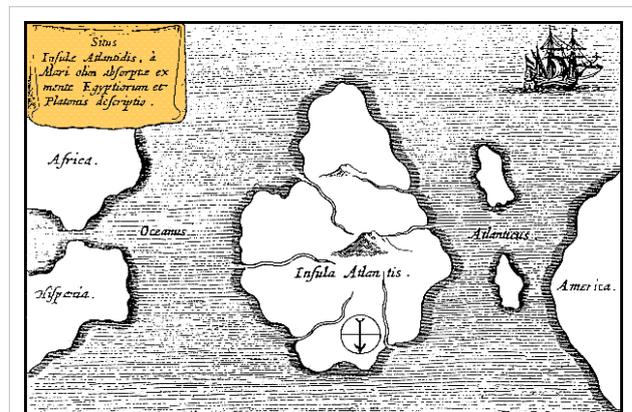
La Atlántida ha servido de inspiración para numerosas obras literarias y cinematográficas, especialmente historias de fantasía y ciencia-ficción.

## El relato de Platón

### El *Timeo* y el *Critias*

Las primeras referencias a la Atlántida aparecen en el *Timeo* y el *Critias*, textos en diálogos del filósofo griego Platón. En ellos, Critias, discípulo de Sócrates, cuenta una historia que de niño escuchó de su abuelo y que este, a su vez, supo de Solón, el venerado legislador ateniense, a quien se la habían contado sacerdotes egipcios en Sais, ciudad del delta del Nilo. La historia, que Critias narra como verdadera,<sup>[1]</sup> se remonta en el tiempo a nueve mil años antes de la época de Solón,<sup>[2]</sup> para narrar cómo los atenienses detuvieron el avance del imperio de los atlantes, belicosos habitantes de una gran isla llamada Atlántida, situada frente a las Columnas de Heracles y que, al poco tiempo de la victoria ateniense, desapareció en el mar a causa de un terremoto y de una gran inundación.

En el *Timeo*, Critias habla de la Atlántida en el contexto de un debate acerca de la sociedad ideal; cuenta cómo llegó a enterarse de la historia y cómo fue que Solón la escuchó de los sacerdotes egipcios; refiere la ubicación de la isla y la extensión de sus dominios en el mar Mediterráneo; la heroica victoria de los atenienses y, finalmente, cómo fue que el país de los atlantes se perdió en el mar. En el *Critias*, el relato se centra en la historia, geografía, organización y gobierno de la Atlántida, para luego comenzar a narrar cómo fue que los dioses decidieron castigar a los atlantes por su soberbia. Relato que se interrumpe abruptamente, quedando inconclusa la historia.



Mapa de Athanasius Kircher mostrando una supuesta ubicación de la Atlántida. (*Mundus Subterraneus*, 1669).

## Descripción de la isla

Los textos de Platón sitúan la Atlántida frente a las Columnas de Heracles (lugar tradicionalmente entendido como el estrecho de Gibraltar) y la describen como una isla más grande que Libia y Asia juntas.<sup>[3]</sup> Se señala su geografía como escarpada, a excepción de una gran llanura de forma oblonga de 3000 por 2000 estadios, rodeada de montañas hasta el mar.<sup>[4]</sup> A mitad de la longitud de la llanura, el relato ubica una montaña baja de todas partes, distante 50 estadios del mar, destacando que fue el hogar de uno de los primeros habitantes de la isla, Evenor, nacido del suelo.<sup>[5]</sup>

Según el *Critias*, Evenor tuvo una hija llamada Clito. Cuenta este escrito que Poseidón era el amo y señor de las tierras atlantes, puesto que, cuando los dioses se habían repartido el mundo, la suerte había querido que a Poseidón le correspondiera, entre otros lugares, la Atlántida. He aquí la razón de su gran influencia en esta isla. Este dios se enamoró de Clito y para protegerla, o mantenerla cautiva, creó tres anillos de agua en torno de la montaña que habitaba su amada.<sup>[6]</sup> La pareja tuvo diez hijos, para los cuales el dios dividió la isla en respectivos diez reinos. Al hijo mayor, Atlas o Atlante, le entregó el reino que comprendía la montaña rodeada de círculos de agua, dándole, además, autoridad sobre sus hermanos. En honor a Atlas, la isla entera fue llamada Atlántida y el mar que la circundaba, Atlántico.<sup>[7]</sup> Su hermano gemelo se llamaba Gadiro (Gadeiron o Gadeirus y Eumelo en griego) y gobernaba el extremo de la isla que se extiende desde las Columnas de Heracles hasta la región que, posiblemente por derivación de su nombre, se denominaba Gadírica, Gadeirikês o Gadeira en tiempos de Platón.<sup>[8]</sup>

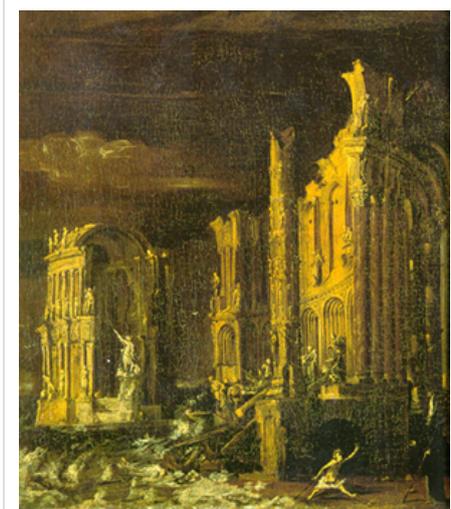
Favorecida por Poseidón, la tierra insular de Atlántida era abundante en recursos. Había toda clase de minerales, destacando el oricalco, traducible como cobre de montaña, más valioso que el oro para los atlantes y con usos religiosos (actualmente se piensa que debía ser una aleación natural del cobre); grandes bosques que proporcionaban ilimitada madera; numerosos animales, domésticos y salvajes, especialmente elefantes; copiosos y variados alimentos provenientes de la tierra.<sup>[9]</sup> Tal prosperidad dio a los atlantes el impulso para construir grandes obras. Edificaron, sobre la montaña rodeada de círculos de agua, una espléndida acrópolis<sup>[10]</sup> plena de notables edificios, entre los que destacaban el Palacio Real y el templo de Poseidón.<sup>[11]</sup> Construyeron un gran canal, de 50 estadios de longitud, para comunicar la costa con el anillo de agua exterior que rodeaba la metrópolis; y otro menor y cubierto, para conectar el anillo exterior con la ciudadela.<sup>[12]</sup> Cada viaje hacia la ciudad era vigilado desde puertas y torres, y cada anillo estaba rodeado por un muro. Los muros estaban hechos de roca roja, blanca y negra sacada de los fosos, y recubiertos de latón, estaño y oricalco. Finalmente, cavaron, alrededor de la llanura oblonga, una gigantesca fosa a partir de la cual crearon una red de canales rectos, que irrigaron todo el territorio de la planicie.<sup>[13]</sup>

## La caída del imperio atlante

Los reinos de la Atlántida formaban una confederación gobernada a través de leyes, las cuales se encontraban escritas en una columna de oricalco, en el Templo de Poseidón.<sup>[14]</sup> Las principales leyes eran aquellas que disponían que los distintos reyes debían ayudarse mutuamente, no atacarse unos a otros y tomar las decisiones concernientes a la guerra, y otras actividades comunes, por consenso y bajo la dirección de la estirpe de Atlas.<sup>[15]</sup> Alternadamente, cada cinco y seis años, los reyes se reunían para tomar acuerdos y para juzgar y sancionar a quienes de entre ellos habían incumplido las normas que los vinculaban.<sup>[14]</sup>

La justicia y la virtud eran propios del gobierno de la Atlántida, pero cuando la naturaleza divina de los reyes descendientes de Poseidón se vio disminuida, la soberbia y las ansias de dominación se volvieron características de los atlantes.<sup>[16]</sup> Según el *Timeo*, comenzaron una política de expansión que los llevó a controlar los pueblos de Libia (entendida tradicionalmente como el norte de África) hasta Egipto y de Europa, hasta Tirrenia (entendida tradicionalmente como Italia). Cuando trataron de someter a Grecia y Egipto, fueron derrotados por los atenienses.<sup>[17]</sup>

El *Critias* señala que los dioses decidieron castigar a los atlantes por su soberbia, pero el relato se interrumpe en el momento en que Zeus y los demás dioses se reúnen para determinar la sanción.<sup>[18]</sup> Sin embargo, habitualmente se suele asumir que el castigo fue un gran terremoto y una subsiguiente inundación que hizo desaparecer en el mar la isla donde se encontraba el reino o ciudad principal, "en un día y una noche terribles", según señala el *Timeo*.<sup>[19]</sup>



La caída de la Atlántida, por Monsù Desiderio (s. XVII).

## Recepción del relato de Platón hasta nuestros días

### En la Antigüedad

Se conservan no pocos párrafos de escritores antiguos que aluden a los escritos de Platón sobre la Atlántida; ciertamente se han perdido muchos otros. Estrabón, en el siglo I a. C., parece compartir la opinión de Posidonio (c. 135-51 a. C.) acerca de que el relato de Platón no era una ficción.<sup>[20]</sup> Un siglo más tarde, Plinio el Viejo nos señala en su *Historia Natural* que, de dar crédito a Platón, deberíamos asumir que el océano Atlántico se llevó en el pasado extensas tierras.<sup>[21]</sup> Por su parte, Plutarco, en el siglo II, nos informa de los nombres de los sacerdotes egipcios que habrían relatado a Solón la historia de la Atlántida: Sonkhis de Sais y Psenophis de Heliópolis.<sup>[22]</sup> Finalmente, en el siglo V, comentando el *Timeo*, Proclo refiere que Crantor (aprox. 340-290 a. C.), filósofo de la Academia platónica, viajó a Egipto y pudo ver las estelas en que se hallaba escrito el relato que escuchó Solón.<sup>[23]</sup> Otros autores antiguos y bizantinos como Teopompo,<sup>[24]</sup> Plinio,<sup>[25]</sup> Diodoro Sículo,<sup>[26]</sup> Claudio Eliano<sup>[27]</sup> y Eustacio,<sup>[28]</sup> entre otros, también hablan sobre la Atlántida, o los atlantes, o sobre una ignota civilización atlántica.

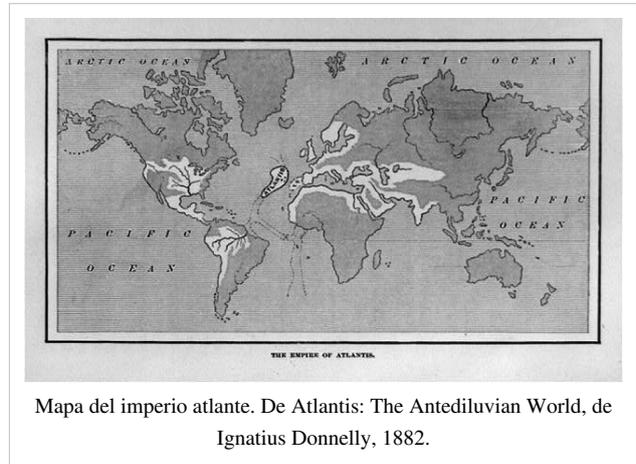
### En el Renacimiento

Si bien conocida, durante la Edad Media la historia de la Atlántida no llamó mayormente la atención. En el Renacimiento, la leyenda fue recuperada por los humanistas, quienes la asumirán unas veces como vestigio de una sabiduría geográfica olvidada y otras, como símbolo de un porvenir utópico. El escritor mexicano Alfonso Reyes afirma que la Atlántida, así resucitada por los humanistas, trabajó por el descubrimiento de América.<sup>[29]</sup> Francisco López de Gómara en su *Historia General de las Indias*, de 1552, afirma que Colón pudo haber estado influido por la leyenda atlántida y ve en voz náhuatl *atl* (agua) un indicio de vínculo entre aztecas y atlantes.<sup>[30]</sup> Durante los siglos

XVI y XVII, varias islas (Azores, Canarias, Antillas, etc.) figuraron en los mapas como restos del continente perdido. En 1626, el filósofo inglés Francis Bacon publica *La Nueva Atlántida* (*The New Atlantis*), delirante utopía en pro de un mundo basado en los principios de la razón y el progreso científico y técnico. En España, en 1673, el cronista José Pellicer de Ossau identifica la Atlántida con la península Ibérica, asociando a los atlantes con los misteriosos tartessos.<sup>[31]</sup>

### La obra de Ignatius Donnelly

No será hasta la segunda mitad del siglo XIX, que la historia de la Atlántida adquiera la fascinación que provoca hasta hoy en día. En 1869, Julio Verne escribe *Veinte mil leguas de viaje submarino*, novela que en su capítulo IX describe un alucinante encuentro de los protagonistas con los restos de una sumergida Atlántida. Tiempo después, en 1883, Ignatius Donnelly, congresista norteamericano, publica *Atlántida: El Mundo Antediluviano* (*Atlantis: The Antediluvian World*). En dicha obra, Donnelly, a partir de las semejanzas que aprecia entre las culturas egipcia y mesoamericana, hace converger, de modo muchas veces caprichoso, una serie de antecedentes y observaciones que lo llevan a concluir que hubo una región, desaparecida, que fue el origen de toda civilización humana (véase difusionismo) y cuyo eco habría perdurado en la leyenda de la Atlántida. El libro de Donnelly tuvo gran acogida de público (fue reeditado hasta 1976), en una época en que el avance de la ciencia permitía a su hipótesis aparecer seductoramente verosímil. Tanto fue así, que el gobierno británico organizó una expedición a las islas Azores, lugar donde el escritor situaba la Atlántida.<sup>[32]</sup>



Mapa del imperio atlante. De Atlantis: The Antediluvian World, de Ignatius Donnelly, 1882.

### La Atlántida después de Donnelly, hipótesis sobre la Atlántida en actualidad

La mayoría de las conjeturas que postulaban la existencia de la Atlántida como el "continente perdido", como la de Donnelly, fueron invalidadas por la comprobación del fenómeno de la deriva continental durante los años 1950. Por ello, algunas de las hipótesis modernas proponen que algunos de los elementos de la historia de Platón se derivan de mitos anteriores, o se refieren a lugares ya conocidos.

El éxito de Donnelly motivó a los autores más diversos a plantear sus propias teorías. En 1888, la ocultista Madame Blavatsky publica *La Doctrina Secreta*, texto basado, supuestamente, en un documento escrito en la Atlántida, *El Libro de Dzian*. Según Blavatsky, los atlantes habrían sido una raza de humanos anterior a la nuestra, cuya civilización habría alcanzado un notable desarrollo científico y espiritual. En 1938, el jerarca nazi Heinrich Himmler organiza, en el contexto del misticismo nacionalsocialista, una serie de expediciones a distintos lugares del mundo en busca de los antepasados atlantes de la raza aria. En 1940, el medium norteamericano Edgar Cayce predice que en 1968 la Atlántida volverá a la superficie frente a las costas de Florida. Sorprendentemente, en 1969, en las aguas de la isla de Bimini, frente a la península de Florida, será descubierta una formación rocosa a la que se dio el nombre de Carretera de Bimini, y respecto de la cual aún se discute si se trata o no de una construcción humana.

Al margen de lo esotérico, el impulso generado por la obra de Donnelly motivará también a numerosos historiadores y arqueólogos, tanto profesionales como aficionados, quienes durante el siglo XX desarrollarán teorías que ubicarán la Atlántida en los más distantes lugares, asociando a los atlantes con diferentes culturas de la Antigüedad. Es así como en 1913, el británico K. T. Frost sugiere, con poco éxito, que el imperio cretense, conocido de los egipcios, poderoso y posiblemente opresor de la Grecia primitiva, habría sido el antecedente fáctico de la leyenda atlántida.<sup>[33]</sup> La tesis de Frost, en un principio menospreciada, acabó convirtiéndose en una teoría bastante aceptada y difundida. En 1938, el arqueólogo griego Spyridon Marinatos plantea el fin de la civilización cretense a causa de la

erupción del volcán de Santorini, podría ser el fondo histórico de la leyenda. La idea de Marinatos será trabajada por el sismólogo Angelos Galanopoulos, quien en 1960 publicará un artículo en donde sugerentemente relacionará la tesis cretense con los textos de Platón.<sup>[34]</sup> Si bien el propio Marinatos sostuvo siempre que se trataba de una simple especulación, la tesis de la Atlántida cretense ha tenido amplia aceptación y captado muchos seguidores, entre los que se contaba el ya fallecido oceanógrafo francés Jacques Cousteau.<sup>[35]</sup>

Por su parte, en 1922, el arqueólogo alemán Adolf Schulten retoma y populariza la idea de que Tartessos fue la Atlántida.<sup>[36]</sup> Tesis que cuenta con varios seguidores hasta el día de hoy. Otras hipótesis sobre la Atlántida la sitúan en la isla de Malta, el mar de Azov, los Andes en Sudamérica, el Próximo Oriente, el norte de África, Irlanda, Indonesia, el Sur de España y en la Antártida.

Sin embargo, ante la cantidad de sitios propuestos como el emplazamiento de la isla, algunos escépticos como Michael Shermer, fundador de la Skeptics Society,<sup>[37]</sup> y dueño de la revista Skeptic, sostiene que las hipótesis de la ubicación de la isla Atlántida tienen defectos de fondo y de forma. Tal y como es la tendencia más ampliamente aceptada desde las esferas científicas y académicas, Shermer propone que Platón realmente elabora un relato mítico con base en hechos y locaciones reales de la época.<sup>[38]</sup> Según Shermer, la historia de la Atlántida presenta un mensaje moral alrededor de una sociedad que al hacerse rica se torna belicosa y corrupta, y por ello es destruida por un castigo divino. Shermer rechaza en general todas las distintas teorías, y en particular el supuesto descubrimiento de la ubicación de la Atlántida en el sur de España por el investigador alemán Rainer Kühne,<sup>[39]</sup> y señala que el mito de la Atlántida propuesto por Platón recoge su percepción acerca del costo de la guerra en lo económico y social, derivado de su observación del conflicto armado entre los siracusanos y los cartagineses.

En 2001, el investigador Jim Allen aseguró encontrar pruebas de que la ciudad perdida estaba situada en la cordillera de los Andes, en una llanura conocida como Altiplano más propiamente en la localidad de Pampa Aullagas en el Departamento de Oruro en Bolivia. El propio investigador dirigió un documental para Discovery Channel titulado La Atlántida en los Andes.

### **Falsa ubicación de la Atlántida en Google Ocean**

En febrero de 2009, el periódico Telegraph, del Reino Unido, publicó un artículo insinuando que usando Google Ocean (una extensión de Google Earth) se podía ver un misterioso rectángulo bajo el mar cerca de las Islas Canarias, en las coordenadas 35°15'15"N 24°15'30.53"O. Inmediatamente, expertos y fanáticos de la Atlántida comenzaron a especular, asegurando que la imagen correspondía a la ciudad hundida. Google afirmó que la imagen corresponde a un típico error de procesamiento de imagen en el momento en que se recolectaron los datos de batimetría de varios sonares de botes en la zona.<sup>[40]</sup>

## **Congresos sobre la Atlántida**

En julio de 2005 se celebró en la isla griega de Milos el primer congreso de las hipótesis sobre la Atlántida,<sup>[41]</sup> donde los participantes expusieron sus tesis sobre la base histórico-geográfica del relato de la Atlántida reflejado en los diálogos de Platón. Como resultado del congreso, se elaboró una lista de 24 criterios para la localización de la Atlántida. Se convocó un segundo encuentro en Atenas en noviembre de 2008.<sup>[42]</sup> También se convocó un tercer congreso en Santorini en el año 2010.

El objetivo del congreso no es "establecer si la Atlántida existió o no, ni de localizarla de una vez por todas, lo que sería presuntuoso para una historia vieja de más de 2.500 años", sino más bien "pasar revista a las hipótesis y censurar los eventuales índices confiables", explicó a la AFP Pavilidis, al inaugurarse el evento el lunes. —El Tiempo.com, Atenas/AFP<sup>[43]</sup>

## La Atlántida en el arte y la cultura popular

### En la literatura

- *Veinte mil leguas de viaje submarino* (*Vingt mille lieues sous les mers*), de Julio Verne (1869): En el capítulo XI, el Nautilus visita las ruinas de la Atlántida.
- *La Atlántida* (*L'Atlantida*), de Jacinto Verdaguer (1877): Poema clásico catalán que narra cómo Colón escucha de un ermitaño la historia de la Atlántida, luego de lo cual sueña con viajar a nuevas tierras.
- *La Atlántida* (*L'Atlantide*), de Pierre Benoît (1919): En una inexplorada región del Sahara, dos oficiales franceses descubren una fabulosa ciudad gobernada por una reina atlante.
- *La Rebelión de Atlas* (*Atlas Shrugged*) de Ayn Rand (1957): Describe un lugar llamado la Atlántida («Atlantis»), donde residen John Galt (el héroe de la novela) y sus amigos. Las referencias a *Atlantis* como símbolo de la sociedad propugnada por la filosofía objetivista, serán continuas en el resto de la carrera de Ayn Rand.
- *Taliesin*, de Stephen R. Lawhead (1987), primer volumen del *Ciclo de Pendragon*: El rey Avallach y su hija Charis, sobrevivientes de la Atlántida, llegan a las costas bretonas.
- *Corazones en la Atlántida* (*Hearts in Atlantis*), de Stephen King (1999): La Atlántida aparece como metáfora de la cultura popular de los años 60.
- *El resurgir de la Atlántida* (*Raising Atlantis*), de Thomas Greanias (2005): Un grupo de científicos, que investiga una inusual actividad sísmica en el polo sur, descubre la Atlántida.
- *La Llave*, una novela de Marianne Curley (2005). En uno de los capítulos, los Guardianes del Tiempo viajan a la Atlántida durante "su último día". Según la autora, la ciudad desapareció durante el año 9596 A.C. Durante su visita, los protagonistas ven una ciudad bastante avanzada, que incluso ha conseguido crear una "bola" que es capaz de ver el futuro. Finalmente, la ciudad desaparece, pero aún así hay bastantes supervivientes.
- *Ladrones de Atlántida*, de José Ángel Muriel (2005): Un joven del antiguo Egipto debe sobrevivir en la Atlántida.
- *Atlantis*, de David Gibbins (2006): Un arqueólogo marino descubre indicios de la Atlántida en el mar Mediterráneo.
- *El Librero de la Atlántida*, de Manuel Pimentel (2006): Un tímido librero, que escucha de un marinero historias sobre continentes perdidos, se enfrenta a la contingencia de un nuevo cambio climático, similar al que destruyó la Atlántida.
- En los relatos de Robert E. Howard, la Atlántida es un archipiélago de islas habitadas por tribus bárbaras muy aguerridas en guerra con los pictos y otros vecinos. El rey Kull de Atlantis, es un bárbaro atlante que llega a convertirse en rey de Valusia, uno de los reinos de Thuria.
- Atalantë («La Sepultada» en quenya, equivalente a *Akallabêth* en adunaico) es, en los relatos de J. R. R. Tolkien, el nombre que se da a la isla de Númenor, que Tolkien intencionadamente sitúa como símil de la Atlántida.
- *El Códice de la Atlántida*, una novela de Stel Pavlou (2007): De la Atlántida, asentamientos chinos, egipcios y mayas, sale una señal. La Humanidad ha tenido doce mil años para descifrar el mensaje. Ahora sólo queda una semana.
- *Acheron*, una novela paranormal de Sherrilyn Kenyon (2008): Un dios nacido en Atlántida se ve forzado a una vida de sufrimiento como humano.



Nemo y Aronnax ante las ruinas de la Atlántida  
(*Veinte mil leguas de viaje submarino*).

- El enigma de la Atlántida, una novela de Charles Brokaw (2009): El Dr. Thomas Lourds, catedrático y experto en lenguas antiguas recibe el encargo de examinar la escritura de una campana. No descubre su significado, pero piensa que se puede tratar del idioma de La Atlántida. Lo que tampoco sabe es que El Vaticano ya tiene sus propios planes para La Atlántida.
- *Atlántida*, de Javier Negrete (2010): Tras una serie de erupciones de los llamados 'supervolcanes', los protagonistas sitúan el continente perdido en el archipiélago de Santorini, al norte de la isla de Creta.
- Crónicas de la Atlántida, de Joaquín Londáiz Montiel (2010): Basada en la Atlántida de Platón. Tres jóvenes de la Tierra viajarán a la Atlántida por accidente, que está a punto de sufrir una invasión rebelde que estos tres jóvenes deberán evitar.

### En la música

- Manuel de Falla puso música al poema de Jacint Verdaguer, en una obra para solistas, coro y orquesta. La partitura, tras veinte años de trabajo, quedó trunca por la muerte de su autor en 1946. Su discípulo Ernesto Halffter la completó, estrenándola en 1976.
- El Grupo de Power Metal Stratovarius titula *Atlantis* a una canción del disco *Dreamspace*.
- El Grupo de Pop, Prefab Sprout hizo una canción titulada *Looking for Atlantis* para el álbum *Jordan: The Comeback*.
- El dúo Modern Talking grabó la canción *Atlantis is calling*.
- El disco *Atylantos, the Legend of Atlantis*, de Jean-Patrick Capdevielle, es una ópera basada en la historia de la supuesta isla.
- El músico Mike Oldfield titula "Lament for Atlantis" un tema de su disco *The Songs of Distant Earth* (álbum) (1994).
- El grupo de Power Metal Arkania en su canción "Las Iras" de su disco "Espíritu irrompible".
- El cantautor dominicano Pavel Núñez compuso una canción titulada *Atlantis*.
- El grupo de Power Metal Iron Savior titula "Atlantis Falling" a una canción dentro de un álbum que lleva por nombre el mismo del grupo.
- El grupo de Heavy metal Tierra Santa titula "Atlántida" a una canción dentro del álbum *Legendario* (1999).
- El grupo de folk metal Mago de Oz con el álbum *Gaia III "Atlantia"*.
- El Tecladista Derek Sherinian Titula "Atlantis" a una canción que posee tres partes, dentro del álbum *Planet X*

### En el cine

- *El Continente Perdido (Atlantis, the Lost Continent)*, de George Pal (1961): Demetrios, un joven pescador de la antigua Grecia, se pierde en el mar y llega hasta las costas de la isla de Atlántida.<sup>[44]</sup>
- *La Ciudad de Oro del Capitán Nemo (Captain Nemo and the Underwater City)*, de James Hill (1969).<sup>[45]</sup>
- *Los Conquistadores de Atlantis (Warlords of Atlantis)*, de Kevin Connor (1978): Los atlantes actuales tratan de conquistar el mundo.<sup>[46]</sup>
- *Los Depredadores del Abismo (Predatori di Atlantide)*, de Ruggero Deodato (1983): En las costas de Miami emerge la isla de Atlántida.<sup>[47]</sup>
- *Atlantis: El imperio perdido (Atlantis: The Lost Empire)*, de Gary Trousdale y Kirk Wise (2001): Película de animación en que un joven científico y sus amigos buscan la Atlántida.<sup>[48]</sup>

## En el cómic

- Namor, el príncipe submarino, el más antiguo personaje de Marvel, es rey de Atlantis, reino sumergido de una raza de hombres capaces de respirar bajo el agua.
- Aquaman, de DC Comics, es también el rey de otra versión sumergida de Atlantis, esta vez habitada por sirenas.
- Lori Lemaris, por poco tiempo novia de Superman, es asimismo una habitante de la Atlántida.
- En *Arion, Lord of Atlantis*, se retrata la Atlántida como una avanzada civilización basada en la magia en vez de la ciencia.
- En *El mal trago de Obélix*, de la serie de cómics de Astérix y Obélix, se hace una visita a lo que queda de la Atlántida, en las Islas Canarias.
- En *Orion*, cómic de la editorial colombiana *Cinco*, el protagonista es un príncipe atlante.
- A través de "Norma Cómics <sup>[49]</sup>" se publicó en 1991 "*Indiana Jones y las Llaves de Atlantis*" por Dan Barry. Relata las aventuras de Indiana Jones y Sophia Hapgood en su búsqueda de la Atlántida antes que los nazis. Datando de 1991 el cómic y el famoso videojuego "*Indiana Jones and The Fate Of Atlantis*" (con fecha de salida) 1992 el guión de ambos está casi a la par. Norma Editorial ha reeditado este cómic que se divide en 4 números (salieron entre mayo y septiembre de 1991)

## En la televisión

- En la serie de ciencia-ficción *Stargate Atlantis*, Atlantis es una antigua ciudad creada por los antiguos, una avanzadísima y antigua raza de humanoides, que se autotrasladada desde la Tierra en naves espaciales creadas por ellos mismos por toda la Vía Láctea, extendiendo la raza humana por todos los planetas hasta llegar a la galaxia Pegaso y tras varias decenas de miles de años regresan.
- En *Saint Seiya*, este lugar es un inmenso Santuario dedicado a Poseidón, Dios de los Mares; se encuentra rodeado de siete enormes pilares que sujetan el océano encima de ellos y permite la vida en las profundidades. En el centro está el Pilar Central encima del Templo de Poseidón.
- En la serie de animación japonesa, *La Visión de Escaflowne*, Atlantis se desarrolló en la Tierra, alcanzando un grado de tecnología que era posible materializar los deseos, de tal forma que se hicieron a sí mismos, seres hermosos y alados. Sin embargo, Atlantis desapareció, presumiblemente, por deseo de los propios Atlantes, y se trasladó todo su reino a Gaia, el mundo donde se desarrolla la serie, donde fueron llamados los Ryu-jin (gente dragón), pero ahí no alcanzaron la paz, y una guerra civil llevó a la destrucción del reino, por lo que los Ryu-jin serían considerados malditos.
- En *Yu Gi Oh! Waking of Dragons*, toda la trama está basada en la mitología atlante.
- En la serie de animada *Fushigi no umi no Nadia*, su personaje principal Nadia es descendiente de los habitantes de la antigua Atlántida.
- En *Los Padrinos Mágicos* la Atlantis fue hundida por *Cosmo* 9 veces.

## En los videojuegos

- En la aventura gráfica *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, Indiana Jones y la médium Sophia Hapgood buscan y llegan hasta la Atlántida, que el juego sitúa en el Mediterráneo, con las islas de Thera (hoy Santorini) y Creta como colonias menor y mayor del antiguo imperio. En el juego, destacan sobremanera la ambientación y el cuidadoso estudio de las civilizaciones de la Edad del Bronce, para dar a Atlantis un marcado sabor minoico.
- El éxito mundial del juego de estrategia *Age of Mythology* llevó a Ensemble Studios a crear una expansión de éste, la cual sería bautizada con el nombre de *Age of Mythology: The Titans*, que incluye como nueva cultura a la Atlántida
- También aparece en *Tomb Raider* el Sción como tema principal de la trama del juego.
- Aventura gráfica 3D de los estudios CRYO: *Atlantis: the lost tales*.

- La expansión del juego que creó *Sierra Entertainment* titulada Señor de la Atlántida - Poseidón, como continuación de Zeus: Señor del Olimpo.
- En Golden Sun, Golden Sun: The Lost Age de Game Boy Advance, también se hace referencia a la Atlántida y la famosa Lemuria.
- En el videojuego de lucha *Eternal Champions* de Sega, el personaje de Trident es el príncipe de Atlantis.
- En el videojuego *Madden 08* sale un equipo llamado Tridents, que representan a la Atlántida con los nombres de los jugadores como "Poseidón", y su estadio se localiza en la Atlántida.
- Existe para PSONE,el videojuego de la película Atlantis: El Imperio Perdido (Atlantis: The Lost Empire)
- En el videjuego G.I. Joe: The Atlantis Factor, la Atlantida emerge del oceano y la organización Cobra la utiliza como su nueva base.

## Bibliografía

### Fuente secundaria

- **Platón** (2003). *Diálogos. Volumen VI: Filebo. Timeo. Critias*. Traducción, introducción y notas a cargo de M<sup>a</sup> Ángeles Durán y Francisco Lisi. Madrid: Editorial Gredos. ISBN 978-84-249-1475-2.
- — (2004). *Diálogos. Ion. Timeo. Critias*. Traducción, prólogo y notas de José María Pérez martel. Madrid: Alianza Editorial. ISBN 978-84-206-5631-1.

### Bibliografía analítica

- Ellis, Richard (2000). *En Busca de la Atlántida*. Grijalbo, Barcelona. ISBN 84-253-3428-4.
- Vidal-Naquet, Pierre (2005). *La Atlántida. Pequeña historia de un mito platónico*. Akal, Madrid.
- Zamarro, Paulino (2001). *Del estrecho de Gibraltar a la Atlántida*. Edición propia, Madrid. ISBN 84-87325-31-9.

## Referencias y notas

- [1] *Timeo*, 20d, 21d, 26e
- [2] *Timeo*, 23e
- [3] *Timeo*, 24e
- [4] *Critias*, 118a-b
- [5] *Critias*, 113 c
- [6] *Critias*, 113d
- [7] *Critias*, 113e-114a-c
- [8] *Critias*, 114 b
- [9] *Critias*, 114d-115a
- [10] *Critias*, 115b
- [11] *Critias*, 116d-e
- [12] *Critias*, 115d-116a
- [13] *Critias*, 118 c-e
- [14] *Critias*, 119 d
- [15] *Critias*, 120 b
- [16] *Critias*, 120e, 121c
- [17] *Timeo*, 25a-d
- [18] *Critias*, 121a-c
- [19] *Timeo*, 25e
- [20] Estrabón, *Geografía*, II. 3.6
- [21] Plinio el Viejo, *Historia Natural*, II. 92
- [22] Plutarco, *Solón*, 26
- [23] Proclus, *Commentary on Plato's Timaeus*, 1,76,1–2= FGrHist 665, F 31
- [24] Teopompo, *Theopompi Chii Fragmenta, collegit, disposuit, et explicavit, ejusdemque de Vita et Scriptis Commentationem praemisit. Lugduni Batavorum, 1829.*

- [25] Plinio, *Plinio el Viejo, Historia Natural. Libro VI, XXXVI, 199.*
- [26] Diodoro Sículo, *Diodorou Bibliothēke historike. Diodori Bibliotheca Historica. Ex recensione et cum annotationibus Ludovici Dindorfii. Ludwig August Dindorf. In aedibus B. G. Teubneri, 1866.*
- [27] Claudio Eliano, *Aeliani De Animal. De Marinis Arietibus. Liber XV. Cap. 11. Edición utilizada: Eliano, Claudio: De historia animalium libri XVII, Lyon . 1562 . p. 424.*
- [28] Eustacio, *Epistola de Commentariis in Dionysium Periegeten. Eustathius Thessalonicensis". Geographi graeci minores. E codicibus recognovit prolegomenis annotatione indicibus instruxit tabulis aeri incisus illustravit". Carolus Müllerus. Volumen secundum. Editore Ambrosio Firmin Didot, M DCCC LXI (1861); p. 256.*
- [29] Alfonso Reyes, "El presagio de América", *Ultima Tule*, O.C. t. XI: 11-62
- [30] Francisco López de Gómara, *Historia general de las Indias y conquista de México*, CCXX, 1552
- [31] José Pellicer de Ossau, *Aparato A la Monarchia Antigua de las Españas En Los Tres Tiempos del Mvndo, El Adelon, El Mithico, y El Histórico*, Valençia: Por Benito Macè, 1673
- [32] Richard Ellis, *En Busca de la Atlántida*, p.55 y ss
- [33] Frost, K. T., "The Critias and Minoan Crete", in: *Journal of Hellenic Studies* 33, 1913, pp. 189–206
- [34] Galanopoulos, Angelos, "On the Location and Side of Atlantis", in: *Praktika Akademia Athen* 35, 1960, pp 401-418
- [35] Cousteau Society (1978), *Cousteau Odyssey, Vol. 8: Calypso's Search for Atlantis* (video), USA.
- [36] Schulten, Adolf, "Tartessos and Atlantis", in: *Petermanns geographische Mitteilungen* 73, 1927, pp. 284–288
- [37] Sitio oficial de la Skeptic Society (<http://www.skeptic.com>)
- [38] "La Atlántida, ¿Sólo un mito?" (<http://axxon.com.ar/zap/238/c-Zapping0238.htm>)
- [39] Noticias BBC: Científico dice que pudo haber descubierto los restos de la ciudad perdida de la Atlántida (<http://news.bbc.co.uk/2/hi/science/nature/3766863.stm>)
- [40] [http://www.fayerwayer.com/2009/02/google-desmiente-que-imagen-en-google-earth-es-de-atlantida/all-comments/Google desmiente que imagen en Google Earth es de Atlántida](http://www.fayerwayer.com/2009/02/google-desmiente-que-imagen-en-google-earth-es-de-atlantida/all-comments/Google%20desmiente%20que%20imagen%20en%20Google%20Earth%20es%20de%20Atlantida). Publicado el 23-2-2009 por Alexander Schek en [www.fayerwayer.com](http://www.fayerwayer.com)
- [41] «Hipótesis sobre la Atlántida» (<http://milos.conferences.gr/index.php?id=917>)
- [42] Página del evento (<http://atlantis2008.conferences.gr/>)
- [43] celtiberia.net (<http://www.celtiberia.net/articulo.asp?id=1440>)
- [44] IMDb *Atlantis, the Lost Continent* (<http://spanish.imdb.com/title/tt0054642/>)
- [45] IMDb *Captain Nemo and the Underwater City* (<http://spanish.imdb.com/title/tt0065522/>)
- [46] IMDb *Warlords of Atlantis* (<http://spanish.imdb.com/title/tt0078474/>)
- [47] IMDb *Predatori di Atlantide* (<http://spanish.imdb.com/title/tt0086135/>)
- [48] IMDb *Atlantis: The Last Empire* (<http://spanish.imdb.com/title/tt0230011/>)
- [49] <http://www.normaeditorial.com/main.aspx?page=content&pageid=519&sectid=10>

## Véase también

- Platón
- Lemuria
- Mu (continente perdido)

## Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Atlántida**. Commons

## Textos de Platón sobre la Atlántida

- Textos que mencionan a la Atlántida, en español (<http://www.kelpienet.net/rea/platatla.php>)
- Versión griega de Timeo (<http://www.perseus.tufts.edu/cgi-bin/ptext?doc=Perseus:text:1999.01.0179:text=Criti.:section=106a>)
- Versión griega de Critias (<http://www.perseus.tufts.edu/cgi-bin/ptext?doc=Perseus:text:1999.01.0179:text=Criti.:section=106a>)

## Otros

- Artículo que analiza la existencia de la Atlántida (<http://blogs.elcorreo.com/magonia/tags/atlantida>)

# Valhalla

En la mitología nórdica, **Valhalla** es la fortaleza a la cual los guerreros o *einherjar* van al morir en combate. Se sitúa en el palacio de Odín en Asgard, donde los guerreros fallecidos son bienvenidos por Bragi y conducidos por las valquirias.

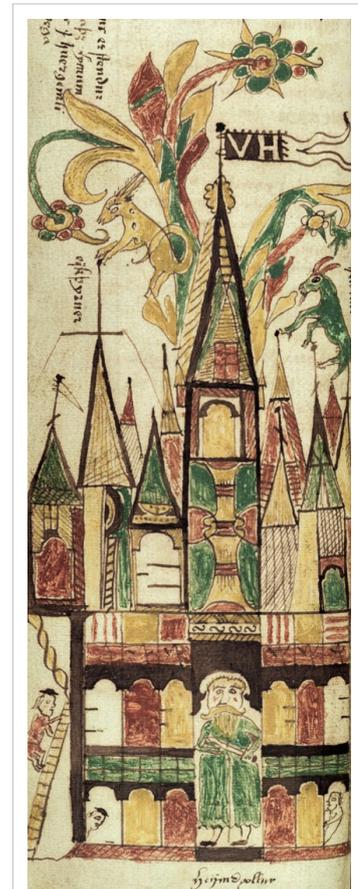
Tiene quinientas cuarenta puertas, muros hechos de lanzas, un tejado a base de escudos y bancos cubiertos de armaduras. Se dice que hay lugar suficiente para todos los elegidos. Aquí, todos los días los guerreros muertos que asistirán a Odín en el Ragnarök, el conflicto final de los dioses con los gigantes, 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 al Valhalla, terminan en Helheim (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 Hler 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 cuya misión es advertir la llegada del Ragnarok.

## Véase también

- Hela
- Paraíso
- Walhalla (Monumento)
- Fólkvangr



En esta ilustración de un manuscrito islandés del siglo XVII se ve a Heimdall cubriendo la puerta de Valhalla.

# Nirvana (espiritualidad)

En la filosofía shramánica, **nirvana** es el estado de estar liberado tanto del sufrimiento (Dukkha) como del ciclo de renacimientos.

Es un concepto importante en el hinduismo, jainismo y budismo y suele alcanzarse mediante diferentes prácticas y técnicas espirituales.

## Etimología

*Nirvāṇa* (नirvāṇa) es una palabra sánscrita que se puede traducir como ‘desatar’ (en referencia a los nudos de la mente)<sup>[1]</sup> o como extinción, calma, quietud, desaparecer, cese, soplo de una vela (en donde la llama representa las pasiones incontroladas y se apaga). Se utilizaba comúnmente para designar un enfriamiento de algo, por ejemplo de la comida.<sup>[2]</sup>

En otros idiomas se dice:

- नरिवाण (*nirvāṇa*), en escritura devanagari (del sánscrito);
- णरिवाण (*nirvāṇa*), en prākrito
- नरिबान, (*nibbāna*); en pali;
- 涅槃 (*nièpán*), en chino;
- 涅槃 (*nehan*), en japonés;
- นรพพาน (*nibpan*), en tailandés.
- 열반 (*yŏlban*), en coreano;

## Definición

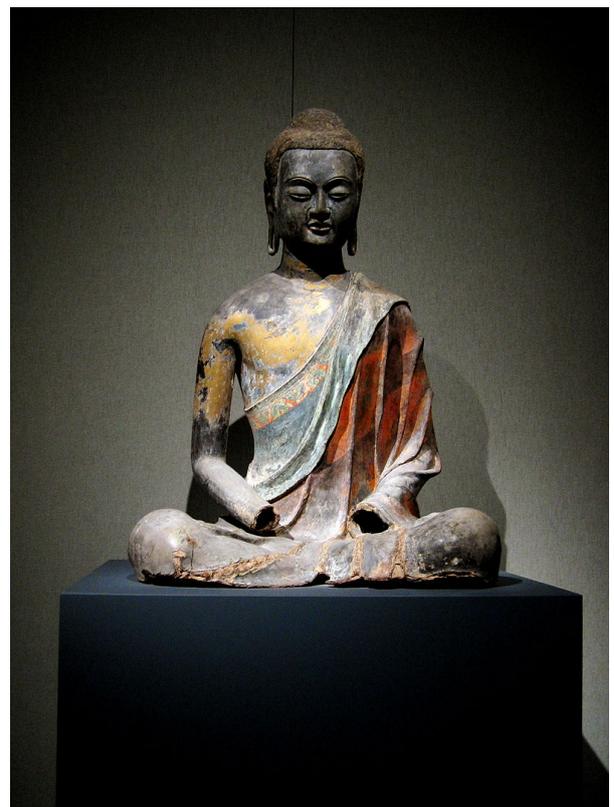
En el contexto religioso, este término pasa a aplicarse en las religiones surgidas en India como el hinduismo, budismo, jainismo, para así indicar un estado de cese de la actividad mental corriente y que significará una liberación espiritual. Dependiendo de cada contexto religioso, el nirvana tiene diferentes implicaciones. Las dos religiones más importantes respecto a su influencia en Occidente son la hinduista y la budista (fundada por el Buda Gautama).

En todas estas religiones, la palabra nirvana tiene connotaciones de quietud y paz. La persona que experimenta el nirvana se compara con un fuego apagado cuando su provisión de combustible se ha extinguido. En todas ellas también este combustible sería la falsa idea del Yo, que causa (y es causada por) el deseo, la necesidad, la conciencia, el nacimiento, la muerte, la codicia, el odio, la confusión, la ignorancia. Entonces el nirvana no sería un sitio ni un estado, sino una verdad absoluta que debe ser experimentada.

Según sus practicantes, la experiencia del nirvana es posible mediante:

- el trabajo y el estudio de uno mismo,
- las prácticas en sí (sin necesidad de un contenido religioso),<sup>[cita requerida]</sup>
- la metafísica.

Cada uno de estos senderos considera que es el único que permite alcanzar el nirvana y considera que los demás senderos son seudoreligiosos y dirigidos por maestros o gurús falsos.



Estatua de Buda Sakyamuni, de la dinastía Tang, en la provincia de Hebei.

## El nirvana en el hinduismo

El nirvana es el estado trascendente libre de sufrimiento y de la existencia fenoménica individual; es la experiencia religiosa más identificada con el budismo. La palabra procede de un verbo que significa *enfriarse* o *apagarse*, como el final de una vela. La connotación es que sólo en el nirvana están extinguidas las llamas de la lujuria, el odio, la codicia y la ignorancia. En estado de nirvana se rompe el ciclo de la transmigración, que de otra manera sería eterno. Su naturaleza ha sido muy debatida por el pensamiento occidental, algunos de cuyos investigadores sostienen que implica una total aniquilación aunque otros lo interpretan como beatitud eterna. Ambos puntos de vista son problemáticos en ocasiones, ya que el nirvana es indescriptible y sólo puede conocerse desde su experiencia.

En el hinduismo se habla de la unión con el uno absoluto (Brahman), por tanto aunque el nirvana apunta a un mismo suceso de paz interior, no se debe considerar exactamente con las mismas consecuencias que en el budismo, ya que de hecho el budismo redefinió el concepto de nirvana según sus propios postulados. Cada una por tanto tiene su propio marco religioso.

El hinduismo utiliza el término nirvana en su contexto de *mokṣa* (liberación del *samsara* o del ciclo de nacimientos y muertes repetidos), en el que el alma o *ātmān* se fundirá con la divinidad o lo absoluto. Esta liberación es por tanto una fusión del alma con la divinidad.

A su vez dentro del hinduismo este concepto de liberación es concebido de manera diferente por los distintos credos (*dārśanas*) hindúes. Los vaishnavas (vishnuistas, o devotos del dios Vishnú) consideran que *mokṣa* no implica la fusión monista del alma dentro de Dios, sino la aceptación del alma para servirlo. Por eso en el vaishnavismo no se desea realmente abandonar la reencarnación, sino servir a Dios, aunque sea sufriendo en este mundo lejos de él.

## El nirvana en el budismo

sidarta gautama Buda refería al nirvana en el budismo de la siguiente manera: «Hay una condición donde no hay tierra, ni agua, ni aire, ni luz, ni espacio, ni límites, ni tiempo sin límites, ni ningún tipo de ser, ni ideas, ni falta de ideas, ni este mundo, ni aquel mundo. No hay ni un levantarse ni un fenecer, ni muerte, ni causa, ni efecto, ni cambio, ni detenimiento».

Como no se puede definir el nirvana con palabras, se lo suele delimitar por lo que no es:

- No es la existencia común a la que está sujeto el ser humano.
- No tiene principio ni fin (no se encuentra dentro del tiempo medible).
- No se puede generar o fabricar.
- No tiene dualidad, por lo que no puede ser descrito con palabras.
- No es un estado subjetivo de conciencia.
- No está condicionado a nada o por nada.
- No es ningún tipo de desarrollo o conversión.<sup>[cita requerida]</sup>
- No tiene partes o etapas que se puedan distinguir unas de otras.<sup>[cita requerida]</sup>

Buda Gautama redefinió la consecución del nirvana presente en el hinduismo mediante un proceso de meditación en el que se analiza el cuerpo y la mente como carentes de una individualidad intrínseca. En ese proceso existe un vacío de individualidad (*śūnyatā*) de todo lo presente en el cuerpo y mente del sujeto. Esta falta de una individualidad es también común en todos los fenómenos del universo.

Al igual que en el hinduismo, la realización del nirvana budista implica la liberación definitiva del sufrimiento de la existencia o de los diferentes estados de reencarnación a los que todos los seres están sujetos. Pero en el budismo esta idea será llevada hasta sus últimas consecuencias. La diferencia en el contexto hinduista es que esto ocurre por la unión a un absoluto (Brahman) a semejanza de lo que expone la mística de las religiones teístas occidentales.

La afirmación de que el budismo considera el nirvana como lo opuesto al *samsāra* (el mundo tal como lo vivimos ahora) no es correcta desde el punto de vista de la doctrina budista, toda vez que dioses y hombres están sujetos al *karma* y Buda expresó la liberación final de dioses y hombres en medio del mundo de los fenómenos. Por lo tanto, se

distanció de ese estado de absorción en la divinidad o unión a un absoluto como vía de liberación definitiva tal como estaba presente en el hinduismo.<sup>[*cita requerida*]</sup>

*Śūnyatā* es por tanto la naturaleza final de la realidad según el budismo y que Buda aplicó a cualquier estado de conciencia y existencia concebibles. En el budismo también aparece la idea de *parinirvāṇa* o liberación definitiva tras la muerte. El budismo *mahāyāna* de Asia Oriental entiende el nirvana no como un objetivo externo sino como el encuentro con la naturaleza más profunda de uno mismo, que solo necesita ser reconocida. Se refieren a él como hermandad budista, condición intrínseca, y vacío.

## Bibliografía

- Arnau, Juan (2008). *Arte de probar. Ironía y lógica en India antigua*. Fondo de Cultura Económica. ISBN 978-84-375-0621-0.
- — (2007). *Antropología del budismo*. Barcelona: Kairós. ISBN 978-84-7245-645-7.
- — (2006). *Abandono de la discusión*. (Traducción directa del sánscrito). Madrid: Siruela. ISBN 84-7844-247-2.
- — (2005). *La palabra frente al vacío. Filosofía de Nagarjuna*. México: Fondo de Cultura Económica. ISBN 968-16-7517-7.
- — (2004). *Fundamentos de la vía media*. (Traducción directa del sánscrito). Madrid: Siruela. ISBN 84-7844-762-8.
- Dragonetti, Carmen, y Fernando Tola: *La filosofía yoga: un camino místico universal*. Barcelona: Kairós, 2006.
- Flood, Gavin: *El hinduismo*. Madrid: Cambridge University Press, 1998.
- Harvey, Peter: *El budismo*. Madrid: Cambridge University Press, 1998.
- Mascaró, Juan: *The Upanishad*. Nueva York: Penguin, 1972.

## Véase también

- Cuatro etapas del nirvana
- Dzogchen
- Budismo e hinduismo
- Karma
- Reencarnación
- Samādhi
- Yoga

## Referencias

[1] Thanissaro Bhikkhu, (<http://www.accesstoinsight.org/lib/authors/thanissaro/nirvanaverb.html>)

[2] *Sanskrit-English Dictionary*, de Monier Monier-Williams

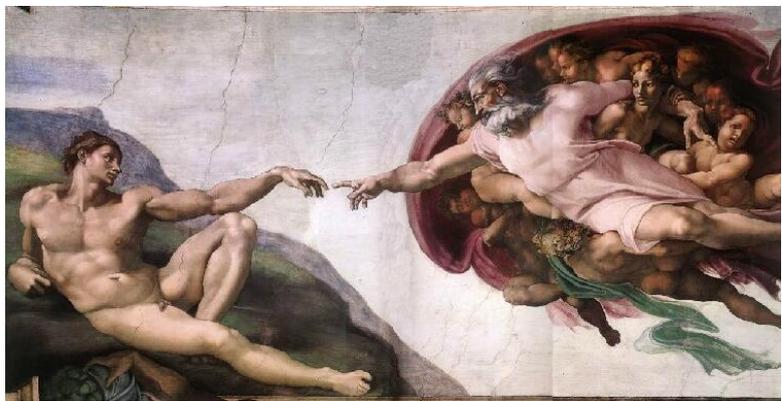
## Enlaces externos

- Biblioteca de sutras y textos budistas (<http://es.geocities.com/sutrasbudistas>)

# Creacionismo

Se denomina **creacionismo** al conjunto de creencias, inspirada en doctrinas religiosas, según la cual la Tierra y cada ser vivo que existe actualmente proviene de un acto de creación por uno o varios seres divinos, cuyo acto de creación fue llevado a cabo de acuerdo con un propósito divino.<sup>[1]</sup>

Por extensión a esa definición, el adjetivo «creacionista» se ha aplicado a cualquier opinión o doctrina filosófica o religiosa que defienda una explicación del origen del mundo basada en uno o más actos de creación por un dios personal, como lo hacen, por ejemplo, las religiones del Libro. Por ello, igualmente se denomina **creacionismo** a los movimientos pseudo-científicos y religiosos que militan en contra del hecho evolutivo.<sup>[2]</sup>



*La creación de Adán, fresco de 1511 de Miguel Ángel en la Capilla Sixtina.*

El creacionismo se destaca principalmente por los «movimientos anti-evolucionistas», tales como el diseño inteligente,<sup>[3]</sup> cuyos partidarios buscan obstaculizar o impedir la enseñanza de la evolución biológica en las escuelas y universidades. Según estos movimientos creacionistas, los contenidos educativos sobre biología evolutiva han de sustituirse, o al menos contrarrestarse, con sus creencias y mitos religiosos o con la creación de los seres vivos por parte de un ser inteligente. En contraste con esta posición, la comunidad científica sostiene la conveniencia de diferenciar entre lo natural y lo sobrenatural, de forma que no se obstaculice el desarrollo de aquellos elementos que hacen al bienestar de los seres humanos.<sup>[4]</sup>

Las cosmogonías y mitos de carácter creacionista han estado y permanecen presentes en muy distintos sistemas de creencias, tanto monoteístas, como politeístas o animistas. El movimiento creacionista políticamente más activo y conocido es de origen cristiano protestante y está implantado, principalmente, en los Estados Unidos.

## Origen del término

Durante la Edad Media, y hasta la actualidad, el término «creacionismo» ha servido en Teología para designar una de dos interpretaciones alternativas para el origen del alma personal, que cada alma es objeto de un acto especial de creación por Dios (v. creacionismo en teología), siendo su alternativa el traducianismo.<sup>[5]</sup> El florecimiento de la filosofía fuera del amparo de la Iglesia, desde el Renacimiento, condujo a un uso casual del término como opuesto al monismo panteísta.<sup>[6]</sup>

El rápido éxito social de la teoría de Charles Darwin promovió la reacción no sólo de algunos importantes teólogos, sino también por parte de científicos, los cuales veían en el darwinismo un importante fundamento para el materialismo filosófico, así como una puerta abierta a la refutación del argumento teleológico y cosmológico para la existencia de Dios. El propio Darwin usó en su correspondencia el término «creacionista» para referirse a sus opositores.<sup>[7]</sup> Así aparece en 8 ocasiones en su correspondencia publicada, en misivas dirigidas a Bates, Huxley, Bentham y Hooker.<sup>[8]</sup>

Durante mucho tiempo, durante la época del creacionismo clásico, el término no fue usado de manera general para designar la oposición al evolucionismo darwinista, que se designaba en otras formas. En 1929 el biólogo Harold W. Clark, un adventista del Séptimo Día, describió como creacionista la obra de su maestro George McCready Price en el título de un libro autopublicado.<sup>[9]</sup> Durante algún tiempo el término sirvió para describir tanto a los teístas

evolucionistas (creyentes a la vez en el Dios creador y en la verdad del darwinismo) y a los fundamentalistas bíblicos que, como los dos autores citados, defendían la literalidad bíblica desde sus títulos universitarios en ciencias.<sup>[7]</sup>

## Relación con el evolucionismo

### Creacionismo clásico

Los creacionistas clásicos niegan la teoría de la evolución biológica y, especialmente, lo referido a la evolución humana, además de las explicaciones científicas sobre el origen de la vida. Por esto rechazan todas las pruebas científicas (fósiles, geológicas, genéticas, etc.). En el creacionismo clásico de origen cristiano se hace una interpretación literal de la *Biblia* y se sostiene la creación del mundo, los seres vivos y el cataclismo del Diluvio Universal tal como está descrito en el *Génesis*, sin pretender concretar de manera científica el origen de las especies.

### Creacionismo contemporáneo

#### Creacionismo antievolución actual

A diferencia del creacionismo clásico, en el creacionismo más reciente se trata de utilizar igualmente fundamentos de carácter no religioso a partir de descubrimientos o conocimientos de disciplinas pertenecientes a las ciencias naturales, que se tratan de presentar como si fueran pruebas científicas contra la teoría de la evolución. Se habla así de creacionismo «científico», nombre que le dan sus partidarios. Sin embargo, a diferencia de las ciencias naturales, en este tipo de creacionismo no se sigue el método científico y no se producen hipótesis falsables. Debido a estos hechos, el creacionismo científico no logra reunir totalmente en ninguna de sus formas las características de una teoría científica, y por ello la comunidad científica relacionada con el tema lo describe sólo como una proposición pseudocientífica.

Por otra parte, este tipo de creacionismo contemporáneo trata de desdibujar la distinción entre hecho evolutivo (parentesco y transformación de las especies a lo largo del tiempo) y teoría de la evolución (síntesis evolutiva moderna o «neodarwinismo»), englobándolo todo con el término «evolución», «evolucionismo» o «darwinismo», y descalificándolo como «una simple teoría» (jugando con el doble significado de la palabra *teoría* en el habla común y en las ciencias naturales).

Así intenta negar el hecho de que la teoría de la evolución es considerada una de las más grandes y sólidas teorías científicas actuales, que describe un hecho sobre el que no existen pruebas o evidencias científicas que lo refuten.<sup>[10]</sup>

#### Diseño inteligente

Otra forma más sutil de este tipo de creacionismo es el diseño inteligente, movimiento que no suele hacer explícita su motivación religiosa. Su principal actividad consiste en negar en mayor o menor medida la validez e importancia de las explicaciones evolutivas sobre el origen de las estructuras biológicas, para concluir que es necesaria su creación por intervención directa de un ser inteligente. El diseño inteligente es presentado por sus seguidores como una alternativa al neodarwinismo pero, al no formular hipótesis contrastables, no cumple los requisitos del método científico y es considerado una forma de pseudociencia.

#### Creacionismo pro-evolución

Las formas de creacionismo nombradas anteriormente son consideradas formas de «creacionismos anti-evolución» porque requieren la intervención directa de un creador. Además de este tipo de creacionismo, existe el «creacionismo pro-evolución» expresado en el creacionismo evolutivo y en una postura filosófica llamada evolución teísta; el creacionismo pro-evolución cree en la existencia de un creador y un propósito, pero sí acepta que los seres vivos se han formado a través de un proceso de evolución natural. Esta forma de creacionismo no interfiere con la práctica de la ciencia, ni es presentada como una alternativa al neodarwinismo, sino como un complemento filosófico o religioso a la teoría de la evolución.<sup>[11]</sup>

## El creacionismo en los sistemas educativos

Al no basarse en evidencia científica falsable y comprobable, ninguna forma de creacionismo está implementada prácticamente en el sistema educativo de ningún país del mundo, con excepciones tales como las que sucedieron hasta fines del 2005 en algunos estados de Estados Unidos, en los cuales existe una mayoría protestante (en los cuales se trató de sustituir a la evolución en los libros de texto, siendo actualmente un hecho prohibido por una sentencia judicial<sup>[12]</sup>); o el creacionismo de origen islámico, presente en algunos países con creencia mayoritaria en esta religión.

En lo referente a la opinión de la Iglesia católica, está de acuerdo con un creacionismo que se podría llamar de tipo pro-evolución teísta,<sup>[13]</sup> <sup>[14]</sup> ya que no interpreta el *Génesis* de manera estrictamente literal, y no ve contradicción de la doctrina filosófica y religiosa de la Creación, que explica el origen del universo a partir de la nada, con la teoría de la evolución biológica. En este sentido, Benedicto XVI también aclara que las ciencias naturales en general y la evolución en particular no pueden explicarlo todo.<sup>[15]</sup>

## Descripción hecha por el creacionismo cristiano

### Creación de la Tierra joven

Algunos creacionistas creen que la Tierra es joven, indicando que el planeta tiene menos de 10.000 años, y generalmente creen que fue creada por Dios hace 6.000 años, tal como lo describe el Calendario de Ussher-Lightfoot. Así, las teorías científicas del Universo y la astronomía no están incluidas en esa ideología.

Esta visión es apoyada por múltiples iglesias protestantes en Estados Unidos. Se estima en un 47% el número de estadounidenses que comparten esta opinión, y casi el 10% de universidades cristianas imparten esta teoría en sus clases.<sup>[16]</sup> Las organizaciones cristianas estadounidenses ICR (Institute for Creation Research: instituto de investigación sobre la creación), en El Cajón (California), y la CRS (Creation Research Society: sociedad de investigación sobre la creación), en Saint Joseph (Misuri), promueven el «creacionismo de la Tierra joven». Otra organización estadounidense con similares puntos de vista, AIG (Answers in Genesis: Respuestas en el Génesis), ubicada en el área del Gran Cincinatti, ha abierto el Creation Museum (museo de la creación) para hacer campaña en favor del «creacionismo de la Tierra joven». Entre los católicos estadounidenses, el Kolbe Center for the Study of Creation estaría en la misma órbita.<sup>[17]</sup>

Como el creacionismo es una «ideología independiente», según esta ideología, la Tierra es joven y no tiene más de 6000 años de antigüedad; esto a través del cálculo y deducción mediante regresiones realizadas sobre las edades de los personajes bíblicos mencionados en el *Génesis* y otras partes de la *Biblia*.

Dentro de este creacionismo existen tres formas:

- **Creacionismo de la Tierra joven:** rechaza absolutamente la evolución de las especies y las teorías geológicas sobre la evolución de la Tierra en todas sus formas; siendo la forma más común de creacionismo clásico.
- **Creacionismo de la Tierra joven ambiguo:** acepta en una Tierra joven la evolución de todos los seres vivos, excepto la evolución de los seres humanos. Rechaza la teoría de la evolución de las especies de Darwin así como el origen del hombre y el evolucionismo científico.
- **Creacionismo de la Tierra joven de una evolución rápida:** asegura que Dios dirigió un tipo de evolución singular de corto período hasta el sexto día de la creación, en la que después se sumó a la creación o al nacimiento de las primeras especies, a esa respuesta por el nombramiento *joven*.

### Creación de la Tierra antigua

En oposición al creacionismo de la Tierra joven, otros creacionistas admiten que la Tierra puede ser antigua, es decir, que podría tener millones o incluso miles de millones de años. Existen diferentes tipos de creacionismo de la Tierra antigua:

- **Creacionismo de la restitución:** sostiene que la vida (con o sin cambios) fue creada de inmediato en una Tierra antigua preexistente.
- **Creacionismo del día-era:** sostiene que la Tierra fue creada por Dios en seis días cósmicos, que serían mucho más largos que los días terrestres (por ejemplo, cada día podría durar varios cientos de millones de años).
- **Creacionismo del diseño inteligente:** sostiene que la Tierra fue creada tal como lo explica la geología, pero describe la evolución de la Tierra y la vida a través de la intervención directa de Dios.
- **Creacionismo de la evolución teísta y creacionismo evolutivo:** sostiene el proceso de formación del universo y los seres vivos como es descrito por la ciencia (pro-evolución natural) pero postula que, además, existe un propósito y un origen divino en ello; también sostiene la no incompatibilidad entre la ciencia y la creencia en un dios creador.

### La evolución y extinción de los animales y otros seres vivos

Dentro de la mayoría de las doctrinas mencionadas anteriormente, igualmente se plantea que hace unos miles de años sucedió un cataclismo (diluvio universal), en el que muchas especies animales desaparecieron al ascender el nivel del mar varios cientos de metros. Sin embargo, al referirse los creacionistas a la evolución y extinción de los animales y otros seres vivos, tampoco presentan un consenso sobre estos temas. De esta forma se presentan las siguientes subclases de ideologías creacionistas:

- **Creacionismo que niega la evolución y extinción:** sostiene que Dios no crearía grupos de seres que necesitaran cambios o adaptaciones para lograr la supervivencia de sus descendientes, ni permitiría que seres creados por Dios se extinguieran. Este creacionismo cree que todos los grupos animales fueron salvados en el Arca de Noé. Para explicar los fósiles que descartan sus creencias, un subgrupo cree que estos fósiles son falsos, mientras otro subgrupo cree que todos los animales o algún espécimen de cada grupo animal que se creen extintos, realmente no lo están y vivirían en lugares aislados o desconocidos, realizando algunos grupos incluso expediciones para encontrarlos.<sup>[18] [19] [20]</sup> Este tipo de creacionismo busca apoyo igualmente en pseudociencias, como en la criptozoología popular.
- **Creacionismo creyente en la extinción divina:** cree sólo en el proceso de extinción y no en la evolución, pero la extinción se produciría sólo por una intervención y voluntad divina. Dentro de esta categoría resaltan los grupos que creen que los dinosaurios y otros animales extintos antiguos, se extinguieron durante el Diluvio Universal. Así, estos grupos creen que los fósiles serían sólo evidencia de un suceso catastrófico de inundación producido por el diluvio descrito en la *Biblia*, y rechazan las explicaciones científicas de estos fósiles.
- **Creacionismo creyente en la evolución y extinción divina:** cree en estos procesos, aunque ellos se producen por intervención y voluntad divina; ejemplo de ello es la ideología del diseño inteligente.

## Véase también

- Génesis
- Cosmogonía
- Cosmología religiosa
- Diseño inteligente
- Argumento de la cuña
- Fideísmo

## Notas

- [1] James L. Hayward (1998): *The creation/evolution controversy: an annotated bibliography*. EE. UU.: Scarecrow Press / Salem Press, ISBN 0-8108-3386-7
- [2] Francisco J. Ayala (2007): *Darwin y el diseño inteligente*. España: Alianza Editorial. ISBN 978-84-206-4822-4.
- [3] Eduardo Arroyo (17 de julio). «¿Qué es el diseño inteligente? (<http://www.elmanifiesto.com/articulos.asp?idarticulo=633>)». El Manifiesto. Consultado el 13 de enero de 2008.
- [4] Academia Nacional de las Ciencias de EE. UU.: *Science, evolution, and creationism* ([http://www.nap.edu/catalog.php?record\\_id=11876](http://www.nap.edu/catalog.php?record_id=11876)), documento que explica qué es y qué no es ciencia, proporciona las evidencias que apoyan la validez científica de la evolución y expone opiniones de destacados líderes religiosos que han defendido la evolución como compatible con su visión del mundo.
- [5] Encyclopædia Catholica: Creationism (<http://www.newadvent.org/cathen/04475a.htm>)
- [6] P. Foulquié y R. Saint-Jean (1967): *Diccionario del lenguaje filosófico*. Barcelona: Labor, 1967.
- [7] Ronald L. Numbers. «Antievolutionists and Creationists (<http://www.counterbalance.net/history/antcreat-frame.html>)». *Creationism history*. Counterbalance Meta-Library. Consultado el 15-08-2007.
- [8] *Life and letters of Charles Darwin* (volumen 2) y *More letters of Charles Darwin* (volumen 1). en inglés en el Proyecto Gutenberg (<http://www.gutenberg.org/browse/authors/d#a485>).
- [9] Harold W. Clark (1929): *Back to creationism: a defense of the scientific accuracy of the doctrine of special creation, and a plea for a return to faith in the literal interpretation... as opposed to the theory of evolution*. Angwin (California): Pacific Union College Press, 1929.
- [10] ASM Statement on the Scientific Basis for Evolution (<http://www.asm.org/Media/index.asp?bid=45937>)
- [11] «¿Qué es el darwinismo?» (<http://espanol.leaderu.com/docs/ciencia/darwinismo.html>)
- [12] BBC MundoCientificEE. UU.: No al Diseño Inteligente ([http://news.bbc.co.uk/hi/spanish/science/newsid\\_4547000/4547434.stm](http://news.bbc.co.uk/hi/spanish/science/newsid_4547000/4547434.stm))
- [13] Bernadeane Carr (Impratur Robert H. Brom, Bishop of San Diego). «Adam, Eve, and Evolution ([http://www.catholic.com/library/adam\\_eve\\_and\\_evolution.asp](http://www.catholic.com/library/adam_eve_and_evolution.asp))». *Catholic Answers*. Catholic.com. Consultado el 10-10-2007.
- [14] Warren Kurt VonRoeschlaub. «God and Evolution (<http://www.talkorigins.org/faqs/faq-god.html>)». Talk Origins Archive. Consultado el 10-10-2007.
- [15] Homilía de Benedicto XVI en Ratisbona ([http://www.vatican.net/holy\\_father/benedict\\_xvi/homilies/2006/documents/hf\\_ben-xvi\\_hom\\_20060912\\_regensburg\\_sp.html](http://www.vatican.net/holy_father/benedict_xvi/homilies/2006/documents/hf_ben-xvi_hom_20060912_regensburg_sp.html)).
- [16] Creation crisis in Christian colleges (<http://www.answersingenesis.org/docs2006/0131colleges.asp>)
- [17] KolbeCenter.org (<http://www.kolbecenter.org/>) (Kolbe Center for the Study of Creation).
- [18] How Do Dinosaurs Fit With the Bible? (<http://www.answersingenesis.org/docs/2.asp>)
- [19] Genesis Park Site Map (<http://www.genesispark.com/genpark/sitemap/sitemap.htm>)
- [20] Solving the dinosaur dilemma: Bible answers (<http://bible.org.nz/content/view/28/44/>)

## Bibliografía adicional

- Alemañ Berenguer, Rafael Andrés (2007). *Evolución o diseño, ¿un dilema?*. ISBN 978-84-95495-76-1.
- Carmena, Ernesto (2006). *El creacionismo ¡vaya timo!*. ISBN 84-934862-0-5.
- Dupré, John (2006). *El legado de Darwin: qué significa hoy la evolución*. Buenos Aires: Katz. ISBN 987-1283-18-0.
- Flori, Jean (2000). *En busca de los orígenes: ¿evolución o creación?*. Madrid: Safeliz. ISBN 84-7208-105-2.
- Rouvière Jean-Marc: *Brèves méditations sur la création du monde*. París: L'Harmattan, 2006.
- Dawkins, Richard (2000). *El gen egoísta*. Barcelona: Salvat Editores. ISBN 84-345-0178-3.
- Sada Anaya, Raymundo Joaquín (1999). *El rompecabezas de la creación: reflexiones de un físico católico* (<http://books.google.es/books?id=vJTNbxPgZ88C>). UASLP. ISBN 9789687674636.

## Enlaces externos

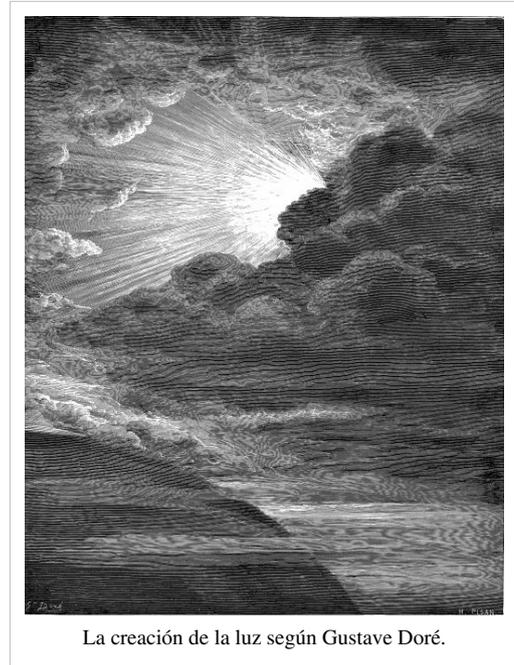
-  Wikiquote alberga frases célebres de o sobre **Creacionismo**. Wikiquote
-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Creacionismo**. Commons

## Concepto filosófico/teológico de creación

- Philosophica.info (<http://www.philosophica.info/voces/creacion/Creacion.html>) (voz «Creación» en la enciclopedia filosófica online *Philosophica*).

## Sitios creacionistas

- Creation.com (<http://www.creation.com>) (análisis sobre argumentos evolucionistas)
- The True.Origin Archive (<http://www.trueorigin.org/>) (creado en oposición a Talk.Origin archive)
- AntesDelFin.com (<http://antesdelfin.com/scientific.html>) (artículos creacionistas)
- AnswersInGenesis.org (<http://www.answersingenesis.org/espanol/>) (respuestas en el *Génesis*)
- InvestigacionesCreacionistas.com (<http://www.investigacionescreacionistas.com/>)
- TheisticEvolution.org (<http://www.theisticvolution.org/>) (perspectivas de la evolución teísta; en inglés).



La creación de la luz según Gustave Doré.

## Sitios anticeacionistas

- Andinia.com (<http://www.andinia.com/a04455.shtml>) («La falta de sustento del creacionismo», en respuesta a un artículo creacionista publicado en el mismo sitio).
- espanol.leaderu.com (<http://espanol.leaderu.com/docs/ciencia/darwinismo.html>) (artículo que habla sobre la evolución, ciencia y religión).
- Equisetites.de (<http://www.equisetites.de/palbot/evolution/creationism.html>) (Evolution Sciences versus Doctrines of Creationism and Intelligent Design: Ciencias de la evolución contra las doctrinas del creacionismo y el diseño inteligente).
- EscepticosColombia.org (<http://www.escepticoscolombia.org/detalleContenido.php?id=evolucionCreacionismo>) (sección de creacionismo).
- PaleoFreak.Blogalia.com ([http://paleofreak.blogalia.com/categorias/Creacionismo\\_y\\_religion](http://paleofreak.blogalia.com/categorias/Creacionismo_y_religion)) (sección de creacionismo; discute diferentes noticias relacionadas con el creacionismo).
- SinDioses.org (<http://www.sindioses.org/cienciaorigenes/index.html>) (ciencias de los orígenes, sección de artículos críticos sobre el creacionismo, el diseño inteligente; posee además información sobre biología evolutiva y paleontología).
- TalkOrigins.org (<http://www.talkorigins.org/>) (acerca de la controversia entre creacionismo y ciencia, incluyendo un índice de refutaciones de argumentos creacionistas).
- Youtube.com (<http://youtube.com/user/ajuiciado>) (canal con vídeos anticeacionistas).

## Perspectivas del debate darwinismo frente al creacionismo

- BioInformatica.uab.es (<http://bioinformatica.uab.es/base/base.asp?sitio=ensayosevolucion&anar=creaci>) (darwinismo y creacionismo: perspectivas del debate).
- Plato.Stanford.edu (<http://plato.stanford.edu/entries/creationism/>) (creacionismo, en la *Stanford Encyclopedia of Philosophy*).
- Universitaties.net ([http://universitaties.net/creacionvsorigendeluniverso\\_velasco](http://universitaties.net/creacionvsorigendeluniverso_velasco)) (creación vs. origen del universo) (artículo que niega el conflicto entre creación y evolución).

## Génesis

### Génesis



Adán y Eva, de Lucas Cranach el Viejo

<b>Autor</b>	Desconocido
<b>Título original</b>	<i>Γένεσις</i> (griego) בְּרֵשִׁית (hebreo)

### Pentateuco

Ninguno **Génesis** Éxodo

**Génesis** (del griego Γένεσις, "nacimiento, creación, origen"; del hebreo בְּרֵשִׁית, *Bereshit*, "en el principio") es el primer libro de la *Torá* ("La Ley" o Pentateuco) y también el primer libro del *Tanaj*, la biblia hebrea (conocida por los cristianos como el Antiguo Testamento).

## Autor y fecha de composición

El libro del Génesis no menciona a ningún autor. La mayoría de estudiosos académicos están de acuerdo en que fue escrito por varios religiosos como por ejemplo en la época del cautiverio en Babilonia, y que tiene muchos autores (hipótesis documental o hipótesis JEDSR).

Durante la mayor parte del siglo, los estudios académicos sobre los orígenes del génesis estuvieron dominados por la hipótesis documental formulada por Julius Wellhausen a finales del siglo XIX. Esta hipótesis ve el Génesis como una compilación de fuentes inicialmente independientes: el texto J, llamado así por su uso del término YHWH (JHWH en alemán) como el nombre de Dios; el texto E, llamado así porque usa Elohim como el nombre de Dios; y el texto P, o fuente sacerdotal, debido a su preocupación por el sacerdocio de Aarón y los levitas. Estos textos fueron compuestos de forma independiente entre 950 aC y 500 aC y sufrieron numerosos procesos de redacción, culminando en su forma actual alrededor de 450 aC. Se han identificado varias fuentes adicionales que no se pueden atribuir a ninguno de los tres documentos originales, especialmente Génesis 14 (la batalla de Abraham y los "Reyes

de Oriente"), y la "Bendición de Jacob". La tradición de la autoría de Moisés del Pentateúco entre los estudiosos medievales se mantuvo incuestionada hasta la hipótesis de Wellhausen. En la primera mitad del siglo XX, la ciencia de la arqueología bíblica, desarrollada por William F. Albright y sus seguidores, combinado con la aplicación de nuevos métodos de estudio como la crítica de fuentes y la historia de la tradición, desarrollada por Hermann Gunkel, Robert Alter y Martin Noth, parecen demostrar que las historias del Génesis están basadas en tradiciones orales del II milenio aC. Así, a mediados del siglo XX parecía que la arqueología y el mundo académico habían reconciliado la hipótesis de Wellhausen con una versión modificada de la autoría de Moisés.

Este consenso fue roto en los años 70 con la publicación de dos libros: "La historicidad de las narraciones patriarcales" (1974) de Thomas L. Thompson y "Abraham en la historia y la tradición" (1975) de John Van Seter. En ellos se señalaba que la evidencia arqueológica que conectaba al autor del Génesis al II milenio aC podría apuntar igualmente al I milenio y que las tradiciones orales no eran tan fácilmente recuperables como Gunkel y otros habían afirmado. Un tercer trabajo, "La fabricación del Pentateuco" (1987) de R.N. Whybray analizaba las asunciones que subyacían en el trabajo de Wellhausen y las consideró ilógicas y poco convincentes, mientras que William G. Dever atacó las bases filosóficas de la arqueología bíblica de Albrightean, argumentando que no era ni deseable ni posible usar la Biblia para interpretar los registros arqueológicos. Actualmente las teorías mayoritarias se pueden dividir en tres grupos:

1. Revisiones del modelo documental de Wellhausen, de los que el modelo de Friedman es uno de los más conocidos.<sup>[1]</sup>
2. Modelos fragmentarios, como el de R.N. Whybray, que ven la Torah como el producto de un único autor trabajando a partir de una multitud de pequeños fragmentos más que de extensas fuentes coherentes.<sup>[2]</sup>
3. Modelos suplementarios como el de John Van Seter, que ve en el Génesis la adición gradual de material a lo largo de muchos siglos por muchos autores.<sup>[3]</sup>

## Origen del nombre Génesis

El nombre griego proviene del contenido del libro: el origen del mundo, el género humano y el pueblo judío, la genealogía de toda la humanidad desde el comienzo de los tiempos. También "génesis" tiene el sentido de "prólogo", ya que la historia judía comienza propiamente con el Éxodo, del cual el Génesis es simplemente un prolegómeno. Este título aparece en la Versión de los Setenta o Septuaginta Griega. En hebreo, el libro se llama «Bere'schíth»: "En el Principio", que se toma de la primera palabra de la frase de apertura.

Según el Génesis, el hombre fue creado a imagen y semejanza de Dios. Varios de los personajes de este libro son relevantes para el pueblo judío: Noé, Abraham, Isaac, Jacob y José, por ejemplo.

## División tradicional

Es costumbre de los judíos dividir el libro —al igual que el resto de los libros del Pentateuco— en doce *parashiot* o lecturas semanales, cada una de las cuales es leída cada semana en el ciclo anual de lecturas de la Torá.

## Temas principales

Los temas básicos de los que se ocupa este libro son tres: la Promesa, la Elección y la Alianza. En esto no es original, ya que los tres se repiten a lo largo de toda la *Torá*, pero cada uno de ellos es dominante en distintas partes del Génesis.

En la historia primitiva las intenciones de Yahweh (Dios) se ven obstaculizadas por la infidelidad del Hombre. En la historia de Abraham la fe es abandonada, puesta a prueba y resulta victoriosa al final para ser restaurada completamente; quienes no la han perdido nunca se ven recompensados. En tiempos de Jacob se explica que la elección de Dios por el pueblo judío no persigue ningún fin espurio, sino que es generosa y desinteresada. Con José, por fin, la Providencia frustra los malos impulsos humanos y los dirige pacientemente para hacerlos cumplir, en

última instancia, con los planes y objetivos del diseño divino.

## Géneros literarios

El Génesis encaja exactamente en la definición de libro histórico bíblico, recordando siempre que el término "histórico" no debe entenderse en el sentido que se otorga a la historiografía moderna. Esto es especialmente cierto para los capítulos sobre los orígenes y para la historia de los patriarcas.

Pero el Génesis es también:

- Historia de familia: una larga serie de biografías, cronologías y genealogías de antepasados que se centran en los acontecimientos familiares despreciando los hechos políticos o religiosos. No sigue la sucesión de gobiernos sino la de los parientes.
- Historia popular: Suele detenerse en minucias argumentales que pueden interesar al pueblo llano y frecuentemente omite hechos que parecen esenciales a los historiadores modernos.
- Historia religiosa: Todo lo narrado es visto bajo el criterio de que es consecuencia de la acción directa de Yahweh, el Dios único, que interviene incuestionablemente en todos y cada uno de los momentos decisivos. Además, todos los hechos se agrupan y se explican en función de postulados teológicos destinados a probar una u otra tesis religiosas.

A pesar de estas precisiones, el Génesis da toda la impresión de narrar -en la historia de los patriarcas- hechos que fueron o semejan ser reales, dando unas muy vívidas imágenes del origen y migraciones del pueblo hebreo, de sus raíces étnicas y lingüísticas y de sus estructuras morales, sociales y culturales.

## Interpretaciones de la Creación del Mundo y el relato del Edén

Para muchos, los once primeros capítulos del Génesis merecen ser considerados aparte del resto, pues describen en una forma popular el origen y creación del mundo, el hombre y la vida en general. La gran mayoría de los cristianos consideran los primeros capítulos del Génesis como escritos simbólicos que no deben ser entendidos literalmente. Mientras que sólo unos pocos creen que son verdaderos e históricamente correctos.

Se han intentado hacer innumerables lecturas de los capítulos del Génesis. Entre ellas está la Kabbalah hebrea, la interpretación histórica, la alegórica (incluyendo una alegoría a la evolución del Universo (teoría del Big Bang) y la teoría de Darwin (teoría de la Evolución)), interpretaciones sacerdotales y místicas, y así la lista se extiende indefinidamente.

Muchos gustan resaltar una aparente contradicción entre la historia de la creación del mundo (primer capítulo del Génesis) y la historia de la creación del hombre en el Huerto del Edén (segundo capítulo del Génesis), la cual dio origen a la leyenda de Lilith (véase Leyendas del cristianismo). En el primer capítulo Dios crea primero a los animales, y entonces crea al hombre y a la mujer a su imagen, sin establecer ninguna prioridad entre ellos; pero en el segundo capítulo, en la creación del Huerto del Edén, muchos ven que Yahweh Elohim crea a Adán primero, luego a los animales y finalmente crea a Eva de una costilla de Adán, o de su costado según la traducción.

Y creó Dios al hombre a su imagen, a imagen de Dios lo creó; varón y hembra los creó. (Gn.1.27)

Y de la costilla que Dios tomó del hombre, hizo una mujer, y trájola al hombre. (Gn.2.22)



Abraham presenta a Isaac en sacrificio.

Para los creacionistas, el capítulo uno del Génesis presenta la semana de la creación, que culmina con la institución del día de reposo. Esa es la idea central de ese capítulo. Mientras que la idea principal del capítulo segundo es la institución del matrimonio, y se mencionan detalles concernientes a dicha institución. Todo el asunto de la aparente contradicción estriba en que en la Antigua Reina Valera, en el verso 19 del capítulo 2, se usa el pasado perfecto "formó" en vez del pasado pluscuamperfecto "había formado", dando al pasaje un sentido ambiguo.

Formó, pues, Dios de la tierra, toda bestia del campo, y toda ave de los cielos y las trajo a Adán para que viese cómo las había de llamar; y todo lo que Adán llamó a los animales vivientes, ese es su nombre. (Gn.2.19)

En cuanto a la creación de Adán y Eva, el pasaje de Génesis 1: 27, no dice que fueron creados simultáneamente, sino que fueron creados en el mismo día. Por lo cual los creacionistas sostienen que el capítulo dos no contradice al primero, sino que sólo añade detalles no mencionados en el capítulo uno. Como por ejemplo; que antes de crear a la mujer, Dios trajo todas las criaturas ante Adán para que les pusiera nombre. Todo esto con un propósito mayor que la mera taxonomía de la fauna.

Y dijo Dios: No es bueno que el hombre esté solo, haréle ayuda idónea para él. (Gn.2.18)

Según esta interpretación, Dios creó una mujer y se la dio a Adán. Él quiso que el hombre reconociera primero que algo le faltaba, y por eso le trajo todos los animales.

Y puso Adam nombre a toda bestia y ave de los cielos y a todo animal del campo: mas para Adam no se halló ayuda idónea para él. (Gn.2.20)

Adán vio que había león y leona, carnero y oveja. Pero para el varón ('ish') no había una varona o hembra ('isha').<sup>[4]</sup>

Y Dios hizo caer sueño sobre Adán, y se quedó dormido: entonces tomó una de sus costillas, y cerró la carne en su lugar; Y de la costilla Dios tomó del hombre, hizo una mujer, y trájola al hombre. Y dijo Adán: Esto es ahora hueso de mis huesos, y carne de mi carne. Esta será llamada Varona ('Isha'), porque del varón fue tomada. (Gn.2.21-23)

Esta aparente contradicción entre los capítulos uno y dos del Génesis han sido excusados con la llamada hipótesis documentaria, la cual sostiene que ambos capítulos del Génesis provienen de dos fuentes distintas. El capítulo 1 sería de origen sacerdotal, mientras que el capítulo 2 sería de origen yavista; y que ambas versiones fueron unidos después y añadidas al Génesis. Ambas tradiciones, la sacerdotal y la yavista, son posteriores a Moisés, lo que pondría el producto final en una fecha muy posterior, en el llamado Periodo Intertestamentario.

Algunos exégetas proponen que el primer capítulo del Génesis sea estudiado, desde el punto de vista de la tradición sacerdotal, como un escrito surgido después de la deportación a Babilonia, cuando el judaísmo se cimentaba más como una religión que como una nación en particular, y cuyo propósito sería también reforzar la idea del sábado como día sagrado de descanso, además por supuesto de dejar claro que toda la creación, incluido el hombre, son obra de Elohim.

Por otra parte, estos mismos investigadores proponen al segundo capítulo del Génesis como un escrito mucho más antiguo, de la época de los reyes en Israel, el cual vendría a ser un lamento en el que la situación sedentaria y civilizada centrada en ciudades del reino conllevaba también injusticias, pobreza y marginación, pues para ellos el relato del segundo capítulo del Génesis parecería ensalzar los valores del nomadismo y de la cercanía con Yahweh provenientes de la vida en el desierto.

Mientras que para los creacionistas, como ya mencionamos, tal contradicción no existe, debido a que en el capítulo uno del libro se expone un resumen global de la creación, mientras que en el segundo, se detalla el primero: Mientras que el primero se anuncia que Dios creó al hombre y a la mujer, en el segundo se detalla como se realizó.

## Relación entre el génesis Bíblico y el génesis Sumerio

Al analizar la Mitología sumeria y relacionadas (sumerios acadios y babilonios, así como los asirios), en tablillas con historias de origen sumerio como el Enuma Elish, se pueden encontrar puntos u origen en común, o influencia con la historia bíblica del Génesis.

- Según la mitología Sumeria, la diosa Ki creó con la costilla de Enki una diosa llamada Nin-ti ("mujer de la costilla"). (Paralelismos con la historia de Eva).<sup>[5]</sup>
- Enki creó a los seres humanos y un lugar donde el hombre podía vivir sin miedo a los animales, un lugar sin terror; pero posteriormente Enki descubrió que los humanos tenían un comportamiento inadecuado, y por ello los expulsó de este paraíso.(Paralelismos con la historia del Jardín del Edén).
- También se menciona las disputas de dos dioses, la diosa del grano llamada Ashnan y la diosa del ganado llamada Lahar. Un problema similar se menciona entre Emesh y Enten que estaban encargados de la vegetación, bosques y campos, y el otro de las cosechas y la agricultura y de los animales y el ganado, los cuales tuvieron una gran disputa (Paralelismos con la historia de Abel y Caín).
- La historia bíblica del Diluvio universal, y la historia de Gilgamesh.

## Bibliografía, referencias y notas al pie

[1] Richard Elliot Friedman, "The Bible with Sources Revealed", 2003.

[2] R. N. Whybray, "The Making of the Pentateuch: A Methodological Study", JSOT Press, Sheffield, 1987.

[3] John Van Seters, "Abraham in History and Tradition", Yale University Press, ISBN, 1975.

[4] El término 'isha' significa literalmente "hombre femenino" o "varona", como figura en alguna traducción española.

[5] Es notable que la última costilla es el hueso del cuerpo humano que se regenera completamente con mayor facilidad si se tiene la precaución de dejar un resto de periostio. El periostio contiene osteoblastos y esta técnica es utilizada ampliamente en cirugía restauradora, sacando fragmentos de la costilla para hacer injertos.

## Véase también

- Torá
- Pentateuco
- Big Bang
- Edén
- Éxodo
- Biblia
- Antiguo Testamento
- Libros de la Biblia
- Creacionismo
- Conceptos científicos nombrados a partir del Génesis:
  - Cainismo
  - Eva mitocondrial

## Enlaces externos

-  Wikisource contiene obras originales de o sobre **Génesis**. Wikisource
-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Génesis**. Commons
-  Wikiquote alberga frases célebres de o sobre **Génesis**. Wikiquote
- Estudios Bíblicos del libro del Génesis y Videos sobre los mismos temas (<http://www.shalomhaverim.org>)
- Explicación del libro del Génesis y otros textos de la Tora (<http://www.judaismovirtual.com>)
- Libro del Génesis en Latín ([http://www.vatican.va/archive/bible/nova\\_vulgata/documents/nova-vulgata\\_vt\\_genesis\\_lt.html](http://www.vatican.va/archive/bible/nova_vulgata/documents/nova-vulgata_vt_genesis_lt.html))
- La presencia de Lilith en los escritos rabínicos y su origen (<http://www.transoxiana.org/Jornadas/JEO2004/fernandez-lilith.php>)
- El Génesis en formato "btm" (<http://www.biblioteca-tercer-milenio.com/LaBiblia/AntiguoTestamento/Pentateuco/genesis/0-indice.htm>)
- Visiones del Genesis por Ana Catalina Emmerich (<http://visiones.ana.catalina.emmerick.googlepages.com>)

## Cosmogonía

**Cosmogonía** (del griego κοσμογονία [kosmogonía] o κοσμογενία [kosmogonía], éste derivado de *κόσμος* [kosmos] ‘mundo’ y la raíz *γί(γ)νομαι* [gi(g)nomai] / *γένεσις* [gégona], ‘nacer’) es una narración mítica que pretende dar respuesta al origen del universo y de la propia humanidad. Generalmente, en ella se nos remonta a un momento de preexistencia o de caos originario, en el cual el mundo no estaba formado, pues los elementos que habían de constituirlo se hallaban en desorden; en este sentido, el relato mítico cosmogónico presenta el agrupamiento —paulatino o repentino— de estos elementos, en un lenguaje altamente simbólico, con la participación de elementos divinos que pueden poseer o no atributos antropomorfos.

La cosmogonía pretende establecer una dimensión de realidad, ayudando a construir activamente la percepción del universo (espacio) y del origen de dioses, hombres y elementos naturales. A su vez, permite apreciar la necesidad del ser humano de concebir un orden físico y metafísico que permita conjurar el caos y la incertidumbre.

### Descripción

Desde la antigüedad, los mitos han sido relatos compuestos por acciones simbólicas que se transmitieron por generaciones para ofrecer respuestas sobre el origen del universo y del hombre, relacionándolos con dioses y mensajeros que actuaban a nombre de éstos.

Los mitos ofrecieron a las distintas culturas una visión integradora del mundo, al facilitar su percepción de los fenómenos que le parecían extraños a una creencia colectiva que dio origen a los que los acompañaron y proporcionaron la seguridad psicológica para la construcción de una identidad para la vida en comunidad.

En los mitos, algunos investigadores han señalado que los dioses suelen representar las fuerzas elementales de la naturaleza, que pueden percibir, de los cuales se derivan los fenómenos naturales que condicionaron sus vidas. Sin embargo, este postulado simplista y etnocéntrico ha ido quedando progresivamente superado para dar cuenta del mito como un especial espacio simbólico a partir del cual el ser humano puede atribuir significados (conscientes e inconscientes) a deidades, héroes y acciones míticas en estrecha relación con la vida psíquica, intersubjetiva, social y cultural. Esto quiere decir que un determinado mito puede tener relación con el proceso de madurez interno de determinada persona, pero también puede servir para generar cohesión social en una comunidad, o para legitimar determinadas estructuras de poder; no existe una explicación unívoca.

## Etimología de la palabra «mito»

La palabra «mito» deriva del griego *mythos*, que significa 'palabra' o 'historia'. Un mito tendrá un significado diferente para el creyente, para el antropólogo y para el filólogo. Esa es precisamente una de las funciones del mito: consagrar la ambigüedad y la contradicción. Un mito no tiene por qué transmitir un mensaje único, claro y coherente.

La mitología no es sino una alternativa de explicación frente al mundo que recurre a la metáfora como herramienta creativa. Entonces, los relatos se adaptan y se transforman de acuerdo a quién los cuenta y el contexto en el que son transmitidos. Los mitos no son dogmáticos e inmutables sino que son fluidos e interpretables.

## Cosmogonías griegas

Las cosmogonías griegas narran al origen del mundo que parte del caos, para que en un acto de creación divina se imponga el orden. Esta acción marcará el principio del ser y del bien para el pensamiento griego, en donde el ser no puede ser lo informado porque el mal se acerca a la carencia de límite. Visión que el filósofo Hesíodo recoge en su *Teogonía* y Timoteo en su relato del demiurgo platónico.

## Cosmogonía judeocristiana

En la cosmogonía judeocristiana, el origen del mundo está presente en el *Génesis* (el primer libro de la *Biblia*), que relata cómo el dios Yahvé empezó a crear el mundo «en un principio». En el texto original no aparece mención explícita a un proceso de creación partiendo de la nada. La creación es un proceso que tiene lugar por separación: la tierra de los cielos, la tierra de las aguas, la luz de la oscuridad. Es decir, se procede por separación de componentes partiendo del caos primigenio.

Solo ocasiones se ha señalado que la creación yahvista está articulada en torno a la separación de categorías, la idea de mal estará consecuentemente asociada con lo que cruce, con lo que rompe o se opone al límite de dichas categorías. Es decir, una vez más el mal estaría asociado con la falta de forma, con desaparición del límite. El mal desde ésta óptica afecta a la unidad del cosmos.

Por eso en general, las narraciones cosmogónicas no sólo representan una configuración del universo, desde el punto de vista de estudiar lo que es en tanto que es y existe como sustancia de los fenómenos (visión ontológica), sino que de ellas también se derivan ciertas necesidades éticas para la preservación en la unidad del mismo.

## Cosmogonía contemporánea

Las teorías científicas proporcionan actualmente al imaginario popular los elementos para la descripción del origen del universo y lo que hay en él; orígenes que anteriormente eran explicados solo a través de la cosmogonía presente en las diferentes religiones. Así, actualmente las ciencias describen la evolución del universo, particularmente a través de la teoría del Big Bang; y el origen y la evolución de la vida, a través de la teoría de la síntesis evolutiva moderna.

Dentro del ámbito de las ciencias naturales, Richard Dawkins (1941–), en su texto *El gen egoísta* (1976), narra el origen de la vida como el momento en el cual aparece sobre la tierra una molécula, formada accidentalmente, que tenía la propiedad de crear copias de sí misma. A partir de este ancestro común, Dawkins explicará el desarrollo de la vida, describiendo las diversas ramificaciones en especies en lo que él denominó «errores en la replicación». Allende las pretensiones evolucionistas del discurso dawkinsiano, la idea de una molécula que se forma por accidente en un punto impreciso y que a partir de la misma se origina la cadena vital, tiene muchas resonancias con el mito demiúrgico: material disperso que se reagrupa en una forma molecular, origen de todas las formas vitales sobre la faz de la Tierra.

## Véase también

- Creación (mito)
- Creacionismo
- Escatología
- Génesis
- Historia
- Cosmología
- Teoría del Big Bang

## Referencias

- Rouvière, Jean-Marc: *Brèves méditations sur la création du monde*. París: L'Harmattan, 2006.
  - Soler Gil, Francisco José (ed.) (2005). *Dios y las cosmologías modernas*. BAC. ISBN 978-84-7914-795-2.
-

# Fuentes y contribuyentes del artículo

**Mitología** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=40957868> *Contribuyentes:* 213-96-167-69.uc.nombres.ttd.es, AMarcial, Adejungal, Airunp, Alhen, Amadís, Antilia, Antur, Armandodemagdalen, Ascánder, Bafomet, Barfly2001, Bedwyr, BetoCG, Caballerobyron, Camilo, Camilopamo, Camima, Carmin, Centeno, ChLe, Chien, Cobalttempest, Comae, Cookie, Coppelius, Copperchair, Der metzgermeister, Desatonao, Dhidalgo, Diego Godoy, Diegusjaimes, Dinilyisia, Dioseslocos, Dodo, Dreitmen, Ecemaml, Eduardosalg, Elias Enoc, Emmanuel96, Erikto, FedericoMP, Filipo, Frutoseco, Galandil, García, Hameryko, Henry Knight, Humberto, Iluntasun, Interwiki, JMCCI, Jyvaca, Jonpagecr, Josep Ricard, Khiari, LadyInGrey, Laura Fiorucci, LeCire, Llull, Lobillo, Lonkonoa, Mafores, Manuel González Olaechea y Franco, ManuelGR, Matdrodes, McMalamute, Meli San Martín, Montgomery999, Moriel, Mxintin, Natxet, Netito777, Nuen, ORIOLAS, P.o.I.o., Phirosiberia, Pincho76, Piolinfax, Retama, Rgcamus, Roberto Fiadone, Romanm, Rondador, RoyFocker, Rsg, Sanbec, Sauron, Serail, Shipswere, Sosaman97, Szymore, Suisui, Super braulio, Taichi, Tano4595, Tatvs, Tico, Tony Rotondas, TorreFernando, Unic, Unnio, Urumi, Veon, Vivianiarueda, Xabier, Youssefsan, Zatog, conversion script, dialup-su-140-71.aolavant.com, 287 ediciones anónimas

**Simbología y adoración del fuego** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=40756907> *Contribuyentes:* Abece, Cally Berry, ColdWind, Muro de Aguas, Neodop, Nuen, PoLuX124, Yokaii, 7 ediciones anónimas

**Mitología griega** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=41006806> *Contribuyentes:* .Sergio, 00zero, Afrania, Agito 15, Aibdescalzo, Airunp, AI59, Alexan, Amadís, Amunoz, Andreasperu, Angus, Antur, Antón Francho, Aromera, AstroNomo, BL, Bafomet, Balderai, Banfield, Barredex, Barteik, Beatriz.sevilla, Bedwyr, BlackBeast, Camilo, Camilo Garzón, Centeno, Chien, Cinabrium, Cobalttempest, Cometorta, CommonsDelinker, Cookie, Coppelius, Crack ker1, Crescent Moon, D.i.r.l, David0811, Dbeltranj, Dferg, Diegusjaimes, Dim1913, Dodecaedro, Dodo, Dorieo, Doslores, Duroero, EL Wily, Edgarte, Edmenb, Eduardosalg, Eli22, Elliniká, F.A.A. FASTERBit, Claudios, Fedra, Fmariluis, FortuneCookieBoy, Foundling, FrancoGG, Frutoseco, Gafotas, Gaijin, Gaius iulius caesar, Gionum, Gizmo II, Gsrdrz, Góngora, HLR, HLYCA, HUB, Haster, Hprmedina, Humberto, Ino sakura serena elina, Interwiki, Isha, Iulius1973, Iuvens, JEDIKNIGHT1970, JHONNIEYLIZETH, Jamawano, Javierito92, Jdvillalobos, Jerbez, Johnbojaen, JorgeGG, Joseaperez, Joselarrucea, Juan Guillén, Jurock, Kadellar, Kelpie, Ketamino, Kimse, KnightRider, Kved, Laura Fiorucci, Lobillo, Lourdes Cardenal, Luan Mava, Macarrones, Maldoror, Mansoncc, Manuel González Olaechea y Franco, ManuelGR, Matdrodes, Matiman, Montgomery, Moriel, Mushii, Natxet, Nena 18, Netito777, Ninovolador, Niphredil, Nombre, ORIOLAS, Octavio, Pan con queso, Pancho cbz, Patricio.lorente, PaulitaEscorial, Pedrojs, Pep serrano, Periplo, Petronas, Pieter, PoLuX124, Pompilos, Ppfl, Pusere, Queninosta, Randy, Raystorm, Retama, Robertokles, Robin Hood, RoyFocker, Rsg, Rupert de hentzau, Sanbec, Sbermudez, Super braulio, Taichi, Tano4595, Tatvs, Tirithel, Tonyle, Tux, Txo, UnTifereDeVivero, Urdangaray, Varano, Venganza contra el nefilim maya de wikqte, Vitamine, WISIN&YANDELROJOSBELLOS, Wesisnay, Wikisilki, Wilfredor, Will vm, Wolwol, Xabier, Xairu, Y0rx, Yeza, Yofresh, Youssefsan, Zeroth, Zeusjoel, conversion script, dialup-su-140-71.aolavant.com, 567 ediciones anónimas

**Mitología romana** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=40594924> *Contribuyentes:* A ver, Aalvarez12, Alhen, Andreasperu, Angelchile21, Aparejador, Asinkecualo, AstroNomo, Baiji, Barteik, Bethan 182, BlackBeast, Chronos Legend, Dangelin5, Dark Emperor, Deleatur, Diegusjaimes, Dodecaedro, Dodo, E-riigel, Endimion, Escarlati, Esperteyu, FAR, FrancoGG, Galandil, Gizmo II, Greak, Hildergarn, Humberto, Interwiki, Javier Carro, Jorge c2010, JorgeGG, Koldo Bigurio, Kved, M3c4n0, Magusaire, Manuel González Olaechea y Franco, ManuelGR, Marvelshine, Matdrodes, Mel 23, Mfarah, MiguelMTN, Moraleh, Morenox, Moriel, Natrix, Oscar ., Piolinfax, PoLuX124, Renato Caniatti, Resped, Rupert de hentzau, Shunere, Super braulio, SuperTusam, Tirithel, Torquemado, Valiitha !, Varano, Vicaram, Wikisilki, Xabier, Youssefsan, 194 ediciones anónimas

**Anexo:Dioses y personajes de la mitología romana** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=40447795> *Contribuyentes:* A ver, Antón Francho, Balderai, Blasete, Camima, César, Dodecaedro, Dodo, Emilyum, EnriqueBala, Kieromorir0, M3c4n0, Martingala, Matdrodes, Pitufj, Poco a poco, Recidte, Roju, RoyFocker, RoyFokker, Trujaman, Truor, 128 ediciones anónimas

**Templo romano** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=40898452> *Contribuyentes:* ASTOROT, Anual, Cordubensis, Dorieo, Gafotas, Humberto, Jorge c2010, Mutari, Petronas, Poromiami, Urdangaray, Vanbasten 23, 6 ediciones anónimas

**Religión en la Roma antigua** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=40474060> *Contribuyentes:* Alhen, Andreasperu, Ascánder, Axxgreazz, Balderai, Bethan 182, Blasete, Caligatus, Cantero, Carmin, Chewie, Comae, Desatonao, Diegusjaimes, Djacnov, Dodo, Dorieo, Ecemaml, Eduardosalg, Emijrp, Eric, Ezarate, FAR, Gaius iulius caesar, Galio, Hispa, Honorio76, Humberto, I antiguo, Isha, Jdemarcos, Joane, Jorge c2010, José Daniel, Kordas, Lourdes Cardenal, Manuelt15, MarisaLR, Matdrodes, Mortadelo2005, NaSz, Natrix, NeVic, Olea, P.o.I.o., Pan con queso, Pedromyvcw, PoLuX124, Porao, Qubit, Rodelar, Rosarino, RoyFocker, Rsg, Rupert de hentzau, Sincos, Solbaken, Super braulio, Taichi, Tirithel, Tomatejc, Tostadora, Trujaman, Valiitha !, Vardulia, Vubo, Wafry, Wesisnay, Xavigivax, Ángel Luis Alfaro, 212 ediciones anónimas

**Mitología celta** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=41006563> *Contribuyentes:* .Sergio, Aelo, Aiarakoa, AlfaSimon, Alhen, Alpinu, Antur, Arahamar, Atswimtwobirds, Barba roja, Barfly2001, Beatriz Glez. C., Bustar, Cinabrium, CommonsDelinker, Cookie, David0811, Deleatur, Diegusjaimes, Digitalos, Diogenesclinico42, Dodo, EBRO30, Ecelan, Egaida, Emijrp, Franxo, Guille, HUB, Icvav, Isha, JMCCI, Javier417, Jjerc, Jsanchezes, Kidox, Latorre, LeCire, Lucifer2000, Luis1970, Mandos, Manuel González Olaechea y Franco, Matdrodes, Moriel, Necros534300, P.o.I.o., Pedro J Collado, Peejayem, Rosarino, RoyFocker, Rsg, Tyrant002, Valjuan, Veon, Vitamine, Volnig, Xabier, Youssefsan, .Vanina ., 112 ediciones anónimas

**Mitología vasca** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=40933817> *Contribuyentes:* Abece, Airwolf, Amadís, Arnaud Oihenart, Azkona, Bigsus, Caritdf, Carter17, Cembro123, DMG, Daioka, Damifb, Dhidalgo, Diegusjaimes, Eamezaga, Edmont, Egaida, Ejmeza, Fergon, Frantzisko, Gusgus, HermanHn, Igalix, Jynus, Keat, Kurrop, Lasai, Lecuona, Llull, Mak, Mandramas, Miguel303xm, Nairda, Nemo4, Nuen, P.o.I.o., Rgcamus, Roberpl, Rsg, Rupert de hentzau, Sanbec, SanchoPanzaXXI, Sugaar, Tony Rotondas, Txo, Ultrasiete, Vubo, Xabier, Xaverius, Yabama, Yone Fernandes, 65 ediciones anónimas

**Mitología nórdica** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=40946968> *Contribuyentes:* ALVHEIM, Aedeus, Alex TRlc, Alexav8, Andreasperu, Antur, Antón Francho, Arbocenc, Axelrouze, Beto29, BlackBeast, Chlewey, Cobalttempest, CommonsDelinker, Cruento, Ctrl Z, Dem, Dferg, Diegusjaimes, Dodo, Dominican, EOZyo, Editor at Large, Edmenb, Eduardosalg, El Psicoloco, Elultimoliantropo, Emex, Escalda, Ev, FAR, Fedde, Ferbaro, Fernán De Soto, Filipo, Fmrcury1980, Gizmo II, Gualter60, Helios, Igcuenya, Ironbsa1, Jorgeauli, JuanPaBJ16, Juanacerbi, Kazahana, Kordas, Kronoss, LP, LadyInGrey, LeCire, Lisempai, Lobillo, Lord imra, Madith, Makken, Manukaultz1, Manwë, MarisaLR, Matdrodes, Matt888, Mel D'artagnan, Miotroyo, Mohebio, Motera, Máximo de Montemar, N'ico, Neomow, Nessa los, Netito777, Nordisk varg, OMenda, Octavio, Ornitorrinco666, Osado, Pedro Felipe, Rastroje, Rondador, Rosarino, Rumpelstiltskin, Rupert de hentzau, Sabbut, Sanbec, Seraphita, Snakeyes, Soulreaper, Steppenwolf88, Taichi, Temporalsorrow, Tirithel, Tomatejc, Tony Rotondas, Truor, Veon, Wikilwikingo, Xabier, Yeza, Zechico, זֶכִּיכוּ, 335 ediciones anónimas

**Mitología egipcia** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=40910461> *Contribuyentes:* Aelo, Airunp, Alejandro Biaiaa, Antur, Argentumm, Avaealmejor, BL, Bafomet, BetoCG, BlackBeast, Cookie, Dangelin5, Davaleamacmar, David0811, Diegusjaimes, Digitalos, Dodo, EXR, Eduardosalg, Ernesto Graf, Fernando Estel, FortuneRota, FoxNET, Fractalside, Galaxy4, Greak, Gusgus, Góngora, HUB, Hprmedina, Humberto, Ivanelterrible, Ivancis, JMCCI1, Jajorma, Javierito92, Jism78, Jyvaca, Jorgelamo, Joseaperez, Jugones55, LarA, LeCire, Llull, Magister Mathematicae, Manuel González Olaechea y Franco, Manwë, Matdrodes, Mats Halldin, Mcapdevila, Moriel, NaSz, Pancho cbz, PoLuX124, Render422, Retama, Rosarino, RoyFocker, Rsg, Santiperez, Skippan, Super braulio, Template namespace initialisation script, Thot, Vector Mike Bravo Sierra, Venganza contra el nefilim maya de wikqte, Vic Fede, Vitamine, Xabier, Xtacee, Youssefsan, Zaqarbal, 171 ediciones anónimas

**Libro de los Muertos** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=40825109> *Contribuyentes:* 3tszm3, 66gy8y, 7gna6a, Airunp, Alhen, Amadís, Andreasperu, AntonioBeltran, Banfield, Cinabrium, Der Kreole, Dhidalgo, Diegusjaimes, Dorieo, Eamezaga, Edub, Elena96, Elsenyor, Ernesto Graf, Fadesga, Gafotas, Gaius iulius caesar, Gusgus, Humberto, Ilald, Ignacio Icke, JM de La Torre, JM de la Torre, JMCCI1, Jeanre, Joseaperez, Juanca1492, Kordas, LaosLos, LllllAacunhllllll, Lucien leGrey, Maldoror, Matdrodes, Mnts, Monzon9, RoyFocker, Saloca, Suso de la Vega, Taichi, Tirithel, Xabier, Yfired3, 102 ediciones anónimas

**Mitología de Mesopotamia** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=40705564> *Contribuyentes:* Antisistm, Barri, Damifb, Diegusjaimes, Dorieo, Eduardosalg, Escarlati, Gotesan, Halcón, Hirmschlacht, Hprmedina, LeCire, Matdrodes, Pacostein, Phirosiberia, Rosarino, Solbaken, Super braulio, Tano4595, Torquemado, Utnapishtim, Xabier, 43 ediciones anónimas

**Mitología persa** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=36475913> *Contribuyentes:* Desatonao, Lucien leGrey, Majito159, Nuen, Rosarino, Tano4595, Unic, Vampiro81, Xabier, 6 ediciones anónimas

**Mitología china** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=40831642> *Contribuyentes:* Abece, Alhen, Atila006, BlackBeast, Camilo, Cookie, Damifb, Daniel esteban molina nova, Diegusjaimes, Edescas, Eduardosalg, ErickH 07, Gökhan, J.M.Domingo, Kved, LeCire, Lucas Blade, Maldoror, Matdrodes, Nixón, St Alon, Superzerocol, Tano4595, Tilectic, Valeria gabriela, Wikisilki, Xabier, 81 ediciones anónimas

**Astrología china** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=40399185> *Contribuyentes:* APINTADO, Aleja rocks, Alpinu, Antón Francho, Chastian, Damifb, Delapunte, Delphidius, Dhidalgo, Diegusjaimes, Doreano, Dorieo, Emmysq, Ente X, Felipealvarez, Greak, Haitike, Hectorbonilia, Hispalos, Hoenheim, Homo logos, Humberto, J.M.Domingo, JAOM365, Jesam, JorgeGG, Josenicolas12000, José Capricornio, KErosEnE, Kanon6996, Kmkze1, Lagarta, Laura Fiorucci, Lukas0s, Mahadeva, Maldoror, Manuelt15, Matdrodes, Mel 23, Meleagaunt, Miguelo on the road, Mortadelo2005, Mrsmye, Muro de Aguas, Netito777, Nihilo, Pan con queso, Pefutbolmaster, Pedro Nonualco, PoLuX124, Rankawito, RoyFocker, Su Majestad, Taichi, Xabier, Yeza, 百家姓之四, 145 ediciones anónimas

**Hueso oracular** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=39261079> *Contribuyentes:* Abece, Confuzion, Dianai, Excalibre, Gelo71, Humberto, Ignacio Icke, Macarrones, Nihilo, Roberto Fiadone, Taty2007, Wikisilki, Zahualli, 1 ediciones anónimas

**I Ching** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=40602456> *Contribuyentes:* Olgo, Afines, Aleposta, Alhen, Amadís, Bambu, Cinabrium, Delapuenta, Dhidalgo, Dodo, Dreitmen, Dvdcrojas, Ecemaml, Edescas, Farisori, Greek, Hflhomenl, Hoaham, Infinita, Joarsolo, Joarso, JorgeGG, Jorgeauli, Lang, Macmillan, Martin Rizzo, Masalo, Matdroses, Merinz, Merrick, Mjoseph, Mr. X, Mrsyme, Mxn, Oszalal, Pejeyo, PoLuX124, Prometheus, Ramonnomar, Rosarino, Sifudzai, Sparhawk1961, Taragui, Variable, Xabier, Yorusti, Zorak, 109 ediciones anónimas

**Mitología japonesa** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=40559999> *Contribuyentes:* 3coma14, Alhen, Andreasperu, Balderai, BetoCG, Burningboy, Cansado, Carlos XVII, Cobaltempest, Cookie, Damifb, Diogenesclincico42, Dominica, Edmenb, Eduardosalg, Elwikipedista, Eustanacio IV, Ferk, Gusgus, HarrierVII, Jyvaca, Kuartas, LeCire, Llull, Matdroses, Mushii, Nsuy1993, Proto-japónico, Retama, Rizos, Røge, Sabbut, Taichi, Tamorlan, Tano4595, Valeria gabriela, Vanbasten 23, Vic Fede, Xabier, 91 ediciones anónimas

**Kintarō** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=39641247> *Contribuyentes:* A ver, Basilicofresco, Fremen, Gengiskhan, Kintaro, Sabbut, 6 ediciones anónimas

**Magatama** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=38759155> *Contribuyentes:* H3pjs, Kintetsubuffalo, Mushii, Røge, Xvazquez, 2 ediciones anónimas

**Momotarō** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=40779265> *Contribuyentes:* Cookie, Dorieo, Dr Jorgen, Fremen, Gabriel Pinzon, Kintaro, Kirainet, LeCire, Matdroses, Poolmena, Sabbut, Superhori, Taichi, Unic, 29 ediciones anónimas

**Mitología islámica** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=37941244> *Contribuyentes:* Fernando Estel, JMPerez, Kordas, Majito159, Nihilo, Nuen, Rabby, Tano4595, Unic

**Las mil y una noches** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=40631021> *Contribuyentes:* Afiche, Akhram, A159, AlbertoCid, Aleator, Amanuense, Anarbat, Aparejador, Asierdelaiglesia, Baiji, Benzafra, Cacomanrique, Camima, Carlosblh, Casanova-j, Cinabrium, Cisnenegro, Ctrl Z, Daniel8599643, Dermot, Dfreg, Diegusjaimes, Djacnov, Dodo, Drini2, EDHASA, Efége, Eloy, Emijrp, Ensada, Eric, Evelinwendy, Ferbr1, Fremen, GRHugo, Gothmog, Góngora, Javierito92, Jorgeauli, Joseaperez, Juantxorena, Klemen Kočjancic, Kordas, LeCire, Macarrones, Magister Mathematicae, Manu Lop, Manwë, Marsal20, Matdroses, Maurob, Mel 23, Moriel, Mortadelo2005, Nicogreco18, Nicop, Pedaki, Prometheus, Rafaortuno, ReinoldFrancis, RoyFocker, Rupert de hentzau, Silvestre, Souleaper, Subitosa, Svoice, Taragui, Template namespace initialisation script, Tico, Tristam S., Trujaman, Unic, Urdangary, Vinisubi, Visitante, Waerth, Александр, 145 ediciones anónimas

**Genio** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=40866805> *Contribuyentes:* Agus1912, A159, Alifleit, Anarbat, Aner77, Ankitomanko, BlackBeast, Caiser, Cristian Andreu, Diegusjaimes, Dodo, Eduardosalg, Ente X, Erikire, Gaeddal, Galio, Humberto, Isha, Javierito92, Joarsolo, Kimse, Kordas, Laura Fiorucci, Matdroses, Migp, Moeegiano, Mushii, Máximo de Montemar, Netito777, Nuen, PePeEfe, Rondador, RoyFocker, Rsg, Snakeyes, Supersouissi, Tirithel, Unic, Vic Fede, 85 ediciones anónimas

**Mitología judía** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=40884435> *Contribuyentes:* ArwinJ, Foxfire, Juan Manuel Nogueiro, Rosarino, 4 ediciones anónimas

**Cábala** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=40765314> *Contribuyentes:* José, AQUIMISMO, ARHEKI, Adam-kadmon, Aglie, Airunp, Alejandro linconao, Alter-ego, Antonio Peinado, Antón Franco, Aromera, Avenavarró, Bafomet, Barcex, Bjesus, Bencar, BludgerPan, Cansado, Chalisimo5, Chibichan613, Chrons1985, Cisnenegro, Cosmossomoc, Crescent Moon, Cristofilo, David Aadael, Davius, Delphidius, Dhidalgo, Diegorodriguez, Dodo, Dylanmackey, EdBever, Edmenb, Egaida, EivindJ, Eleduende, Eledwin01, Elhombresinatributos, Ensada, Eosphoros, Gschiffino, HUB, Hispa, Hlnodovic, Héctor Guido Calvo, Ingenioso Hidalgo, JMCCI, Jabadurquiza, Jagrodriguez, Jarisleif, Jcmenal, Jebba, Jorge alex mendoza, Jorgechp, Jpodjanyi, Jseh, Juamax, Ketamino, Lobillo, M3c4n0, Magister Mathematicae, Mahadeva, Marger7, Marivi12, Matdroses, Milo Rambaldi, Monturu, Mortadelo2005, Máximo Calderón, Nihilo, Nolz, OMenda, Obelix83, Odoacro, Oscar ., Pablo323, Petronas, Piketero, PoLuX124, Purodha, Rczimler, Robertp, Rochinalicia, Rosarino, Rupert de hentzau, Saloca, Santiperez, Severo Miron, Somsaz, Sophos, Soulis, Teknomegisto, Tronch, Vitamine, Xabier, Yemeth, Yes, Yonderboy, Yrithind, ZrzlKing, 248 ediciones anónimas

**Mitología maya** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=41019569> *Contribuyentes:* Sergio, 3coma14, Aelo, Amanuense, Armando Tresor, Ascánder, AstroNomo, Authenticmaya, Barteik, BlackBeast, Boja, Burlones, Calapito, Carla ibarra, Cesarsorm, Chica fashion, Cibercrank, Cookie, Corvocativo, Dack95, Diego Godoy, Diegusjaimes, Edmenb, El Comandante, Fbiole, Guadalete, Gusgus, Humberto, JMCCI, JMPerez, Jaontiveros, Jkwb, JorgeGG, Juan Miguel, Keerinicolas, Kurtan, Kved, Laura Fiorucci, LeCire, Locos epraix, Manwë, Martinhache, Matdroses, Moriel, Netito777, Nixón, Osiris fancy, Paintman, Pan con queso, Pecectio, Periku, Piolinfax, PoLuX124, Polinizador, Robertec, Rosarino, Sabbut, Sietek, Tomateje, Tortillovsky, Unic, Xabier, Xatmaz, Yodigo, Youssefsan, Zaqarbal, 175 ediciones anónimas

**Códices mayas** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=40955485> *Contribuyentes:* Amadís, Arjuno3, Asterix2007, Authenticmaya, Bdntoni, CJLL Wright, Caritdf, Danifury, Diego Godoy, Digigalos, Dreitmen, Ev, Greek, Gusgus, Jaontiveros, Jyvaca, Joaquín Martínez Rosado, Laura Fiorucci, Lopezpablo 87, Lucien leGrey, Oscarif, P.o.l.o., Pavenis, Pieter, Roblespepe, Rsg, Sabbut, Sodasteriano, SpeedyGonzalez, Titoxd, Tonis, Tortillovsky, Wendeliz, Yavidaxiu, Yodigo, \*RYueli'o, 39 ediciones anónimas

**Popol Vuh** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=41021880> *Contribuyentes:* José, Abraxas, Acido Lisergico, AlimanRuna, Andres de Montbar, Antur, Bealdana, Beto29, Bucephala, Camil1108, Camilo, Cipián, Cloued, Cobaltempest, Cookie, Copydays, Corvocativo, Cromwellt, Daniel dj, Davesors, Diegusjaimes, Dodo, Dreitmen, Drini2, Ecemaml, Eduardosalg, Elias zamora, Espilas, FallenJehova, Gaeddal, Greek, Grillitus, Gusgus, Harish, Hprmedina, Humberto, Isha, JMCCI, Jaime arau, Jaontiveros, Jarajofife, Jotamar, Jynus, Kved, Laura Fiorucci, LeCire, Lucienagv, Mafores, Maldoror, Manuelt15, Manwë, Marcos dorantes, Marionix, Maris Garcia, Marivi12, Matdroses, Mel 23, Mortadelo2005, Mpagano, Netito777, OMenda, Osvaldiaz, PauloCesarCoronado, Pedro Felipe, Pedro Nonualco, Pezariei, Platonides, PoLuX124, Politicomicon, Prometheus, Quixotin, Radical88, Rogerman3599, Santiperez, Silvioxam, Simeón el Loco, Sir Malicho, Snakeeater, Souleaper, Taichi, Taty2007, Technopat, Tirithel, Tomateje, Tortillovsky, Unnio, Valentin estevez navarro, Varano, Varpajjos, Veon, Vitamine, Xabier, XalD, Yavidaxiu, Yodigo, Zorak, 379 ediciones anónimas

**Mitología mexicana** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=40798123> *Contribuyentes:* 3coma14, Alessandro15, Antur, Armando Tresor, Axxgreazz, Bucephala, Bucho, Carla ibarra, Chime, Cinabrium, Ctrl Z, Damifb, David0811, Diegusjaimes, Dossier2, Eduardosalg, Er Komandante, Gizmo II, Humberto, Itzcualtli, Ivanmartinez, JMCCI, Jaontiveros, Jarocho Oz, JorgeGG, Julgon, Kakkox, Krossterman, Laura Fiorucci, LeCire, Lobo, Matdroses, Morelosnatural, Nananahuatzin, Neodop, Netito777, Originalpulsar, P.o.l.o., Petronas, PoLuX124, Restor, Rikardo gs, Ritita, Saloca, Sergio!, Snakefang, Super braulio, Tlaokaiser, Tomateje, Umbrae decidis, Vivero, Xabier, Yavidaxiu, Youssefsan, 143 ediciones anónimas

**Mitología incaica** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=40713987> *Contribuyentes:* -jem-, 3coma14, Aelo, Alvaro qc, Andreasperu, Arafael, Aristides Herrera Cuntti, Aukicha, Catiray, CommonsDelinker, Cookie, Dianai, Diegusjaimes, Dodo, Dreitmen, Eduardosalg, Felipe5420456, Greek, Grizzly Sigma, Haitike, Hana1999jp, Huhsunqu, Humberto, Iulius1973, JCCO, JMCCI, JorgeGG, Jsanchez, JuanPaBJ16, Juano1411, Julio Saransig, Kansai, Kved, Le K-li, LeCire, Libertad y Orden, Luchinzi, Maguilaz, Manuel González Olaechea y Franco, ManuelGR, Matdroses, Máximo de Montemar, Netito777, Numbo3, Oscar ., Osildo, Pati, Patron, Pedro Nonualco, Roberto Mora Almeyda, Rsg, Rusticode, Se.Xauxa, Snakefang, Super braulio, Tembata, Tirithel, Torquemado, Toño Zapata, Vitamine, Xabier, Yakoo, 166 ediciones anónimas

**Pachamama** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=39982339> *Contribuyentes:* José, Alexav8, Alhen, Amanuense, Argentumm, Argenz, BetoCG, Calamaro82, César, Diegusjaimes, Ecemaml, Ecuadoriangir1986, Edgar aguilar vallejo, Eric, Erikire, Eritis sicut dii, Fonsi80, Fvmete, Gizmo II, Gustavo.ovalle, Huhsunqu, Isha, J.delany, Jyvaca, Jorssa, M474, Mansalva, Manuel González Olaechea y Franco, Mariorabey, Matdroses, Nuen, Patron, Pedaki, Pedro Felipe, Peterguason, Petronas, PoLuX124, Rafunken, Roberto Fiadone, Scarton, Taichi, Tirithel, Tomateje, Unic, Vic Fede, Xenon chile, Yesydriguez, 103 ediciones anónimas

**Religión mapuche** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=40661450> *Contribuyentes:* -jem-, 3coma14, ALVHEIM, Abece, Alpinu, Alvaro qc, Alvaround, Catiray, César, Dfreg, Diegusjaimes, Djami, Dorieo, Eduardosalg, Eriko, FAR, Globalphilosophy, HUB, Lin linao, Lonkonao, Maleiva, Manquenahuel, Matdroses, Mirromimi, Nuen, Quintupeu, REMP81, RoyFocker, Unic, Xabier, 51 ediciones anónimas

**Mitología mochica** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=37675226> *Contribuyentes:* 3coma14, Chalisimo5, Crates, Diegusjaimes, Dodo, Ecemaml, Erri4a, Humberto, Kike GL, Lili Celeste, Manuel González Olaechea y Franco, Monalista00, Raphaël W, Siabef, Snakefang, Tomateje, Toño Zapata, Xabier, 28 ediciones anónimas

**Mitología muisca** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=40847932> *Contribuyentes:* Alquimista de Viento, Camilo, Chien, Danie1996, Diegusjaimes, Dodo, Edwod2001, Juan Fabio, Kitalphar, LeCire, Libertad y Orden, Matdroses, Mayab, Nelammog, Nuen, Savh, Shooke, Tequendamia, Xabier, \*RYueli'o, 30 ediciones anónimas

**Mitología yoruba** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=40525904> *Contribuyentes:* \*TikiTac\*, Aelo, Diegusjaimes, Jurema Oliveira, Kaladras, Libertad y Saber, Luis1970, Meltryth, Nihilo, Rondador, Rosarino, Tony Rotondas, Tortillovsky, Xabier, 14 ediciones anónimas

**Piri Reis** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=39824843> *Contribuyentes:* Sergio, Alisk83, Alquimista de Viento, Ascánder, Cookie, Ecemaml, Escarlati, Hispalois, J.M.Domingo, Jyvaca, JorgeGG, MaeseLeon, MarhaultElsdragon, Moraleh, Odalcet, Orhan akademi, Patrickpedia, Qoan, Rosarino, Shaktale, Tegu, Tony Rotondas, 9 ediciones anónimas

**Atlántida** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=41067655> *Contribuyentes:* 54hdsz, 589gvj, 66gy8y, ARMAGEDON1994, Alejandrorosanchez, Alex-x2-x3, Alex15090, Alhen, Alquimista de Viento, Altayre, Alvaro qc, Angel GN, Anti Falacias, AntonioBeltran, Antón Franco, Audih, BRONZINO, Baiji, Bedwyr, Beto29, BetoCG, BlackBeast, Camilo Perez, Camima, CarlS-1950, Cesarosofa, Cinabrium, ColdWind, Comae, Cookie, Crates, DMC-12-DMC, DailosTamanca, Daniel Carraelas, Daniel cerqueiro, Danielus, Deleatur, Diego Godoy, Diegusjaimes, Digigalos, Diogenesclincico42, Dkatzman, Dodecaedro, Dodo, Dorieo, Drjackzon, Ecemaml, Echeibol, Edmenb, Eduardosalg, El Loco De La Gabardina, El filólogo, Elliniká, Enx123,

Erdeniebla, Erfil, Eric, Erufailon, Ezekius, FAR, Fbaena, Felipe Canales, Ferdymargate, Filopontos, Fonsy, Foundling, Gaius iulius caesar, Georges Díaz-Montexano, Gustavo Bessolo, Hakudōshi, Harry Potter, Hasten, Hispa, Humberto, I Am Weasel, Ialad, Ignacio Icke, Irus, Isha, JM de La Torre, JM de la Torre, JMCC1, Jaime Manushevich, Joarsolo, Josemariadelarosa, Juamax, Juan Fabio, Juan José Moral, Juanexpte, KanTagoff, Keres, LP, LeCire, Lecuona, Lex Sparrow, Libertad y Saber, Lonjho, Lsanczyk, Lucien leGrey, Lucifer2000, Mafores, Mafra, Magister Mathematicae, Mahey94, Maldoror, Mandramas, Manwë, Marciouy, MarioBaeza, Matdrodes, Meagliani, Metaforero, Mortadelo2005, Muro de Aguas, Murphy era un optimista, Mv178, Ninovolador, Nuen, OboeCrack, Pacostein, Patron, Pedro Nonualco, Phdmiquel, Prades, Prietoquilmes, Prometheus, Qoan, Queninosta, RASECZENITRAM, Randroide, Raystorm, Relleu, Resped, Rodrigo, Rondador, Rosarino, RoyFocker, Rsg, Røge, Segedano, Siabef, Sophos, Spanspan, Superzerocool, Taichi, Tano4595, The kill 27, Tirithel, Tostadora, Tueto, Unf, Unic, Union Street, Varano, Veg 006, Veon, Wikiseldon, Xabier, Xosema, Xsm34, Zevlag, Zupez zeta, 469 ediciones anónimas

**Valhalla** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=39623390> *Contribuyentes:* Angus, Arrt-932, DEDB, Danielba894, Dodo, ElVaka, Eustanacio IV, Felixthemage, Foundling, Fridy, Gfloyd182, Gizmo II, Guildrein, Gustronico, Jarisleif, Kharchamon'y, LeCire, Lecuona, Loco085, Matdrodes, Metalbike, Nihilo, Nuen, OMenda, Seraphita, Super braulio, 36 ediciones anónimas

**Nirvana (espiritualidad)** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=41005023> *Contribuyentes:* 672, Agada, Agguizar, AlexGPL, Alvaro qc, Amanuense, AndreaCabero, Aparejador, AstroNomo, BQ17, Bambu, BlackBeast, DDarkfire, David0811, Dhidalgo, Diegusjaimes, Dorieo, Dove, Duca3, Dvdcrojas, ELIOT ABDALA, Egaida, El Chele, Er Komandante, EstebanL, Feliquis, Fernando H, Galandil, Huhsunqu, Iturr, Javuchi, Jondel, JorgeGG, Joseaperez, Lourdes Cardenal, Maleiva, Matdrodes, Miguel303xm, MoN 02, Moriel, Netito777, Noilegrus, Pabloallo, Pan con queso, Pedrero, Pera6, Pjimeñez, Platonides, R.Vikram, Renebeto, Robertec, Robocop, Rosarino, RoyFocker, Rupert de hentzau, Sandrog, Simeón el Loco, Standard11, Super braulio, Thorongil, Tomatej, Varano, Wikiseldon, Xabier, Xapa, Yavidaxiu, Zensui, conversion script, \*RYueli'o, Ìxvar, 123 ediciones anónimas

**Creacionismo** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=41042942> *Contribuyentes:* Abelaphar, Airunp, AldanaN, Aleposta, Alex werden, Alhen, Alvaro qc, Alvaroml, Amadís, Andreasperu, Angel GN, Angus, Antonio Peinado, Antoniotortosa, Antur, Antón Franco, Aristarc, Asterix2007, Astroalicante, Azuhcel, Balderai, Banfield, Baranda, Beethoven, Bethan 182, Beto29, BlackBeast, Bucephala, BuenaGente, C'est moi, Camilo, Camima, Chavatarin, Chelod, Chewie, Cobalttempest, Cookie, Damiñb, Dangelin5, David0811, DerHexer, Dferg, Diegusjaimes, Dimasleiva, Diosa, Dodo, Dorieo, Dreitmen, Eamezaga, Edmenb, Edslov, Eduardosalg, Edub, Edwin garzon, Efege, El Deseado, Emijrp, Emilio Kopaitic, Ente X, Equi, Eric, Escarlati, Espilas, Felipealvarez, Felviper, Fer31416, Fernando Estel, Frei sein, Gaeddal, Gaius iulius caesar, GermanX, Gerwoman, Gizmo II, Gustavocarra, HUB, Hdtarido, Hossmann, Huhsunqu, Humberto, Icvav, Irus, Isha, J.M.Domingo, JMCC1, Javierito92, Jjafjaf, Jorgechp, Joseaperez, José Moisés Camargo Andrade, Juan María Tellería Larrañaga, Juduchini ronaldo, Julgon, Julian Colina, Jynus, Konxita, Krysthyan, Kved, LP, Laura Fiorucci, Ljvillanueva, Loveless, Lucien leGrey, Luisabrera86, MONIMINO 1, Magister Mathematicae, Maldoror, ManuelRelativista, Manwë, Matdrodes, Mc guetho, Mel 23, Mel D'artagnan, Mister, Muro de Aguas, Netito777, Nicolás Lucas, Nicolás10, Nikoooo, Niqueco, Nixón, Noradrex, Norero, Nuen, Numbo3, Ovb4tk, Oximoron, PR0TE0N, Pablo Ernesto Ortega, Paleofreak, Pampapapuche, Pan con queso, Pepito100000, Pepitogrillo8, Pilaf, Pillagazapos, PoLmuadi, PoLuX124, Puglianini, Rasky, Raystorm, Resped, Richy, Roberpl, Rosarino, RoyFocker, Rsg, Sabbut, Segavi, Sermed, Siger, Sking, Squalo, Super braulio, Tano4595, Taragui, Template namespace initialisation script, Thanos, Thehappinessparadox, Tirithel, TrebleChaser, Trujaman, Unic, Varano, Veon, Versae, Vic Fede, Vitamine, Wiki peru, Wikipedista Peruano, Will vm, Yesydrodriguez, Zailar, Ziegelangerer, 日本語, 547 ediciones anónimas

**Génesis** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=40515085> *Contribuyentes:* 3coma14, A ver, Alvaro qc, Alvaroml, Amadís, Andreasperu, Archiboldi, ArwinJ, Bernard77, Beto29, BetoCG, BlackBeast, BuenaGente, Carlos Alberto Carcagno, Chronos Legend, Cobalttempest, Cookie, Copydays, Correogsk, Cratón, Cucaracha, Damiñb, Danics, Diegusjaimes, Diosa, Dodo, Dreitmen, Eamezaga, Eliyahu, Elliniká, Emijrp, Ente X, Farisori, Fex1993, Fjsalguero, Fran89, FrancoGG, Frei sein, Gerwoman, Gmagno, Greek, Humberto, Icvav, Ivijotajj, Javierme, Jeansorel, Jecanre, Jesboc castro, Jjafjaf, Jstitch, Jynus, KerosEnE, Kazanov, Kerlin, Krysthyan, Kved, Laura Fiorucci, Le K-li, Ledzeppelin21, Luigichido2, Luisccr21, MARCSXXI, Macarones, Magister Mathematicae, ManuelGR, Manwë, Maokoto, Marciano415, Marlenee, Matdrodes, McMalamute, Mdelt, Miguel, Monthverse, Mumiah2, Muro de Aguas, Mushii, Máximo de Montemar, Narc Art, Nuen, Oigresasimo, Opinador, Pablocarballo, Pati, Patricio.lorete, Pency, Piketero, Pilaf, Pinchegorro, PoLuX124, Queninosta, Racso, Randyc, Reverendojorge, Rigel.j, Rlinx, Rochinalicia, RoyFocker, Rupert de hentzau, Sabbut, Siervo enrique, Tato1, Udras, VMonsanto, Varano, Veon, Vic Fede, Vitamine, Wastingmytime, Yeza, Yonderboy, ZEN ic, Zorosandro, 256 ediciones anónimas

**Cosmogonía** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=40524365> *Contribuyentes:* José, AlexFBP, AlvaroAthos, Andreasperu, BlackBeast, Camilo, Carutsu, Charolet, Dem, Dhidalgo, Diegusjaimes, Dodo, Dorieo, Emijrp, Gerwoman, HernánLuria, Interwiki, JMCC1, Jatrobat, Jvaca, Juan José Moral, Juan Pablo Arancibia Medina, Juanma 312008, Kokoo, LP, Laskar, Lucien leGrey, Manuel González Olaechea y Franco, Matdrodes, Mel 23, Moriel, Nene 007, Nuen, PACO, Pan con queso, Qoan, Qubit, Rosarino, RoyFocker, Sauron, Tefu666, Varano, Wkboonec, 101 ediciones anónimas

# Fuentes de imagen, Licencias y contribuyentes

- Archivo:Jupiter Tonans.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Jupiter\\_Tonans.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Jupiter_Tonans.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* User:Dodo, User:Dodo
- Archivo:Kotkakiivi at Prangli.JPG** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Kotkakiivi\\_at\\_Prangli.JPG](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Kotkakiivi_at_Prangli.JPG) *Licencia:* Creative Commons Attribution-Sharealike 2.5 *Contribuyentes:* User:Iffcool
- Archivo:Teide with snow-Tenerife.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Teide\\_with\\_snow-Tenerife.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Teide_with_snow-Tenerife.jpg) *Licencia:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Contribuyentes:* User:Pepelopez
- Imagen:Pegasus vector drawing.svg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Pegasus\\_vector\\_drawing.svg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Pegasus_vector_drawing.svg) *Licencia:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Contribuyentes:* Original image by Dee Dreslough, SVG version by Philip Heron
- Imagen:Commons-logo.svg** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Commons-logo.svg> *Licencia:* logo *Contribuyentes:* User:3247, User:Grunt
- Archivo:Fuoco 26-7-2003 Foto G. Dall'Orto.JPG** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Fuoco\\_26-7-2003\\_Foto\\_G\\_Dall'Orto.JPG](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Fuoco_26-7-2003_Foto_G_DallOrto.JPG) *Licencia:* Attribution *Contribuyentes:* User:G.dallorto
- Archivo:Heinrich fueger 1817 prometheus brings fire to mankind.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Heinrich\\_fueger\\_1817\\_prometheus\\_brings\\_fire\\_to\\_mankind.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Heinrich_fueger_1817_prometheus_brings_fire_to_mankind.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Butko, Krscal, Mattes, RI, Skeezi1000, 3 ediciones anónimas
- Archivo:Tawhiao cph 3c09768u.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Tawhiao\\_cph\\_3c09768u.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Tawhiao_cph_3c09768u.jpg) *Licencia:* desconocido *Contribuyentes:* Zigger
- Archivo:Agni god of fire.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Agni\\_god\\_of\\_fire.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Agni_god_of_fire.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Butko, I AM, Mattes, Ranveig, Wst, 1 ediciones anónimas
- Archivo:ChichenItzaEquinox.jpg** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:ChichenItzaEquinox.jpg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* User:ATSZ56
- Archivo:Argentine Horned Frog (Ceratophrys ornata)1.JPG** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Argentine\\_Horned\\_Frog\\_\(Ceratophrys\\_ornata\)1.JPG](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Argentine_Horned_Frog_(Ceratophrys_ornata)1.JPG) *Licencia:* Attribution *Contribuyentes:* User:Grosscha
- Archivo:Zeus Otricoli Pio-Clementino Inv257.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Zeus\\_Otricoli\\_Pio-Clementino\\_Inv257.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Zeus_Otricoli_Pio-Clementino_Inv257.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* User:Jastrow
- Archivo:RomanVirgilFolio014rVergilPortrait.jpg** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:RomanVirgilFolio014rVergilPortrait.jpg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* DieBuche, Dsmgdold, 1 ediciones anónimas
- Archivo:Akhilleus Charun Cdm Paris 2783.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Akhilleus\\_Charun\\_Cdm\\_Paris\\_2783.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Akhilleus_Charun_Cdm_Paris_2783.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* User:Bibi Saint-Pol
- Archivo:Michelangelo Caravaggio 003.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Michelangelo\\_Caravaggio\\_003.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Michelangelo_Caravaggio_003.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* AndreasPraefcke, Diligent, EDUCA33E, G.dallorto, Goldfritha, Mutatis mutandis, Olivier2, Wst, 3 ediciones anónimas
- Archivo:Olympians.jpg** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Olympians.jpg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Gveret Tered, Kilom691, SolLuna, Ssolbergi, Warburg, 2 ediciones anónimas
- Archivo:Hans Rottenhammer 001.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Hans\\_Rottenhammer\\_001.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Hans_Rottenhammer_001.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* AndreasPraefcke, Jastrow, Mattes, Wst, 1 ediciones anónimas
- Archivo:Herakles and Telephos Louvre MR219.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Herakles\\_and\\_Telephos\\_Louvre\\_MR219.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Herakles_and_Telephos_Louvre_MR219.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* User:Jastrow
- Archivo:The Rage of Achilles by Giovanni Battista Tiepolo.jpeg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:The\\_Rage\\_of\\_Achilles\\_by\\_Giovanni\\_Battista\\_Tiepolo.jpeg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:The_Rage_of_Achilles_by_Giovanni_Battista_Tiepolo.jpeg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* AndreasPraefcke, Denniss, Electron, Shakko, 2 ediciones anónimas
- Archivo:Plato-raphael.jpg** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Plato-raphael.jpg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Bibi Saint-Pol, Chris 73, Infrogmation, Maarten van Vliet, Mattes, Tomisti, 3 ediciones anónimas
- Archivo:CiceroBust.jpg** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:CiceroBust.jpg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* User:Infrogmation
- Archivo:Lycian Apollo Louvre left.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Lycian\\_Apollo\\_Louvre\\_left.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Lycian_Apollo_Louvre_left.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* User:Jastrow
- Archivo:IngresJupiterAndThetis.jpg** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:IngresJupiterAndThetis.jpg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Jean Auguste Dominique Ingres
- Archivo:Sandro Botticelli 046.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Sandro\\_Botticelli\\_046.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Sandro_Botticelli_046.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* AndreasPraefcke, Bibi Saint-Pol, EDUCA33E, GunnarBach, Helix84, Himasaram, Italiomoderna, Jastrow, Jgaray, Jon Harald Søby, Jona, Juanpdp, Lyciaon, Mac9, Mattes, Mglanznig, Minisarm, Neddyseagoon, Paddy, Talmoryair, Thuresson, Thusfa, Wames, Warburg, Wst, 7 ediciones anónimas
- Archivo:Commons-logo.svg** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Commons-logo.svg> *Licencia:* logo *Contribuyentes:* User:3247, User:Grunt
- Archivo:Minerva from Bath.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Minerva\\_from\\_Bath.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Minerva_from_Bath.jpg) *Licencia:* Creative Commons Attribution-Sharealike 2.5 *Contribuyentes:* Stan Zurek
- Archivo:Ceres statue.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Ceres\\_statue.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Ceres_statue.jpg) *Licencia:* GNU Free Documentation License *Contribuyentes:* AnonMoos, Conscious, Evil berry, Haploidavey, Kilom691, Mario1952, Ranveig, Snailwalker, 4 ediciones anónimas
- Archivo:Augustus temple Pula.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Augustus\\_temple\\_Pula.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Augustus_temple_Pula.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* G.dallorto, Orlovic, Warburg, Yarl
- Archivo:Maison carree side.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Maison\\_carree\\_side.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Maison_carree_side.jpg) *Licencia:* GNU Free Documentation License *Contribuyentes:* Bibi Saint-Pol, Fagairrolles 34, Longbow4u
- Archivo:Gundestrukparret1.jpg** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Gundestrukparret1.jpg> *Licencia:* desconocido *Contribuyentes:* Bibi Saint-Pol, Glenn, Malene, Sting, 2 ediciones anónimas
- Archivo:Triskele-Symbol-spiral.png** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Triskele-Symbol-spiral.png> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* AnonMoos, Mtt, Nyo, Wst
- Archivo:Mari euskal jainkosa.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Mari\\_euskal\\_jainkosa.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Mari_euskal_jainkosa.jpg) *Licencia:* Creative Commons Attribution-Sharealike 2.5 *Contribuyentes:* Josu Goñi Etxabe
- Archivo:Idun and the Apples.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Idun\\_and\\_the\\_Apples.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Idun_and_the_Apples.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Gizmo II, Herbythyme, Holt, Kilom691, MPF, Pfcdayelise, Sigo, 3 ediciones anónimas
- Archivo:Esquema del universo segun la mitologia nordica.png** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Esquema\\_del\\_universo\\_segun\\_la\\_mitologia\\_nordica.png](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Esquema_del_universo_segun_la_mitologia_nordica.png) *Licencia:* GNU Free Documentation License *Contribuyentes:* Original uploader was Escalda at es.wikipedia
- Archivo:Thor.jpg** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Thor.jpg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Alexan, Alno, Bloodfoxx, Butko, Chesnok, Haukurth, Holt, Jeangagnon, Jungpionier, Kyro, Mechamind90, Nicke L, Palnatoke, Pieter Kuiper, Siebrand, Tuohirulla, 3 ediciones anónimas
- Archivo:Normorna spinner ödets trädar vid Yggdrasil.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Normorna\\_spinner\\_ödets\\_trädar\\_vid\\_Yggdrasil.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Normorna_spinner_ödets_trädar_vid_Yggdrasil.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* BearixBelibaste, Goldfritha, Gryffindor, Haukurth, Littlewig, Moroboshi, Nicke L, Sigo, VIGNERON, 1 ediciones anónimas
- Archivo:Yggdrasil.jpg** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Yggdrasil.jpg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Baisemain, Damouns, Gryffindor, Helios, Kjetil r, Nillerdk, 1 ediciones anónimas
- Archivo:Sigurd.svg** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Sigurd.svg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* User:Editor at Large, User:Gizmo II, User:Liquid 2003
- Archivo:Peter Nicolai Arbo-Hervors dod.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Peter\\_Nicolai\\_Arbo-Hervors\\_dod.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Peter_Nicolai_Arbo-Hervors_dod.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Conscious, Holt, Ranveig, Sigo, 1 ediciones anónimas
- Archivo:Gamla uppsala.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Gamla\\_uppsala.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Gamla_uppsala.jpg) *Licencia:* GNU Free Documentation License *Contribuyentes:* EmilEikS, Fred J, Kurpfalzbilder.de, Moroboshi, Norderlch, Pieter Kuiper, Thuresson, Verica Atebatum, Wigulf, 2 ediciones anónimas

**Archivo:Ansgarius predikar Christna läran i Sverige by Hugo Hamilton.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Ansgarius\\_predikar\\_Christna\\_läran\\_i\\_Sverige\\_by\\_Hugo\\_Hamilton.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Ansgarius_predikar_Christna_läran_i_Sverige_by_Hugo_Hamilton.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Hugo Hamilton (1802–1871)

**Archivo:Sejdmenn.jpg** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Sejdmenn.jpg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Halfdan Egedius (Norway 1877-1899)

**Archivo:Maat.jpg** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Maat.jpg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* JMCC1, Tonycaffrey, Vassil

**Archivo:Geb, Nut, Shu.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Geb\\_Nut\\_Shu.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Geb_Nut_Shu.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Photographed by the British Museum; original artist unknown

**Archivo:Tut at Karnak.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Tut\\_at\\_Karnak.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Tut_at_Karnak.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* JLCA, Neithsabes, Tedmek

**Imagen:Amun post Amarna.svg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Amun\\_post\\_Amarna.svg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Amun_post_Amarna.svg) *Licencia:* GNU Free Documentation License *Contribuyentes:* User:Jeff Dahl

**Imagen:Sun god Ra2.svg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Sun\\_god\\_Ra2.svg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Sun_god_Ra2.svg) *Licencia:* Creative Commons Attribution-Sharealike 2.5 *Contribuyentes:* JMCC1, Kompak, Neithsabes, 6 ediciones anónimas

**Imagen:Isis.svg** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Isis.svg> *Licencia:* GNU Free Documentation License *Contribuyentes:* User:Jeff Dahl

**Imagen:Standing Osiris edit1.svg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Standing\\_Osiris\\_edit1.svg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Standing_Osiris_edit1.svg) *Licencia:* GNU Free Documentation License *Contribuyentes:* User:Jeff Dahl

**Imagen:Horus standing.svg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Horus\\_standing.svg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Horus_standing.svg) *Licencia:* GNU Free Documentation License *Contribuyentes:* User:Jeff Dahl

**Imagen:Maat.svg** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Maat.svg> *Licencia:* GNU Free Documentation License *Contribuyentes:* Deadstar, JMCC1, Jeff Dahl, Suwa, 1 ediciones anónimas

**Imagen:Ptah standing.svg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Ptah\\_standing.svg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Ptah_standing.svg) *Licencia:* GNU Free Documentation License *Contribuyentes:* User:Jeff Dahl

**Imagen:Thoth.svg** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Thoth.svg> *Licencia:* GNU Free Documentation License *Contribuyentes:* User:Jeff Dahl

**Archivo:Aten disk.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Aten\\_disk.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Aten_disk.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* JLCA, JMCC1, Juiced lemon, Kajok, Maksim, Mmcannis, Nolanus, Oksmith, Starscream, Tedmek, Wst, Yelm

**Archivo:Tempel der Hatschepsut (Deir el-Bahari).jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Tempel\\_der\\_Hatschepsut\\_\(Deir\\_el-Bahari\).jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Tempel_der_Hatschepsut_(Deir_el-Bahari).jpg) *Licencia:* Creative Commons Attribution-Sharealike 2.5 *Contribuyentes:* User:Nowic

**Archivo:LibroMuertosMetropolitan.jpg** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:LibroMuertosMetropolitan.jpg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* AntiguoEgipto.org, Awadewit, Captondo, G.dallorto, JMCC1, Jeff Dahl, Mmcannis, Neithsabes, NuclearWarfare, Saiko

**Archivo:Egypt daungevekten.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Egypt\\_daungevekten.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Egypt_daungevekten.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Crazypower, Dulcem, FinnBjo, G.dallorto, JMCC1, Jeff Dahl, LX, Mmcannis, Neithsabes, OsamaK, Sbharris, Wst, 6 ediciones anónimas

**Archivo:BD Hunefer.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:BD\\_Hunefer.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:BD_Hunefer.jpg) *Licencia:* desconocido *Contribuyentes:* G.dallorto, J.delanoy, JMCC1, Jeff Dahl, Mmcannis, Neithsabes, NuclearWarfare, Sbharris, 3 ediciones anónimas

**Archivo:Cosmologia sumeria.png** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Cosmologia\\_sumeria.png](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Cosmologia_sumeria.png) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* User:Gotesan

**Archivo:Tus shahnameh.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Tus\\_shahnameh.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Tus_shahnameh.jpg) *Licencia:* GNU Free Documentation License *Contribuyentes:* Bontenbal, Duesentrieb, Maksim, 1 ediciones anónimas

**Archivo:Anonymous-Fuxi\_and\_Nüwa3.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Anonymous-Fuxi\\_and\\_Nüwa3.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Anonymous-Fuxi_and_Nüwa3.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Stout256, Zolo

**Archivo:shennong.jpg** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Shennong.jpg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Juiced lemon, Miuki, 1 ediciones anónimas

**Archivo:Yellow Emperor.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Yellow\\_Emperor.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Yellow_Emperor.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Guss, Miuki, Nyo, Olivier2, Shizhao, 1 ediciones anónimas

**Archivo:Status of Kuan Yin.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Status\\_of\\_Kuan\\_Yin.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Status_of_Kuan_Yin.jpg) *Licencia:* GNU Free Documentation License *Contribuyentes:* BrokenSphere, HongQiGong, Isageum, Melanom, Mountain, Xenophon, Zolo, 4 ediciones anónimas

**Archivo:chinese-phoenix-from-nanning.jpg** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Chinese-phoenix-from-nanning.jpg> *Licencia:* GNU Free Documentation License *Contribuyentes:* Krun, Man vyi, Olivier2, Vmenkov

**Archivo:Zodiaco Chino.png** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Zodiaco\\_Chino.png](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Zodiaco_Chino.png) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* User:Addicted04, User:Hispalois

**Archivo:Emblem-contradict.svg** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Emblem-contradict.svg> *Licencia:* desconocido *Contribuyentes:* Antonsusi, Loyna, Penubag, Rocket000, Rugby471, Waldir

**Archivo:Orakelknochen.JPG** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Orakelknochen.JPG> *Licencia:* GNU Free Documentation License *Contribuyentes:* User Herr Klugbeisser on de.wikipedia

**Archivo:Oracle bones pit.JPG** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Oracle\\_bones\\_pit.JPG](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Oracle_bones_pit.JPG) *Licencia:* Creative Commons Attribution 3.0 *Contribuyentes:* User:Rosemania

**Archivo:Shang-Orakelknochen.JPG** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Shang-Orakelknochen.JPG> *Licencia:* GNU Free Documentation License *Contribuyentes:* user:Dr. Meierhofer

**Archivo:Academia Sinica.JPG** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Academia\\_Sinica.JPG](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Academia_Sinica.JPG) *Licencia:* GNU Free Documentation License *Contribuyentes:* User:KaurJmeb

**Archivo:OracleShell.JPG** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:OracleShell.JPG> *Licencia:* GNU Free Documentation License *Contribuyentes:* User Kowloonese on en.wikipedia

**Archivo:CMOC Treasures of Ancient China exhibit - oracle bone inscription.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:CMOC\\_Treasures\\_of\\_Ancient\\_China\\_exhibit\\_-\\_oracle\\_bone\\_inscription.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:CMOC_Treasures_of_Ancient_China_exhibit_-_oracle_bone_inscription.jpg) *Licencia:* Creative Commons Attribution-Sharealike 2.5 *Contribuyentes:* User:Editor at Large

**Archivo:China 1.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:China\\_1.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:China_1.jpg) *Licencia:* GNU Free Documentation License *Contribuyentes:* Saperaud, 1 ediciones anónimas

**Archivo:King Wen (I Ching).png** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:King\\_Wen\\_\(I\\_Ching\).png](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:King_Wen_(I_Ching).png) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Original uploader was TarcisioTS at pt.wikipedia

**Archivo:Pakua.svg** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Pakua.svg> *Licencia:* Creative Commons Attribution-Sharealike 2.5 *Contribuyentes:* User:BanduKiwi

**Archivo:Taiji-trigrammes.png** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Taiji-trigrammes.png> *Licencia:* GNU Free Documentation License *Contribuyentes:* Hinio, Nyo, TarcisioTS, 1 ediciones anónimas

**Archivo:Chien.png** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Chien.png> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Dvdcrojas, Sarang

**Archivo:Kun.png** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Kun.png> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Dvdcrojas, Sarang

**Archivo:Chen.png** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Chen.png> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Dvdcrojas, Sarang

**Archivo:Kan2.png** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Kan2.png> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Dvdcrojas, Sarang

**Archivo:Ken2.png** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Ken2.png> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Dvdcrojas, Sarang

**Archivo:Sun2.png** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Sun2.png> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Dvdcrojas, Sarang

**Archivo:L11.png** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:L11.png> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Dvdcrojas, Sarang

**Archivo:Tui.png** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Tui.png> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Dvdcrojas, Sarang

**Archivo:Trigramme2637.svg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Trigramme2637\\_☰.svg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Trigramme2637_☰.svg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* User:VIGNERON

**Archivo:Trigramme2636.svg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Trigramme2636\\_☱.svg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Trigramme2636_☱.svg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* User:VIGNERON

**Archivo:Trigramme2635.svg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Trigramme2635\\_☲.svg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Trigramme2635_☲.svg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* User:VIGNERON

**Archivo:Trigramme2634.svg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Trigramme2634\\_☳.svg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Trigramme2634_☳.svg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* User:VIGNERON

**Archivo:Trigramme2633.svg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Trigramme2633\\_☴.svg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Trigramme2633_☴.svg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* User:VIGNERON

**Archivo:Trigramme2632.svg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Trigramme2632\\_☵.svg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Trigramme2632_☵.svg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* User:VIGNERON

**Archivo:Trigramme2631**  *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Trigramme2631.svg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* User:VIGNERON

**Archivo:Trigramme2630**  *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Trigramme2630.svg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* User:VIGNERON

**Archivo:Ken.png** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Ken.png> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Hégésippe Cormier, Rocket000, Sarang, Shizhao, VIGNERON

**Archivo:One of the daughters of the dragon king who lives in then bottom of the sea.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:One\\_of\\_the\\_daughters\\_of\\_the\\_dragon\\_king\\_who\\_lives\\_in\\_then\\_bottom\\_of\\_the\\_sea.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:One_of_the_daughters_of_the_dragon_king_who_lives_in_then_bottom_of_the_sea.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Amcaja, Petrusbarbygere

**Archivo:Utamaro Yama-uba and Kintaro 3.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Utamaro\\_Yama-uba\\_and\\_Kintaro\\_3.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Utamaro_Yama-uba_and_Kintaro_3.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Amcaja, OceanSound, Reiji Yamashina, WTCA

**Archivo:Kuniyoshi The Giant Carp.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Kuniyoshi\\_The\\_Giant\\_Carp.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Kuniyoshi_The_Giant_Carp.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* 663highland, Amcaja, Jonathan Groß, OceanSound, Pristigaster, Salix

**Archivo:Magatama.png** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Magatama.png> *Licencia:* GNU Free Documentation License *Contribuyentes:* User:PawełMM, User:Pschemp

**Archivo:Momotaro2.jpg** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Momotaro2.jpg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Amcaja, Binh Giang, Fg2, Fried-peach, Wouterhagens, 2 ediciones anónimas

**Archivo:Wikisource-logo.svg** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Wikisource-logo.svg> *Licencia:* logo *Contribuyentes:* Nicholas Moreau

**Archivo:1001-nights.jpg** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:1001-nights.jpg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Cookie, Fito hg, Juiced lemon, Svench, 1 ediciones anónimas

**Archivo:Sultan Pardons Scheherazade.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Sultan\\_Pardons\\_Scheherazade.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Sultan_Pardons_Scheherazade.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Cookie, Fito hg, Mutter Erde, 1 ediciones anónimas

**Archivo:CC No 08 Arabian Nights.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:CC\\_No\\_08\\_Arabian\\_Nights.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:CC_No_08_Arabian_Nights.jpg) *Licencia:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Contribuyentes:* Chordboard

**Archivo:Spanish Wikiquote.SVG** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Spanish\\_Wikiquote.SVG](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Spanish_Wikiquote.SVG) *Licencia:* desconocido *Contribuyentes:* User:James.mcd.nz

**Archivo:Blessing genie Dur Sharrukin.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Blessing\\_genie\\_Dur\\_Sharrukin.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Blessing_genie_Dur_Sharrukin.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* User:Jastrow

**Archivo:Gustave Doré - 2 Kings - 11.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Gustave\\_Doré\\_-\\_2\\_Kings\\_2\\_-\\_11.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Gustave_Doré_-_2_Kings_2_-_11.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Man vyi, QWerk, Shakko, Tomisti, Wst

**Archivo:Kircher Tree of Life.png** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Kircher\\_Tree\\_of\\_Life.png](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Kircher_Tree_of_Life.png) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Athanasius Kircher

**Archivo:Tree of Life, Medieval.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Tree\\_of\\_Life\\_Medieval.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Tree_of_Life_Medieval.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Bogdan, Campani, Conscious, Duesentrieb, G.dallorto, Micheletb, OsamaK, Platonides, Siebrand, 3 ediciones anónimas

**Archivo:Wiktionary-logo-es.png** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Wiktionary-logo-es.png> *Licencia:* logo *Contribuyentes:* es:Usuario:Pybalo

**Archivo:Ahpuch.jpg** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Ahpuch.jpg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Original uploader was Infrogmaton at en.wikipedia

**Archivo:Estela de Madrid (Museo de América) 01.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Estela\\_de\\_Madrid\\_\(Museo\\_de\\_América\)\\_01.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Estela_de_Madrid_(Museo_de_América)_01.jpg) *Licencia:* GNU Free Documentation License *Contribuyentes:* User:Zaqarbal

**Archivo:Dresden Codex p09.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Dresden\\_Codex\\_p09.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Dresden_Codex_p09.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* CJLL Wright, Pharos, 2 ediciones anónimas

**Archivo:Codex Tro-Cortesianus.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Codex\\_Tro-Cortesianus.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Codex_Tro-Cortesianus.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* GDK, Infrogmaton, Marcok, Ranveig

**Archivo:Popol vuh.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Popol\\_vuh.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Popol_vuh.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Bgag, Deadstar, Man vyi, PauloCesarCoronado

**Archivo:Huitzilopochtli 1.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Huitzilopochtli\\_1.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Huitzilopochtli_1.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Gryffindor, Kilom691, Spetsedisa

**Archivo:Quetzalcoat and Tezcatlipoca.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Quetzalcoat\\_and\\_Tezcatlipoca.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Quetzalcoat_and_Tezcatlipoca.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Gryffindor, Kilom691, Onderwijsgek, Spetsedisa, 2 ediciones anónimas

**Archivo:Tepeyollotl 1.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Tepeyollotl\\_1.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Tepeyollotl_1.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* El Comandante, Gryffindor, Kilom691, Spetsedisa

**Archivo:Chalchitlicue rios.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Chalchitlicue\\_rios.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Chalchitlicue_rios.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* unknown

**Archivo:Chantico.jpg** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Chantico.jpg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* El Comandante, Kilom691, SeRgio

**Archivo:Centeotl.jpg** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Centeotl.jpg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* El Comandante, Gryffindor, Kilom691, Spetsedisa

**Archivo:Xochiquetzal.jpg** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Xochiquetzal.jpg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* El Comandante, Gryffindor, Kilom691, Spetsedisa

**Archivo:Mayahuel 1.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Mayahuel\\_1.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Mayahuel_1.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* El Comandante, Gryffindor, Kilom691, Martin H., Spetsedisa

**Archivo:Itz'papatl 1.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Itz'papatl\\_1.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Itz'papatl_1.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Gryffindor, Kilom691, Spetsedisa

**Archivo:Patecatl.jpg** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Patecatl.jpg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* El Comandante, Gryffindor, Ptcamn, Spetsedisa, 1 ediciones anónimas

**Archivo:Coatlícue 1.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Coatlícue\\_1.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Coatlícue_1.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Alex Bakharev, Gryffindor, Spetsedisa, 1 ediciones anónimas

**Archivo:Viracocha.jpg** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Viracocha.jpg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Cookie, Le K@!, Siebrand, Timeshifter, 1 ediciones anónimas

**Archivo:Pachamama.gif** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Pachamama.gif> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Quechua Culture

**Archivo:Mapuche Machis.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Mapuche\\_Machis.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Mapuche_Machis.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Carlos Brandt

**Archivo:Hija del Cacique Quilprán, en 1868.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Hija\\_del\\_Cacique\\_Quilprán\\_en\\_1868.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Hija_del_Cacique_Quilprán_en_1868.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Jorgebarrios, Lonkonao, 2 ediciones anónimas

**Archivo:Mapuche kultrun.png** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Mapuche\\_kultrun.png](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Mapuche_kultrun.png) *Licencia:* GNU Free Documentation License *Contribuyentes:* Al2fotos, Amada44, AnonMoos, Glenn

**Archivo:Flag of the Mapuches.svg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Flag\\_of\\_the\\_Mapuches.svg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Flag_of_the_Mapuches.svg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Al2, B1mbo, Bukk, Cocoloi, Er Komandante, Glenn, Himasaram, Homo lupus, Huhsunqu, Mattes, Rosarinagazo, Themightyquill, WikipediaMaster, Yakoo, 4 ediciones anónimas

**Archivo:H Luna Frisorestaurado lou.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:H\\_Luna\\_Frisorestaurado\\_lou.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:H_Luna_Frisorestaurado_lou.jpg) *Licencia:* GNU Free Documentation License *Contribuyentes:* Lourdes Cardenal, Ronaldino, S23678

**Imagen:Spanish Language Wiki.svg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Spanish\\_Language\\_Wiki.svg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Spanish_Language_Wiki.svg) *Licencia:* desconocido *Contribuyentes:* User:James.mcd.nz

**Archivo:Templo Osun3.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Templo\\_Osun3.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Templo_Osun3.jpg) *Licencia:* GNU Free Documentation License *Contribuyentes:* User:Jurema Oliveira

**Archivo:Piri reis world map 01.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Piri\\_reis\\_world\\_map\\_01.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Piri_reis_world_map_01.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Piri Reis

**Archivo:Map-031.jpg** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Map-031.jpg> *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* David Kernow, Rama, ;0-8-15!

**Archivo:Athanasius Kircher's Atlantis.gif** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Athanasius\\_Kircher's\\_Atlantis.gif](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Athanasius_Kircher's_Atlantis.gif) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Comae, Davepape, Marcok, Webaware, 4 ediciones anónimas

**Archivo:Atlantis Monsu Desiderio.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Atlantis\\_Monsu\\_Desiderio.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Atlantis_Monsu_Desiderio.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Bender235, Mattes, Rama

**Archivo:Atlantis map 1882.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Atlantis\\_map\\_1882.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Atlantis_map_1882.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Beyond My Ken, Comae, David Kernow, Flamarande, FrancoGG, Geagea, Marcok, Roke, TeVe, WIB., 5 ediciones anónimas

**Archivo:Nemo Aronax Atlantis.jpg** Fuente: [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Nemo\\_Aronax\\_Atlantis.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Nemo_Aronax_Atlantis.jpg) Licencia: Public Domain Contribuyentes: Bender235, Bibi Saint-Pol, Dub, Jibi44, Rama, 1 ediciones anónimas

**Archivo:AM 738 4to Valhöll.jpg** Fuente: [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:AM\\_738\\_4to\\_Valhöll.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:AM_738_4to_Valhöll.jpg) Licencia: Public Domain Contribuyentes: ALE!, Helios, Holt, S.babylonica, Sigo

**Archivo:Mahayanabuddha.jpg** Fuente: <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Mahayanabuddha.jpg> Licencia: Creative Commons Attribution 2.0 Contribuyentes: User:Rosemania

**Archivo:God2-Sistine Chapel.png** Fuente: [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:God2-Sistine\\_Chapel.png](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:God2-Sistine_Chapel.png) Licencia: Public Domain Contribuyentes: User:QuartierLatin1968

**Archivo:Creation of Light.png** Fuente: [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Creation\\_of\\_Light.png](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Creation_of_Light.png) Licencia: Public Domain Contribuyentes: Baronnet, Iamunknown, Kjetil r, Polarlys, Ranveig, Rtc, Santosga, Siebrand, Tohma, Tomisti, Ufinne, Wst, 2 ediciones anónimas

**Archivo:Adam-und-Eva-1513.jpg** Fuente: <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Adam-und-Eva-1513.jpg> Licencia: Public Domain Contribuyentes: Andreagrossmann, AndreasPraefcke, Butko, Ronaldino, Shakko, Till.niermann, Torsten Schleese, Warburg, Xenophon

**Archivo:Andrea del Sarto 006.jpg** Fuente: [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Andrea\\_del\\_Sarto\\_006.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Andrea_del_Sarto_006.jpg) Licencia: Public Domain Contribuyentes: AndreasPraefcke, Butko, Diomedee, Goldfritha, Mattes, Shakko, Skipjack

# Licencia

---

Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported  
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>

---