



Seminario Online de Astrología

“EL INFRAMUNDO”

Por Loliana Moratinos
www.MiraTusEstrellas.com

PLUTÓN

Diámetro ecuatorial: 2320 km.

Distancia media al Sol: 5960 millones de km.

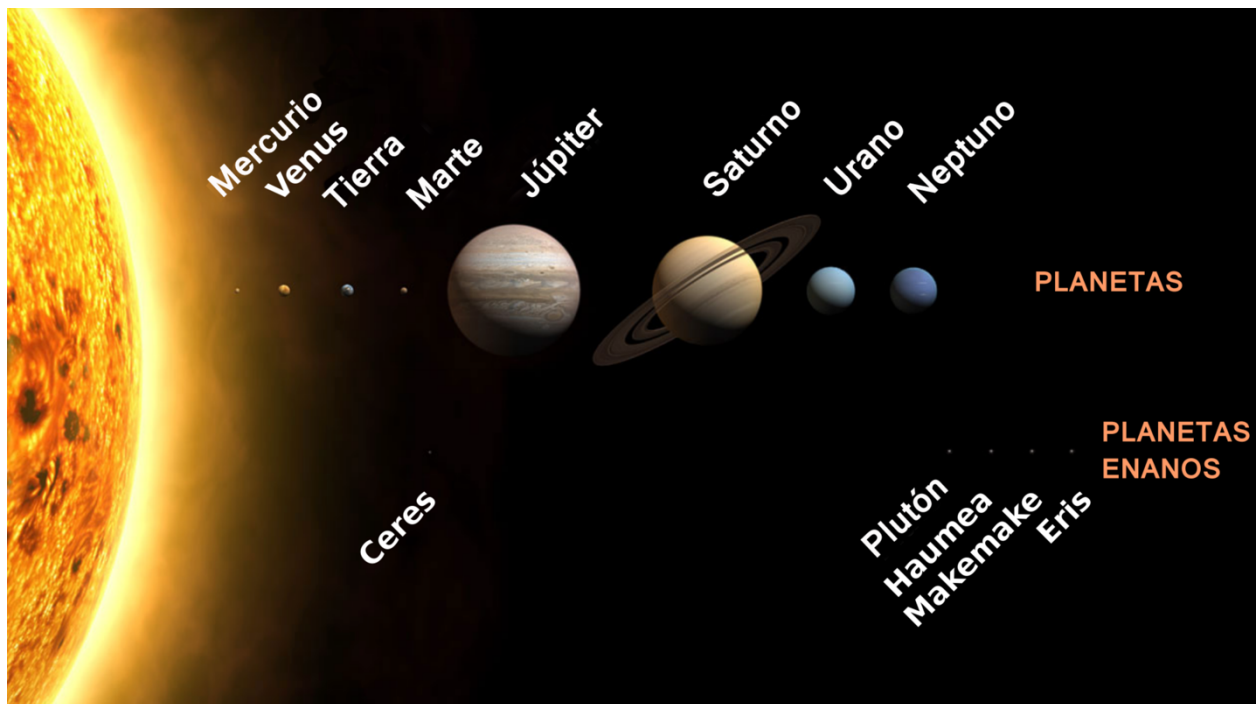
Distancia mínima a la Tierra: 4.28 millones de km.

Velocidad orbital media: 17072 km/hr.

Periodo orbital: 247.7 años.

Revolución geocéntrica: 248 años.

Plutón, antes considerado el noveno planeta del Sistema Solar, está catalogado en la actualidad como planeta enano. Su excéntrica órbita hace que en ocasiones su distancia al Sol sea menor que la de Neptuno.



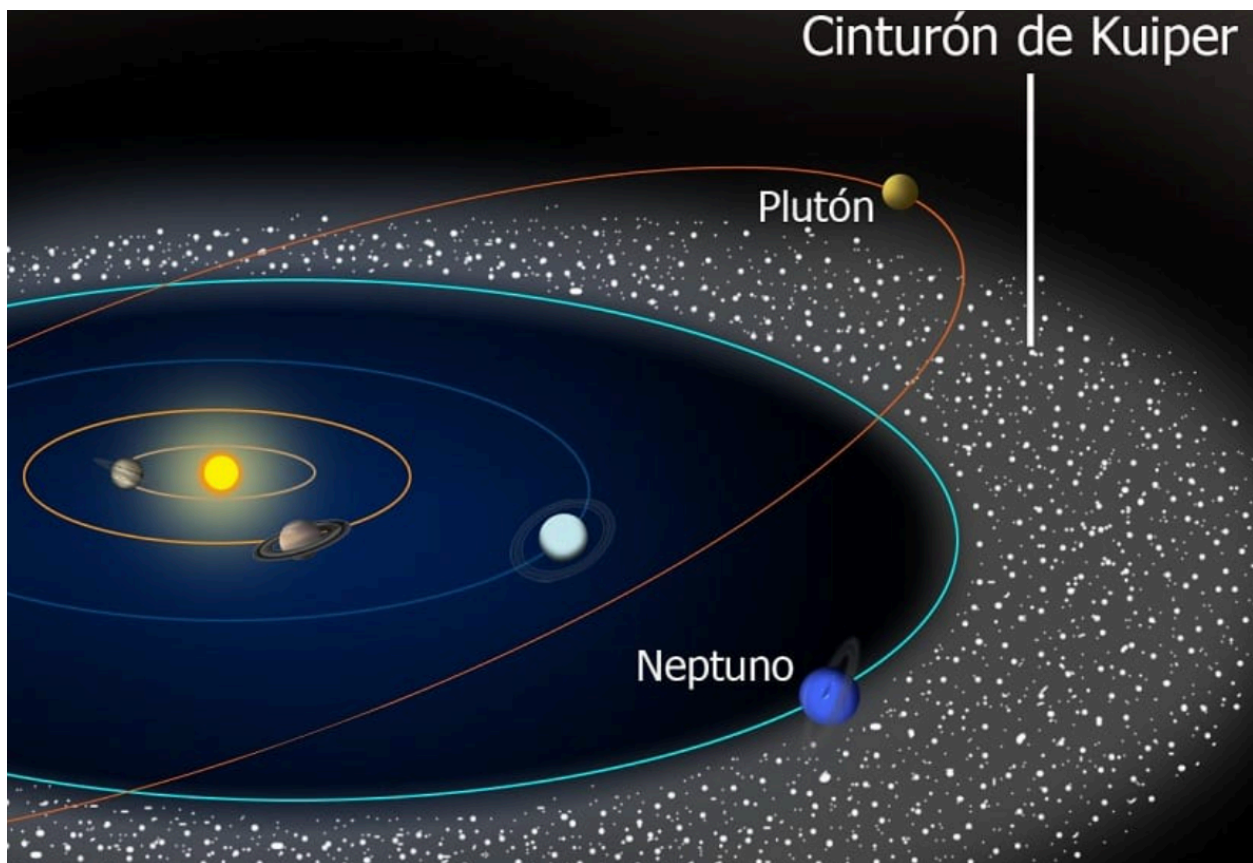
Su movimiento medio diario es de 14 segundos de arco, con un máximo de 2.3 minutos de arco.

Tiene tres satélites naturales llamados Caronte (de gran tamaño comparado con Plutón), Hidra y Nix.

Plutón retrograda una vez por año aproximadamente.

Planeta Enano

Plutón, designado (134340) Pluto, es un planeta enano del sistema solar situado a continuación de la órbita de Neptuno. Su nombre se debe al dios mitológico romano Plutón (Hades según la mitología griega). En la Asamblea General de la Unión Astronómica Internacional celebrada en Praga el 24 de agosto de 2006 se creó una nueva categoría llamada plutoide, en la que se incluye a Plutón. Es también el prototipo de una categoría de objetos transneptunianos denominada plutinos.



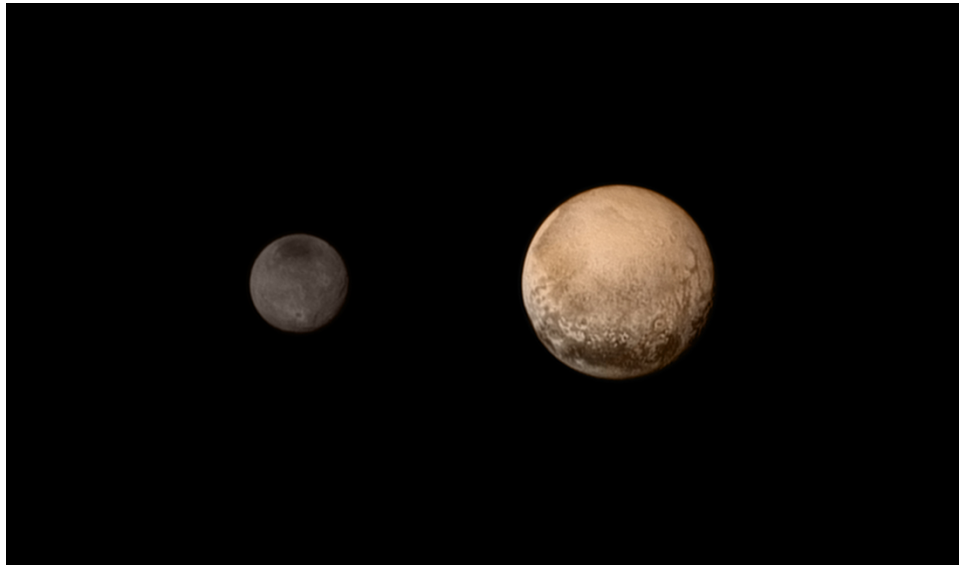
Plutón posee una órbita excéntrica y altamente inclinada con respecto a la eclíptica, que recorre acercándose en su perihelio hasta el interior de la órbita de Neptuno.

Rotación

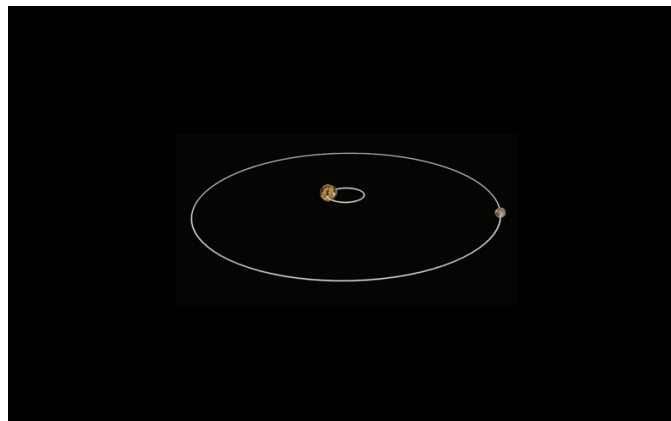
El periodo de rotación de Plutón es igual a 6,39 días terrestres (153 horas con 21 minutos). Al igual que Urano, Plutón gira acostado sobre un lado en su plano orbital, con una inclinación axial de 120° , por lo tanto, su variación estacional es extrema. Durante los solsticios plutonianos, en una cuarta parte de la superficie es continuamente de día mientras que en otra cuarta parte es noche continua.

Asimismo, posee también cinco satélites: Caronte, Nix, Hidra, Cerbero y Estigia los cuales son cuerpos celestes que comparten esa misma categoría.

Caronte es el satélite más grande de Plutón, descubierto por el astrónomo estadounidense James W. Christy en 1978. Su nombre recuerda a Caronte, barquero del río Aqueronte en la mitología griega que se encargaba de llevar las almas a los infiernos. Su forma es esférica y está formado principalmente por hielo. Tiene la particularidad de mostrar siempre la misma cara a Plutón y ver siempre la misma cara de este mientras rotan ambos sobre su centro de masa.



Caronte es el primer satélite descubierto de Plutón. Tiene 1208 kilómetros de diámetro y está a 19 640 kilómetros del planeta. Desde que se descubrió se les ha considerado como un planeta doble, pues sus masas son similares y el baricentro queda fuera de Plutón, el cuerpo de mayor masa. De esta manera ambos orbitan en torno a dicho punto. Parece como si estuvieran unidos por una barra invisible y girasen alrededor de un centro situado en esa barra o eje, más cercano a Plutón, puesto que tiene siete veces más masa que Caronte.



[https://es.wikipedia.org/wiki/Caronte_\(sat%C3%A9lite\)#/media/Archivo:Pluto-Charon_System.gif](https://es.wikipedia.org/wiki/Caronte_(sat%C3%A9lite)#/media/Archivo:Pluto-Charon_System.gif)

Tras la Asamblea General de la UAI de 2006, la categoría de Caronte es incierta. Se le considera posible candidato a planeta enano, pero la definición no deja claro cómo realizar la distinción entre satélite o sistema binario, por lo que se le sigue considerando un satélite del planeta enano Plutón.

Con el tiempo, la gravedad ha frenado las rotaciones de Caronte y Plutón, que son únicas en el sistema solar, por lo que ahora presentan siempre la misma cara el uno al otro.

Nix e Hydra Satélites Estas lunas fueron observadas en mayo de 2005 y confirmada su existencia en junio de 2006. Nix tiene 42 km de largo y 36 de ancho, mientras que Hydra tiene 55 km de largo.7879.

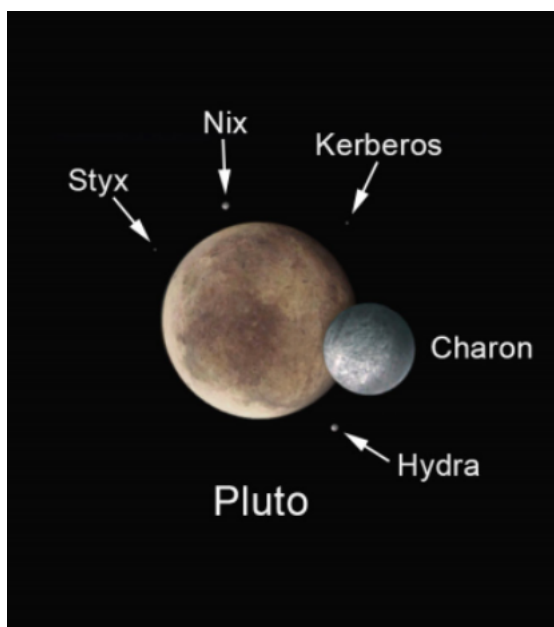
Han recibido los nombres de Nix (nombre provisional S/2005 P1) e Hydra (nombre provisional S/2005 P2).

NIX Su nombre sigue la línea de nomenclatura de Plutón y sus lunas, con elementos del inframundo de la mitología griega. Se la denomina Nix, la diosa primordial de la oscuridad.

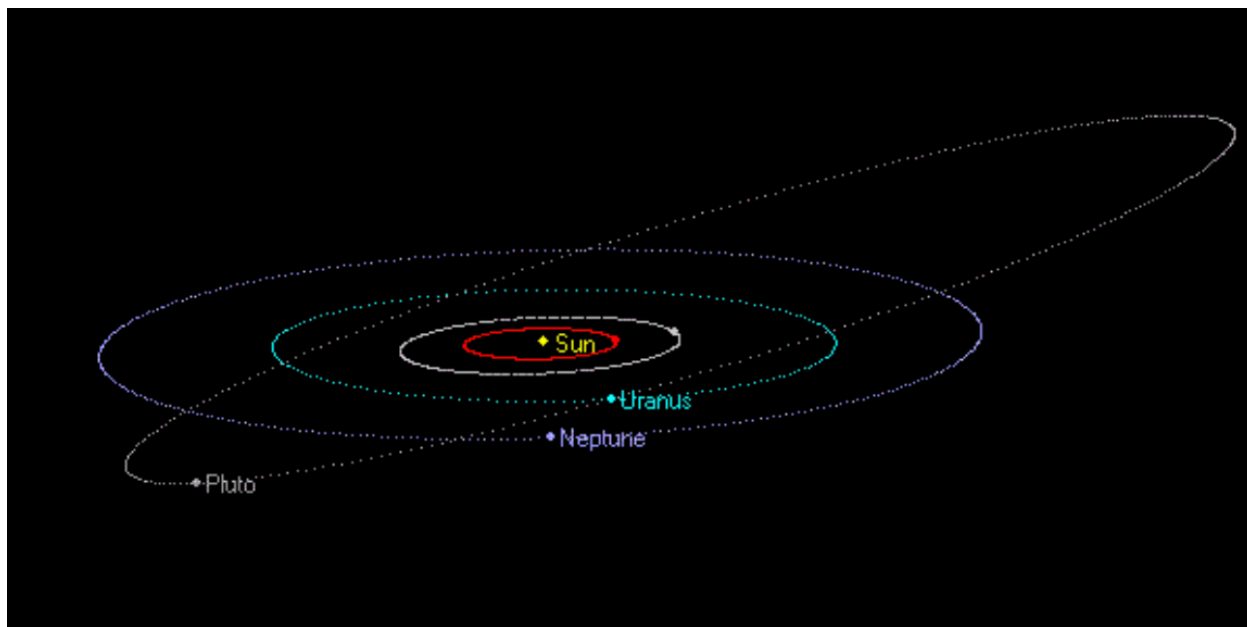
HIDRA Fue nombrada por la Hidra, una serpiente monstruosa de nueve cabezas hija de Tifón y Equidna y hermana del Cerbero, que Hércules mató en el segundo de sus doce trabajos y que, además, custodiaba una entrada al Inframundo ubicada dentro del lago donde vivía.

Nix e Hydra no están rotando sobre sus ejes, sino que lo hacen de una forma caótica al mismo tiempo que orbitan alrededor de Plutón y de su satélite principal, Caronte.

Cerbero y Estigia Satélites El 2 de julio de 2013 estos satélites recibieron sendos nombres relacionados con Hades y el Inframundo: Cerbero (perro de tres cabezas guardián del inframundo) y Estigia (río que separa la tierra del inframundo)



PLUTON. Su gran distancia al Sol y a la Tierra, unida a su reducido tamaño, impide que brille por encima de la magnitud 13,8 en sus mejores momentos (perihelio orbital y oposición), por lo cual solo puede ser apreciado con telescopios a partir de los 200 mm de abertura, fotográficamente o con cámara CCD. Incluso en sus mejores momentos aparece como astro puntual de aspecto estelar, amarillento. No fue hasta el año 2015 cuando la sonda espacial New Horizons pasó sobre el planeta y permitió apreciar por primera vez de forma nítida su aspecto real.



zha017.blogspot.com/

Plutón fue descubierto el 18 de febrero de 1930 por el astrónomo estadounidense Clyde William Tombaugh (1906-1997) desde el Observatorio Lowell en Flagstaff, Arizona, y fue considerado el noveno y más pequeño planeta del sistema solar por la Unión Astronómica Internacional y por la opinión pública desde entonces hasta 2006, aunque su pertenencia al grupo de planetas del sistema solar fue siempre objeto de controversia entre los astrónomos. Durante muchos años existió la creencia de que Plutón era un satélite de Neptuno que había dejado de ser satélite por el hecho de alcanzar una segunda velocidad cósmica. Sin embargo, esta teoría fue rechazada en la década de 1970.

Tras un intenso debate, y con la propuesta de los astrónomos uruguayos Julio Ángel Fernández y Gonzalo Tancredi ante la Asamblea General de la Unión Astronómica Internacional en Praga, República Checa, se decidió por unanimidad reclasificar a Plutón como planeta enano, requiriendo que un planeta debe tener dominancia orbital.

El debate llegó a su culmen el 24 de agosto de 2006 con una resolución de la UAI en la que establecía la definición oficial de planeta. De acuerdo con ella, hay tres condiciones para que un objeto sea considerado planeta:

- 1) El objeto debe estar en órbita alrededor del Sol.

2)El objeto debe ser lo bastante masivo como para que su gravedad lo haya redondeado. Más concretamente, su propia gravedad debe llevarlo al equilibrio hidrostático.

3)El objeto debe haber limpiado la vecindad de su órbita.⁴

Plutón no cumple la tercera condición debido a que su masa es solo 0,07 veces la masa de los otros objetos de su órbita —en comparación, la masa de la Tierra es 1,7 millones de veces la de su región orbital, por lo que la UAI decidió además que los cuerpos que cumplen solo los dos primeros criterios pasarían a denominarse «planetas enanos». Así, el 13 de septiembre de 2006 se clasificó a Plutón, Ceres y Éris en la nueva categoría.



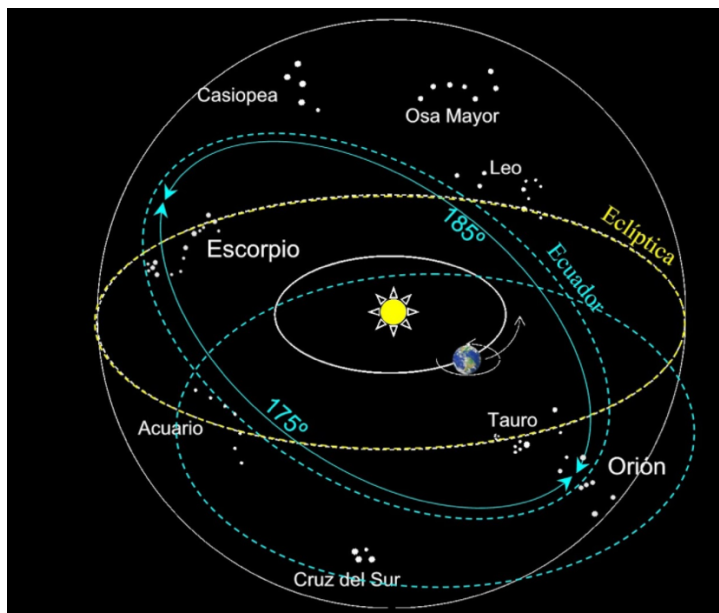
ESCORPIO (♏)

En la astrología, Escorpio (♏) es el octavo signo del zodiaco, el cuarto de naturaleza negativa y el tercero de cualidad fija. Simboliza la destrucción y el renacimiento, está regido por los planetas Marte y Plutón. Se considera que alguien es del signo Escorpio cuando nace **entre el 23 de octubre y el 22 de noviembre**.

Pertenece, junto a Piscis y Cáncer, al elemento Agua, y es uno de los cuatro signos de naturaleza fija del zodiaco junto a Tauro, Leo y Acuario. Su signo opuesto y complementario a la vez es Tauro

Mitología

El origen del nombre de la constelación se encuentra en la leyenda griega de Orión. Según una de sus versiones, Orión el cazador declaró ufano que iba a matar a todos los animales de la Tierra. Ante esto, Artemisa, la diosa de los animales salvajes, y su madre Leto, le enviaron un escorpión para que lo matara. El arácnido persiguió a Orión hasta picarle y matarlo. Los dioses elevaron a Orión y al escorpión a los cielos colocándolos en extremos opuestos de la bóveda celeste, de forma que cuando la constelación de Escorpio sale por el horizonte, la constelación de Orión se oculta huyendo del animal que causó su muerte.

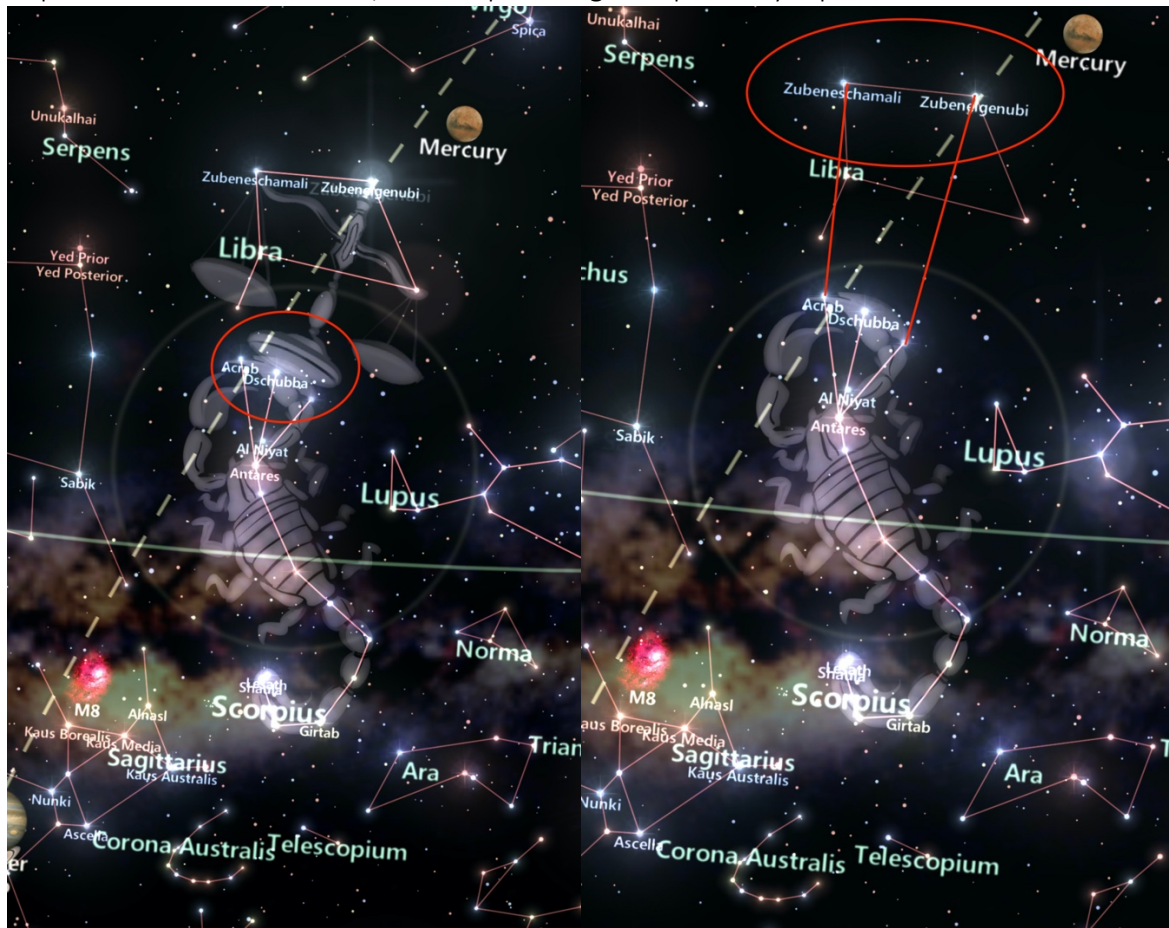


Constelación Scorpius (el escorpión) también llamada Scorpio o Escorpio, es un signo del horóscopo que además pertenece a una de las 88 constelaciones. Antiguamente esta constelación se representaba unida a la que hoy se conoce como Libra (que no existía, se cree que fueron los romanos quienes primero la imaginaron). Las estrellas que hoy se conocen como alfa y beta Librae representaban las pinzas sur y norte del escorpión, lo que les dio su nombre actual:

Alfa librae: Zuben Elgenubi (garra del sur)

Beta librae: Zuben Elschamali (garra del norte)

Representado de esta forma, el escorpión colgaba apacible y equilibradamente sobre la eclíptica.



Algunas Estrellas Principales de la Constelación Escorpio

α Scorpii, conocida como Antares.

β Scorpii, conocida como Acrab.

δ Scorpii, conocida como Dschubba.

ϵ Scorpii, conocida como Wei.

ζ 1 Scorpii.

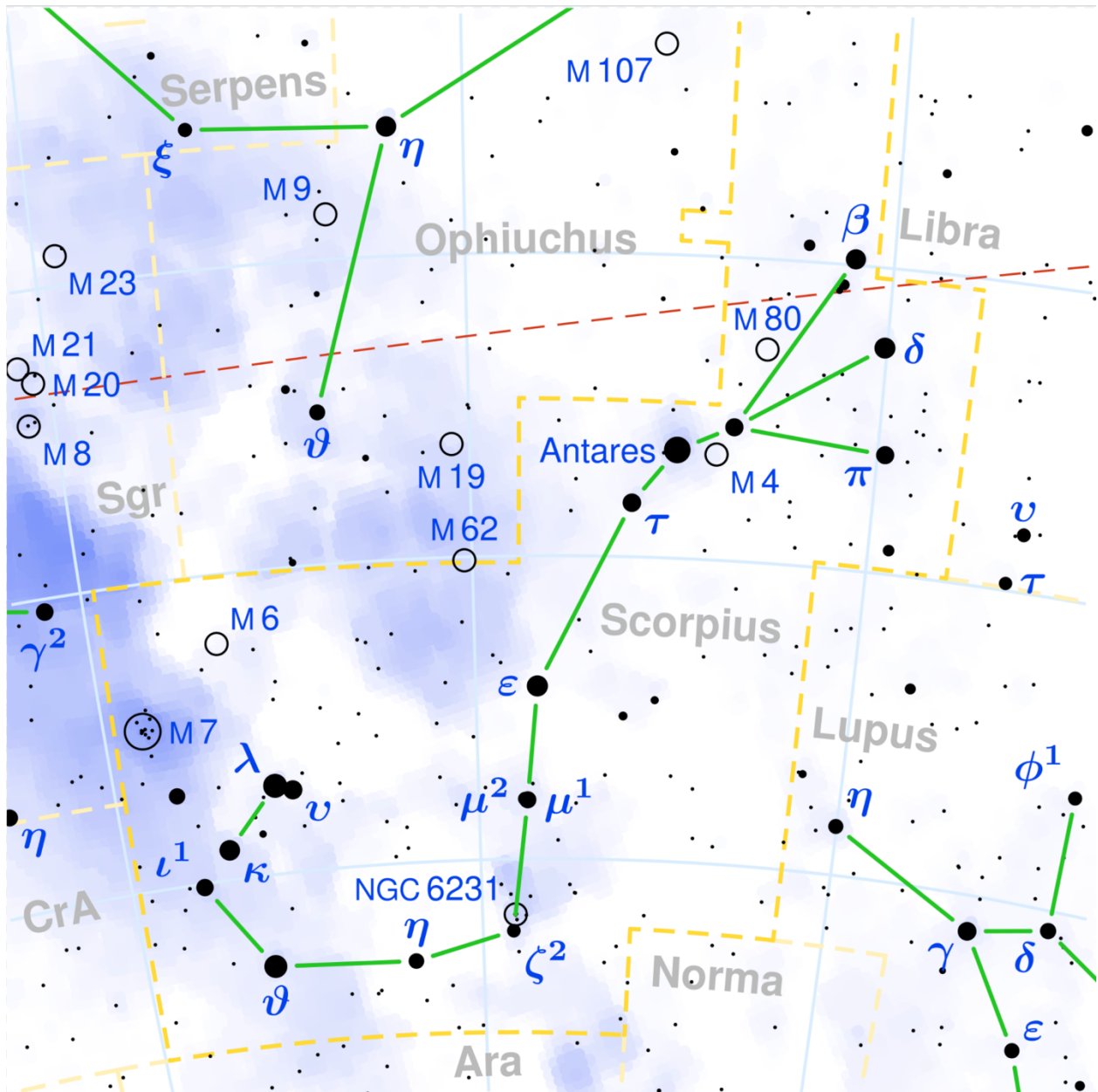
η Scorpii.

θ Scorpii, conocida como Sargas.

ι 1 Scorpii.

ι 2 Scorpii.

λ Scorpii, conocida como Shaula.
 κ Scorpii, conocida como Girtab.
 ξ Scorpii, conocida como Grafías.
 μ^1 Scorpii.
 ν Scorpii, conocida como Jabbah.
 $\omicron$ Scorpii.
 π Scorpii.
 ρ Scorpii.
 σ Scorpii, conocida como Al Niyat.
 τ Scorpii.
 υ Scorpii, conocida como Lesath.



Antares es el nombre de la estrella α Scorpii (α Sco / 21 Sco), la más brillante de la constelación de Escorpio con magnitud aparente +1,09 y la decimosexta más brillante del cielo nocturno. Junto con Aldebarán (α Tauri), Espiga (α Virginis) y Regulus (α Leonis) está entre las cuatro estrellas más brillantes cerca de la eclíptica.

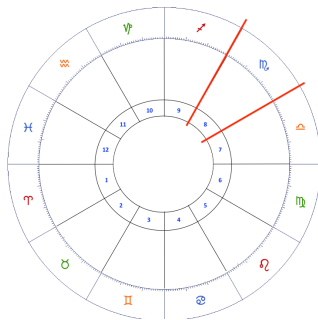
El nombre de Antares proviene del griego anti Ares (Ἀντάρης) y significa «el rival de Ares» o «el opuesto a Ares» debido a su color rojizo, ya que en el cielo nocturno rivalizaba con el planeta Marte (Ἄρης, Ares en griego) que pasa muy cerca de esta estrella cada 1 año y 11 meses. Su distintivo color rojizo ha hecho de ella un objeto de interés en muchas sociedades del pasado.

SIGNO ESCORPIO (♏)

En la astrología, Escorpio (♏) es el octavo signo del zodiaco, el cuarto de naturaleza negativa y el tercero de cualidad fija. Simboliza la destrucción y el renacimiento, está regido por los planetas Marte y Plutón. Se considera que alguien es del signo Escorpio cuando nace **entre el 23 de octubre y el 22 de noviembre**.

Pertenece, junto a Piscis y Cáncer, al elemento Agua, y es uno de los cuatro signos de naturaleza fija del zodiaco junto a Tauro, Leo y Acuario. Su signo opuesto y complementario a la vez es Tauro. Gobierna la casa 8 del zodiaco.

CASA 8



CASA VIII: BIENES COMUNES

La Casa 8 representa las pérdidas materiales, los recursos compartidos, la transformación, lo oculto, la sexualidad y la muerte. Está relacionada con la muerte y nuestra actitud frente a ella. Pero también con la resurrección, la transformación y la capacidad de regeneración.

CASA 8

Elemento: Agua

Signo: Escorpio

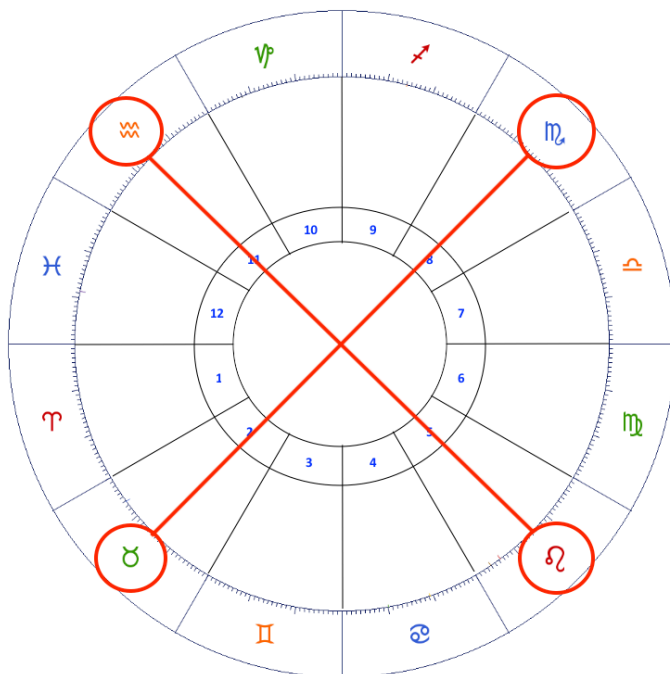
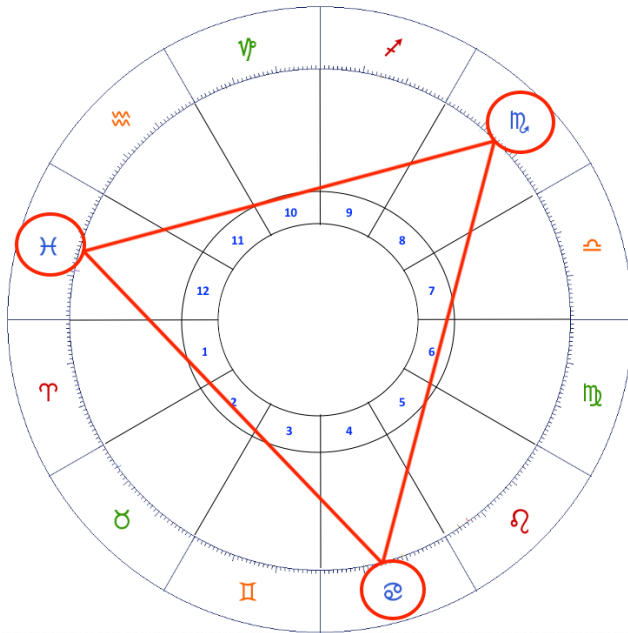
Opuesto: Casa 2

Planeta Regente: Plutón / Marte / Lilith, la Luna Negra

Divinidad: Hades

Cruz Fija

Trígono de Agua



Cruz Fija

Psicología del signo Escorpio (Según José Ignacio Marina Astrólogo Transpersonal y Psicoterapeuta)

Psicología del signo escorpio

El signo Escorpio es la energía que confronta los opuestos. Su psicología está condicionada por la batalla que siente en su interior y debe afrontar.

Escorpio tiene la característica especial de querer ver más allá de lo que se muestra. Aquí reside una cualidad de su energía: comprender lo oculto y destaparlo.

Los secretos, las intenciones de las personas, lo que pertenece al mundo inconsciente, las emociones, los deseos, etc. son su mundo, su ambiente, su energía. Pero esto tiene sus problemas:

¿Un Escorpio puede mostrar con espontaneidad todas estas facetas a los demás? Evidentemente no, no todo el mundo soporta la intensidad emocional de Escorpio, ni la sociedad permite que la fuerza de los deseos sean expresados con naturalidad...

Consecuencia: aprende a controlar su personalidad. Escorpio ejerce una presión consciente sobre su natural forma de ser al no resultarle fácil mostrarse espontáneamente en la sociedad. De esta forma, la energía escorpiana queda, de alguna forma, reprimida y sin ser conocida por los demás.

Aprovecho esta psicología para decir, una vez más, que no hay signos peores o mejores, y que no conviene juzgar de primeras a las personas. Los Escorpio suelen tener mala fama, pues ese control aprendido es, en ocasiones, mirado por los demás con desconfianza y malos ojos. Cada persona es un mundo y por eso es necesario examinar toda la Carta Natal.

Escorpio: Concentración, poder y pasión

El signo Escorpio tiene como planetas regentes Plutón y Marte. Ambos son planetas masculinos, planetas que demandan acción, aunque paradójicamente el signo Escorpio es femenino (Ver signos masculinos y femeninos). Aquí se da una combinación de motivaciones masculina y femenina.

Escorpio tiene una fuerza inusual cuando entra en escena, pues al ejercer control acumula poder. Por eso una persona con muchos planetas o mucho peso energético en el signo de Escorpio puede llegar a ser muy manipulador.

Escorpio es muy deseante y pasional, pudiendo abrumar emocionalmente en las relaciones afectivas, si no ha ido realizando un buen ajuste de su proceso energético a lo largo de su vida.

Dándole otro aire a la interpretación, Escorpio suele tener una profunda inteligencia producto de su poder de concentración. Escorpio tiende a ir a la raíz, a lo esencial.

El sexo, la muerte, el dolor, la sombra, la curación, la magia, el magnetismo... son otras características u otros campos de experiencia donde la presencia del signo Escorpio es considerable.

A partir de aquí pueden darse muchas variantes en la personalidad como orgullo, posesión, obsesión por ser el mejor, voyeur, pornografía, prostitución, celos...

Una Casa 8 muy ocupada, o un Plutón muy presente en la Carta Natal también darán características de Escorpio.



PLUTÓN

Elemento: Agua

Signo: Escorpio

Planeta Espiritual

Transpersonal

Divinidad: Hades

Revolución: Tarda unos 250 años en dar una vuelta al Sol.

Retrogradación: Plutón retrograda seis o siete meses por año.

Plutón es un "planeta espiritual", símbolo de la transformación y de la metamorfosis. Representa la autosuperación y el perfeccionamiento. Muestra en qué medida estamos dispuestos a cambiar nuestro ser y si somos capaces de hacerlo. Debido a que Plutón tarda entre 12 y 32 años en recorrer un signo del zodiaco, su posición en determinado signo influirá en muchísimas personas en todo el mundo, así que su interpretación se aplica a generaciones enteras más que en individuos concretos.

Asociaciones a Plutón

Transformación

Muerte

Renacimiento

Perdidas

Poder

Riqueza

La Criptomoneda

Los Minerales y la minería.

Herencias

Sexualidad

Lo infernal

La Santidad

Lo Oculto

La Alquimia

Misterio

Miedo

Hechicería

Magia

Percepción

Bajos Instintos

Emociones escondidas

Obsesión

Pasión

Perversión

Corrupción o Incorruptible
Energía nuclear
Los Volcanes
Todo lo que habita debajo de la tierra, Lo infra.
Rige a los detectives, psiquiatras, psicólogos, etc.
La profundidad de la mente y el espíritu consciente

El prefijo Pluto-:

El prefijo "Pluto-" indica "riqueza".

Etimológicamente procede del griego "ploutos" con el mismo significado.

Ejemplos de prefijo Pluto-:

Plutocracia: gobierno de los ricos

Plutócrata: miembro de la plutocracia

Plutocrático: perteneciente o partidario de la plutocracia

PLUTON (Según astrologia.wiki)

Plutón se simboliza a través de un glifo compuesto por un semicírculo que posa sobre una cruz, a su vez el semicírculo contiene a un círculo.

Este símbolo de Plutón esconde el principio de transformación profunda a través de la muerte simbólica y física.

Plutón en la Mitología

El dios Plutón de la mitología romana encuentra a su análogo en Hades en la mitología griega, ambos eran el dios del inframundo. Dominaba el reino de lo subterráneo, reinando así sobre las almas de los muertos.

Este dios se escenifica con un casco, el cual le otorgaba la invisibilidad para no ser visto. Hace analogía a las transformaciones, las muertes físicas o psicológicas.

Características astrológicas de Plutón

Donde tengamos a Plutón en la carta natal será en el lugar (casa) donde viviremos más transformaciones, más muertes psíquicas y más regeneración posterior a dicha muerte.

Plutón nos habla del cambio necesario y forzoso, pero que, además, nos regenera interiormente, suponiendo un gran cambio interno. Plutón espera al momento adecuado para sacudirte el alma y que puedas progresar interiormente.

Plutón vibra con la energía de la eliminación. Elimina lo que no es necesario, aunque duela, porque Plutón siempre duele, ya que actúa como el catalizador más fuerte de los cambios de nuestro ser.

Sin embargo, no sólo elimina lo que no necesitamos, sino que lo reconstruye. Ahí es cuando encontramos que hemos adquirido nuevas habilidades emocionales y vemos que el cambio era necesario para nuestras vidas.

Plutón representa todo aquello que permanece oculto. Aquí en este rango entra aquello que está oculto en nuestra psique, y todo aquello que está oculto en la vida real.

En ocasiones lo que está oculto en nuestra alma, es lo más complejo de nosotros, por eso Plutón tiene el poder y el deber de sacarlo, destruirlo y regenerarlo para así construir una estructura nueva.

Podríamos decir perfectamente que allí donde tenemos a Plutón en nuestra carta natal, veremos dónde se encuentra «la metamorfosis de nuestra alma».

Son aquellas situaciones por las que debemos pasar que nos duelen, pero que necesitamos a nivel de crecimiento personal. También muestra en la carta el área donde tenemos más poder, allí donde somos más inusuales y donde nos mostramos más misteriosos.

Cuando encontramos una carta que tiene a Plutón como planeta dominante, encontramos que la persona es bastante adaptable a los cambios en su vida, apasionado y que le gusta renovarse asiduamente.

Cuando encontramos a Plutón dominante, pero afligido, encontramos que a la persona en cuestión le cuesta adaptarse a determinados cambios en su vida, que puede ser un obseso/a, agresivo/a o intransigente con los demás.

Plutón rige a las masas, a los poderes ocultos, a los cirujanos, a los detectives, a los mineros, a la energía atómica. También es el regente de los psicólogos y psiquiatras.

A Plutón se le asocia con el infierno, con la muerte, la violencia, las crisis, el sexo y la agresión sexual.

Plutón es el poder, la corrosión, rige a los delincuentes, a la descomposición, aunque también a la alquimia y a las aleaciones, es la transición y el poder.

PLUTÓN EN LOS SIGNOS (Según Carta _Natal.es)

Plutón en Aries

Deseo intenso de transformar lo establecido, de romper con los viejos ideales.
Se tiende al cambio de manera impulsiva.
Continuas transformaciones y proyectos inacabados por falta de perseverancia.

Plutón en Tauro

Reacios al cambio. Se prefiere la seguridad de lo estable, de lo duradero.
Apego a lo material y a las posesiones.
Resistencia frente a los obstáculos, fuerza de voluntad, tenacidad y obstinación.
Grandes transformaciones económicas.

Plutón en Géminis

Capacidad intelectual y poder de concentración.
Facilidad en la expresión de las ideas, que se usa para justificar los objetivos y alcanzarlos.
Necesidad de retos mentales y proyectos difíciles para poder superarse.
Cambios en las comunicaciones.

Plutón en Cáncer

Fuerte identificación con el hogar, casa o nación, y con su historia o pasado.
Transformaciones y conflictos familiares, con una involucración emocional fuerte.
Continuos cambios en planes e ideas por inestabilidad emocional.

Plutón en Leo

Se compite por el poder. Hay una necesidad de sobresalir, de destacar, de brillar.
Autoestima y confianza en uno mismo elevadas. Magnetismo. Carisma.
Son gente apasionada, que hace las cosas a lo grande sin pensar demasiado en las consecuencias.

Plutón en Virgo

Transformaciones en el trabajo y regeneración a nivel laboral y de salud.
Razonamiento penetrante. Todo es analizado hasta el detalle.
Son gente muy crítica y detallista en extremo.
Cierta obsesión por la higiene y el orden.

Plutón en Libra

Necesidad de llevar el control en las relaciones. Se intenta transformar a la pareja o a socios.
Cambios y regeneración en conceptos como sociedades y matrimonio.
Se asocian con personas con influencia social y capacidad para ejercer el poder.

Plutón en Escorpio

Transformaciones profundas e intensas.

Investigación y exploración de terrenos desconocidos e interés por temas tabú.

Gran intuición y facilidad para profundizar en la psique social y ejercer influencia sobre ella.

Mucha capacidad de regeneración.

Plutón en Sagitario

Transformaciones a nivel espiritual y filosófico. Interés por otras culturas.

Se persigue la verdad y se cuestionan las viejas creencias espirituales.

La convicción de sus propias ideas puede conducirlos al fanatismo y a la intransigencia.

Plutón en Capricornio

Gente ambiciosa y resistente. Disciplinada, constante y firme en sus objetivos.

Con sentido de la responsabilidad y de naturaleza autoritaria.

Transformación y regeneración en el terreno profesional, social y político.

Plutón en Acuario

Reformas humanitarias, cambios sociales, transformaciones motivadas por ideales y utopías.

Son personas rebeldes y amantes de la libertad, que necesitan su espacio e independencia.

Les gusta sentirse parte de algo más grande y su entrega es en beneficio del grupo, más que de sí mismos.

Originalidad e intensidad en las ideas.

Plutón en Piscis

Mucha sensibilidad y entrega a los demás.

Necesitan aislarse para poder regenerarse.

Fuerza creativa intensa. Transformaciones trascendentes.

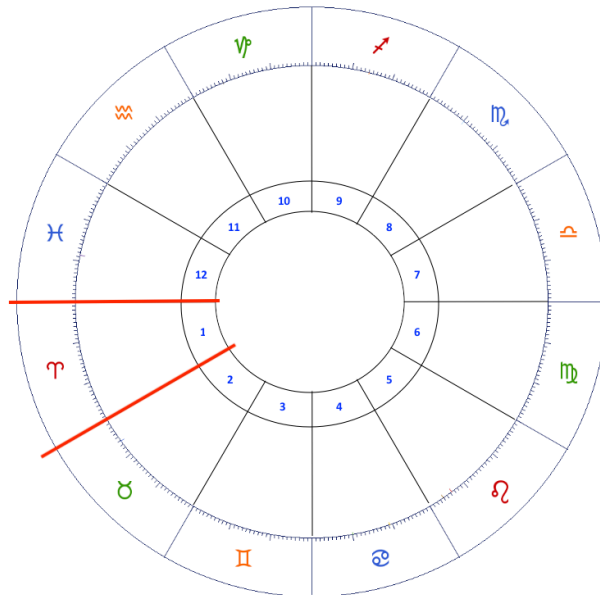
Conexión con la magia y el misterio.

LAS CASAS ASTROLÓGICAS

Las doce casas representan distintas áreas de la vida. La casa en la que se encuentra un planeta en la carta natal indica el área donde dicho planeta manifiesta su energía.

Las experiencias vividas encajan mejor dentro de un área u otra dependiendo de la percepción de cada uno. Por eso el significado de las casas es siempre simbólico.

Casa 1



CASA 1: LA PERSONALIDAD

La cúspide de la Casa 1 indica el comienzo de las doce casas y señala el Ascendente (AC), que proporcionará el tipo de experiencias que van a forjar la personalidad.

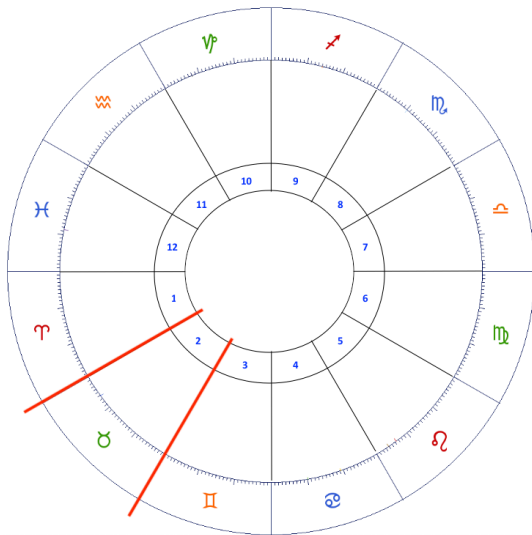
Las características del signo Ascendente y las de los planetas que ocupan la primera casa se ven reflejadas en nuestra personalidad, a veces más que las del signo solar. Es el yo que mostramos a los demás. Enmascara las características del yo interno simbolizado por el Sol, que por medio del AC conecta con el mundo y se proyecta hacia el exterior.

Es la casa de Aries. Habla de vitalidad, fortaleza e iniciativa. Se la asocia también a los inicios y a la infancia; los comienzos.

PLUTON EN CASA 1:

El proceso de transformación y poder se manifestarán en la personalidad y el Yo. Habla de los primeros años de vida (posibilidad de estar en peligro de muerte al nacer)

Casa 2



CASA 2: LOS RECURSOS

La Casa 2 representa los recursos personales ya sean materiales, intelectuales, o habilidades y talentos. Es la casa de Tauro.

Son los recursos de los que disponemos para alcanzar las cosas que nos aportan seguridad y estabilidad.

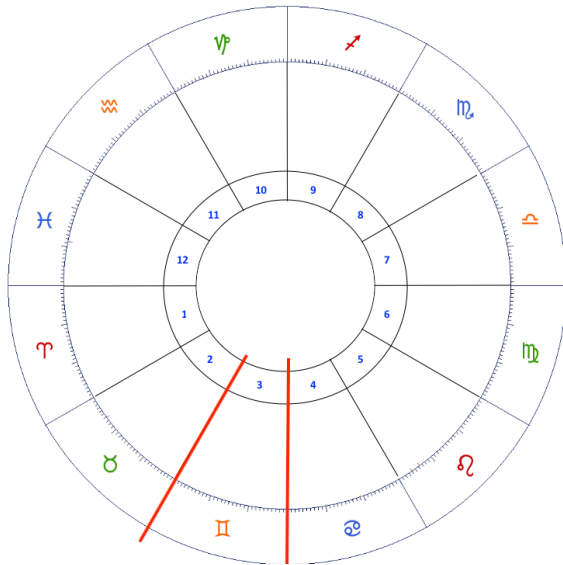
Nos habla de nuestra escala de valores y del apego o desapego que le tenemos a nuestras posesiones, y del uso que hacemos de ellas.

Se asocia por tanto al dinero, la administración, capacidad y actitud adquisitivas, tendencia al ahorro, deudas, fuentes de ingresos, propiedades, talentos innatos o adquiridos y todo lo relacionado con las herramientas que empleamos para conseguir lo que anhelamos y la forma en que empleamos nuestros recursos, sean materiales o no.

PLUTON EN CASA 2:

El proceso de transformación y poder se manifestarán en la economía, en la manera de conseguir los recursos y en los valores por el mismo.

CASA 3



CASA 3: LA COMUNICACIÓN

La Casa 3 corresponde al signo de Géminis.

Representa la mente concreta. Se asocia a la forma de pensar y comunicarse. A la agilidad mental, capacidad de aprendizaje y a la habilidad para relacionarse con el entorno.

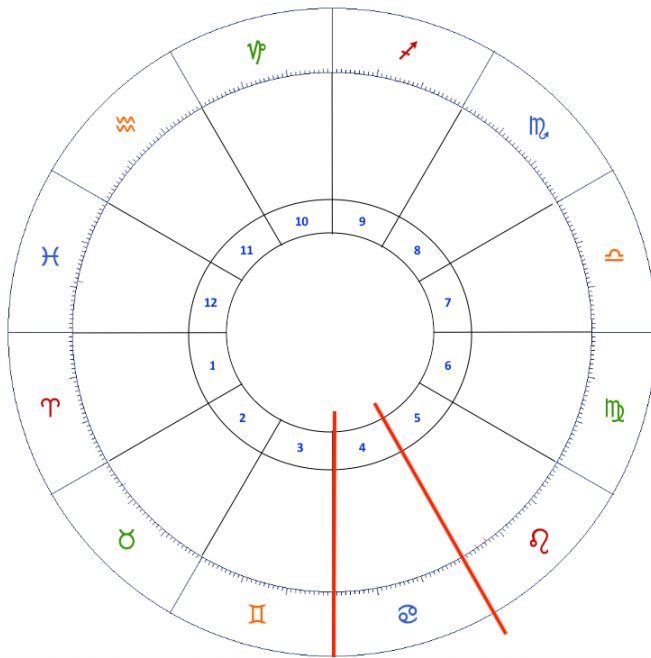
Habla de nuestra relación con las personas del círculo social más inmediato y cotidiano: hermanos, vecinos...

Está relacionada también con los viajes cortos y con las cosas que despiertan nuestra curiosidad y nos motivan a estudiar, viajar, etc.

PLUTON EN CASA 3:

El proceso de transformación y poder se manifestarán en la mente, en las comunicaciones y en el entorno mas cercano de la persona, tales como hermanos, vecinos, etc.

CASA 4



CASA IV: LAS RAÍCES

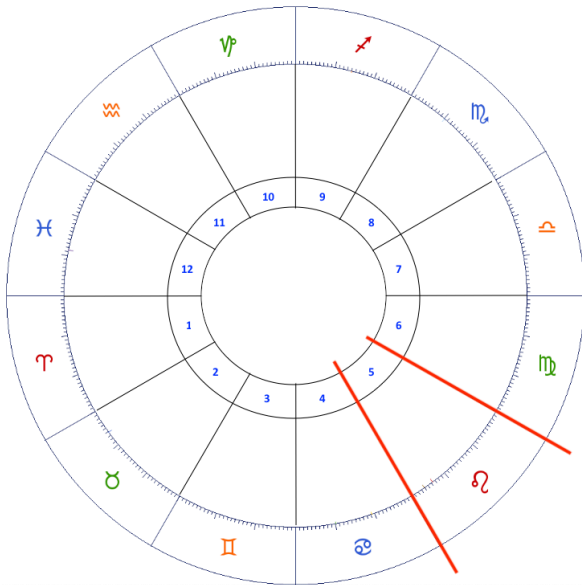
La cúspide de la Casa IV coincide con el Fondo Cielo (FC), que simboliza el encuentro con los orígenes. Es la casa del hogar y de la familia. La Casa 4 representa la relación con los padres y la imagen que tenemos de ellos, percibiéndola de una forma u otra según estén los planetas en la cuarta casa.

Representa el hogar (en el que crecimos, pero también el que crearemos), la vida familiar y doméstica, el hábitat y los bienes inmobiliarios. También representan nuestras raíces y la historia de nuestra familia, de nuestros ancestros, representa el interés por la investigación, la historia y la genealogía. En algunos temas natales puede simbolizar a la madre o al padre de la persona.

PLUTON EN CASA 4:

El proceso de transformación y poder se manifestarán en el hogar, en patria y la relación con los familiares, habla de la infancia.

Casa 5



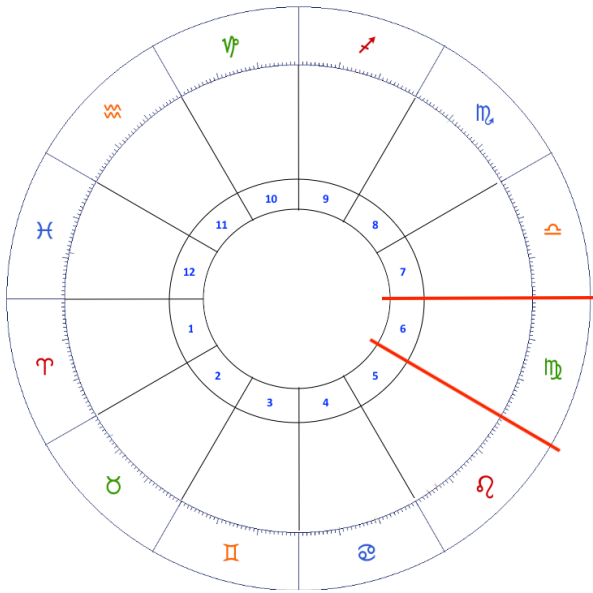
CASA V: LA CREATIVIDAD

La Casa 5 representa la creatividad y la autoexpresión. Es la casa de Leo, donde uno desea brillar, sentirse especial y único y donde conectamos con nuestro niño interno. Habla de los amores sin compromiso, del tipo de persona que atraemos y de cómo la enamoramos.

PLUTON EN CASA 5:

El proceso de transformación y poder se manifestarán en el liderazgo y la manera como lo ejecutas. También influirá en la creatividad, y en todas sus creaciones y emprendimientos. Va directo a los hijos y amores.

CASA 6



Casa 6

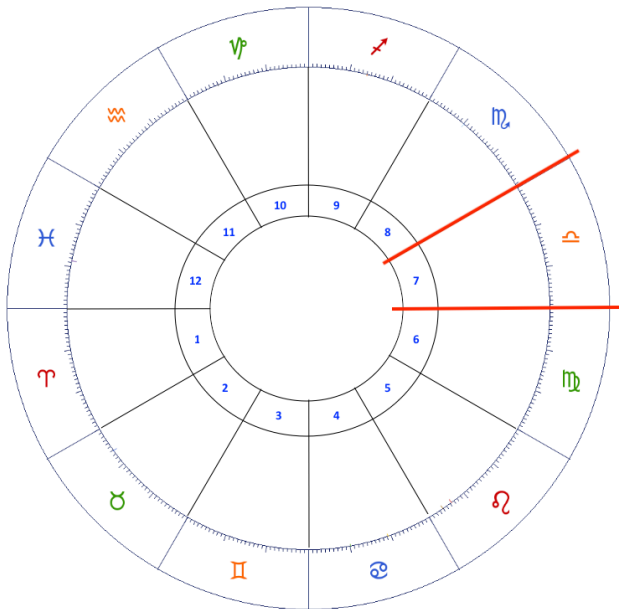
CASA VI: LA SALUD Y EL TRABAJO

La Casa 6 representa el trabajo, la rutina cotidiana y la salud. Es la casa de Virgo. Nos habla del tipo de trabajo que podemos realizar, de qué forma podemos servir a los demás, de nuestra actitud frente a las obligaciones cotidianas y la subordinación.

PLUTON EN CASA 6:

El proceso de transformación y poder se manifestarán en el día a día, en el trabajo y la salud.

CASA 7



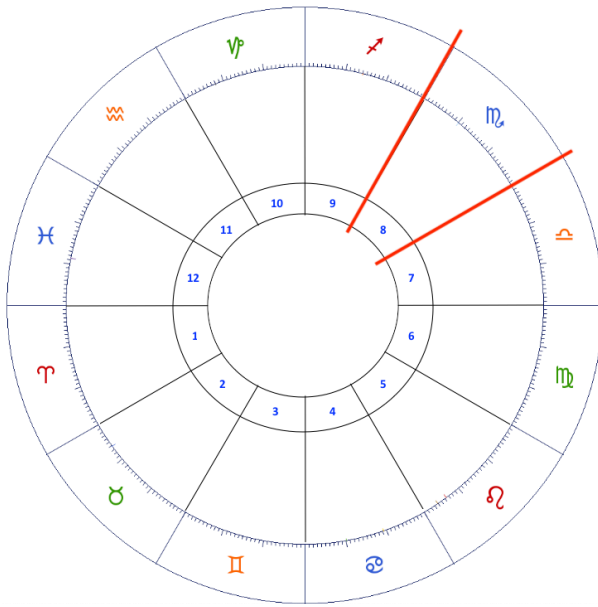
CASA 7 LOS VINCULOS

En astrología, la Casa 7 del zodiaco representa a lo vincular, la pareja, una sociedad, la compañera o el compañero; esa Casa 7 es el descendente de nuestro ascendente, su contraparte, el punto opuesto. Nuestra misión en la vida, esa misión nos viene del afuera como escenas de destino

PLUTON EN CASA 7:

El proceso de transformación y poder se manifestarán en las relaciones de pareja, en la interacción con el otro y en procesos legales.

CASA 8



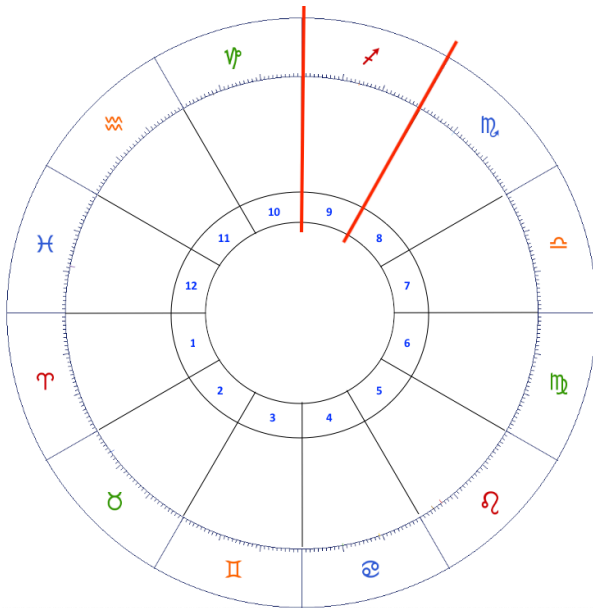
CASA VIII: BIENES COMUNES

La Casa 8 representa las pérdidas materiales, los recursos compartidos, la transformación, lo oculto, la sexualidad y la muerte. Está relacionada con la muerte y nuestra actitud frente a ella. Pero también con la resurrección, la transformación y la capacidad de regeneración.

PLUTON EN CASA 8:

El proceso de transformación y poder se manifestarán en la manipulación de dinero de muchos, como herencias o bienes en común, en la sexualidad, en las emociones.

CASA 9



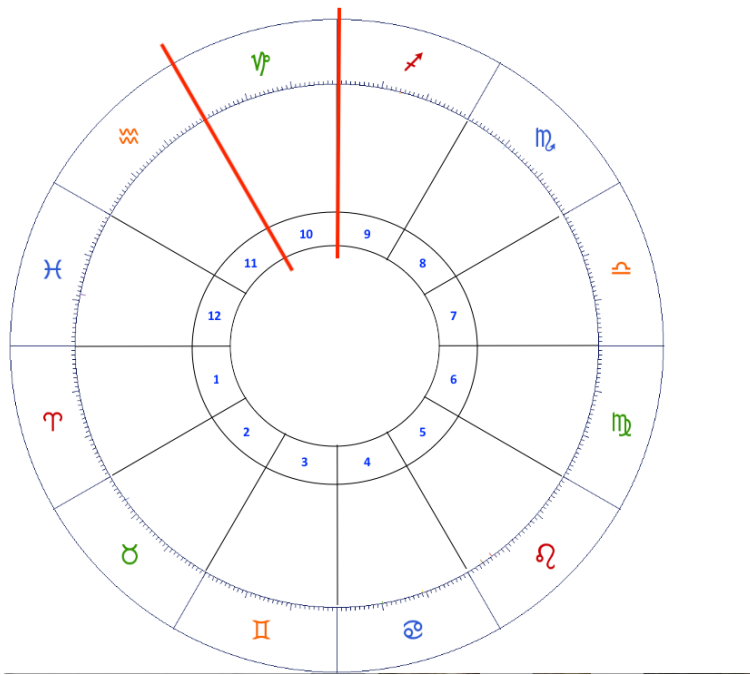
CASA IX: MENTE SUPERIOR

La Casa IX representa el exterior, lo lejano. Se asocia tanto a viajes largos, extranjero y lugares lejanos, como a estudios superiores y filosofía, religión, o espiritualidad. ... Considerada la casa de los maestros espirituales, está relacionada con el interés por entender el porqué de la vida.

PLUTON EN CASA 9:

El proceso de transformación y poder se manifestarán en el liderazgo y en las creencias, en la filosofías de vida o creencias y la búsqueda de la verdad.

CASA 10



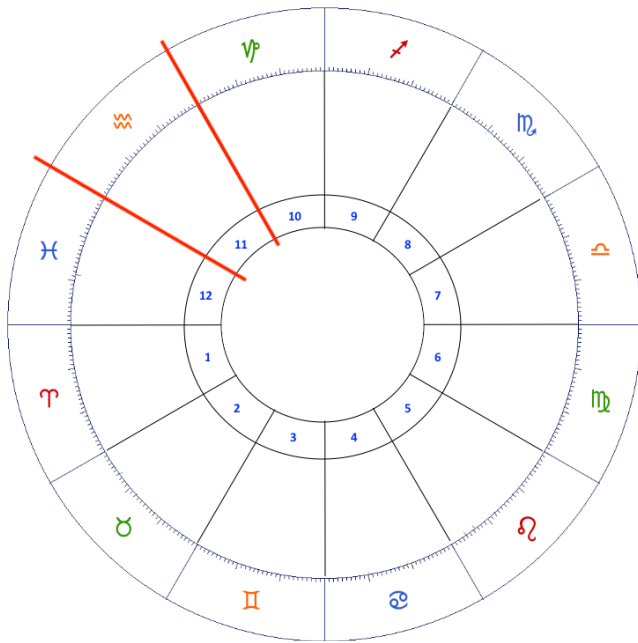
CASA X: LA VOCACIÓN

La cúspide o comienzo de la Casa X coincide con el Medio Cielo (MC), que es la realización social, la sensación de haber cumplido con nuestra tarea o alcanzado un objetivo. La décima casa representa la vocación, el trabajo vocacional. ... Es la casa de Capricornio, opuesta a la Casa 4 (la familia, el hogar).

PLUTON EN CASA 10:

El proceso de transformación y poder se manifestarán en la imagen pública, la profesión, las ansias del éxito. Habla de la familia y las responsabilidades que puedan heredar por dinastías (El patriarcado)

CASA 11



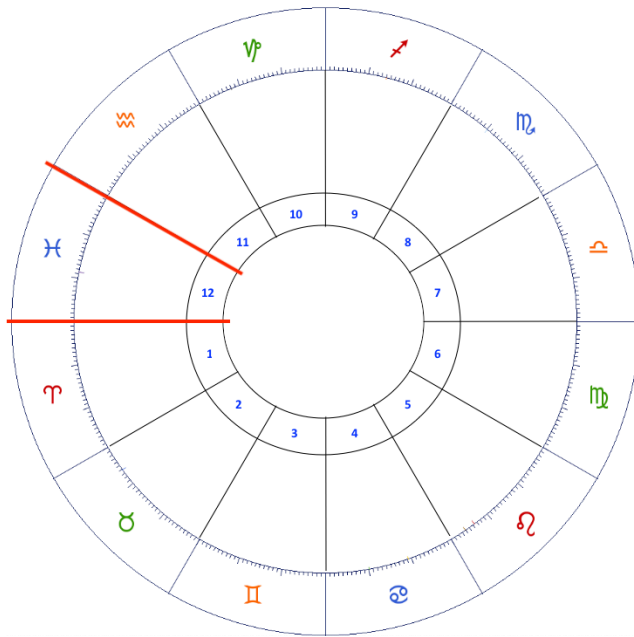
CASA XI: AMIGOS Y GRUPOS

Con la integración y la vida social. ... Es la Casa de Acuario, opuesta a la de Leo (Casa V). La creatividad expresada en un plano social en vez de individual, y para beneficio del grupo. Representa también los sueños, esperanzas, utopías, ideales, proyectos y anhelos con respecto un grupo.

PLUTON EN CASA 11:

El proceso de transformación y poder se manifestarán en la sociedad y las amistades, también es las relaciones amorosas. En la manera de como la energía plutoniana viene hacia nosotros desde la sociedad y como se manifiesta de nosotros hacia la misma.

CASA 12



CASA XII: EL INCONSCIENTE

La Casa XII cierra el ciclo y representa el plano psíquico, la intuición y el inconsciente colectivo, simbolizando un área de la vida más allá de lo personal, el misticismo, los milagros, etc. Se asocia a enfermedades crónicas, encierros y retiros prolongados. Hospitales, cárceles, monasterios.

PLUTON EN CASA 12:

El proceso de transformación y poder se manifestarán en el mundo místico interno de cada persona, por lo tanto, en los procesos familiares kármicos, estos procesos pueden traspasar el plano emocional al plano físico.



Lilith La Luna Negra

Lilith es la herida emocional que todos traemos de otras vidas y debemos liberar en cada encarnación.

La Luna Negra representa un punto de esclavitud emocional que está conectado a experiencias negativas que traemos de otros planos.

En el área donde se encuentre Lilith en nuestra carta natal, será el lugar donde experimentaremos más procesos de aprendizaje con dolor y karmas.

El signo donde Lilith se encuentre será la base de la energía primordial que ella manejará bajo dolor y pasión en nuestras vidas manifestándose con fuerza anclada en la casa que gobierne en el mapa astral natal de cada persona y arrastrando con sus energías a todos los planetas que la toquen formando aspectos astrológicos junto con los signos que estos ocupen y con las casas que gobiernen.

La única vía para liberar a Lilith es por medio de el entendimiento, del conocimiento y la iluminación.

Esto no cambiará nuestra herida, ni tampoco estaremos exentos de vivir las experiencias dolorosas, solo nos enseñará a cargar con ella aceptando nuestra vivencia como parte del proceso que escogimos venir a vivir en esta encarnación para lograr liberarnos de este Karma y no seguir llevándolo a otros planos, otras vidas.

La iluminación se dará en el momento que llegues a un estado de consciencia que te permita trabajar en pro a los demás para que tu herida no se repita en nadie más. Así suavizaremos los procesos cármicos de las generaciones futuras. Tomando en cuenta que esta ayuda puede ser benéfica para ti mismo en una vida futura. Desde el pasado te proteges a ti mismo en el futuro.

Loliana Moratinos

Lilith en la carta natal

(Según Clarín.com Entremujeres Astrologí, Entre mujeres Astrología Por Esperanza Florián, Astróloga)

Lilith nos habla psicológicamente de ese estado de alejamiento y vacío, astronómicamente es el apogeo y vacío lunar, pero psicológicamente es el vacío existencial, es el distanciamiento o el destierro. Pero también Apogeo nos habla de la trascendencia, del lugar más alto o lejano al que puedo llegar, un legado que me inmortaliza, una obra que me hace trascender en el espacio y el tiempo.

La parte de la carta natal donde se encuentre ubicada Lilith en la carta de una mujer nos habla de su poder femenino y en el hombre nos habla de cómo percibe el poder femenino y como puede concientizar esa parte femenina que tiene reprimida. También en la carta natal de un hombre, donde este ubicada Lilith le hablará del poder femenino que le atemoriza, que lo castra, que lo transgrede, que lo lleva a la transformación, trascendencia en su vida y que le genera heridas y vacíos. Puede hablarnos de cómo era la mujer con la que se iniciaron sexualmente y cómo era la forma en que se empoderaban las mujeres de su entorno familiar. En la carta de una mujer nos habla de lo mismo pero también del poder oculto y reprimido de ella misma. Casi siempre de su poder y energía sexual reprimida.

Lilith en la carta natal, según como este ubicada, aspectada y según el contexto de la historia de la persona, nos puede hablar de la parte sucia de nuestra vida, de los residuos del inconsciente a través de los sueños, de los vicios y del escapismo, de la violación, el rapto, los abusos sexuales, las cosas que son tomadas por la fuerza. Nos habla de la castración psicológica, del material residual psicológico que necesita ser sublimado, resarcido y expuesto a la luz. Aquí encontraremos las represiones, heridas, pero también un factor de sabiduría pues solo aprendemos de los errores y del sufrimiento impuesto por otros.

Lilith crea un vacío necesario, un desapego que nos ayuda a tener sabiduría en la vida. Es una forma de castración o frustración en las áreas del deseo. Es también la incapacidad de la psique o una inhibición en general. La posición de Lilith en la carta natal muestra dónde y cómo nos cuestionamos a nosotros mismos.

Con Lilith observamos también: las aberraciones, las represiones, la aversión, la misoginia, el suicidio, la promiscuidad, los abortos accidentales y los abortos voluntarios o inducidos, el vacío, la rebeldía, la emancipación, la liberación, el feminismo, los celos, el misticismo, la espiritualidad, la magia, la seducción, la manipulación psicológica, la encrucijada entre dos caminos peligrosos (dos opciones difíciles). Nos habla también de las hecatombes, catástrofes, volcanes o terremotos. Es muy amplio y profundo el concepto de Lilith, pero con la carta natal de una persona, según la posición donde se ubique, podemos llegar a entender de dónde provienen los traumas, donde se debe trascender, de qué debemos liberarnos y cómo podemos encontrar la llave para evolucionar a un nivel más elevado de conciencia. Porque no se trata de ocultar lo negativo que hay en nosotros, se trata de iluminarlo, integrarlo para saberlo canalizar de manera positiva y constructiva.

EL INFRAMUNDO

Infierno

La palabra infierno viene del latín inférnum o ínferus (por debajo de, lugar inferior, subterráneo), y está en relación con las palabras Seol (hebreo) y hades (del griego). Según muchas religiones, es el lugar donde después de la muerte son torturadas eternamente las almas de los pecadores. Es equivalente al Gehena del judaísmo, al Tártaro de la mitología griega, al Helheim según la mitología nórdica y al Inframundo de otras religiones.

En la teología católica, el infierno es una de las cuatro postrimerías del hombre. No se le considera un lugar sino un estado de sufrimiento. En contraste con el infierno, otros lugares de existencia después de la muerte pueden ser neutros (por ejemplo, el Sheol judío), o felices (por ejemplo, el Cielo cristiano).

Postrimerías

Las cuatro Postrimerías son, según el Catecismo de la Iglesia Católica, muerte, juicio, infierno y gloria: ni más ni menos que lo que espera después de la vida. Otros sustituyen en esta enumeración el juicio por el Purgatorio. Su iconografía ha inspirado a los artistas frecuentemente (Juan de Valdés Leal, por ejemplo) y a poetas y escritores, como Dante Alighieri en su poema La Divina Comedia.

Muerte

Es en esencia la extinción del proceso homeostático, por ende, el fin de la vida; según el catolicismo, una consecuencia del pecado; termina con nuestra existencia mortal y nos pasa a la inmortal, como es el destino común de los hombres; trae tristeza y debe ser temida, aunque Cristo ha conquistado a la muerte y todos los que mueren en Cristo vivirán con él (Romanos 6:5), (Romanos 8:17), (2Timoteo 2:11)

Juicio

El alma del ser humano es juzgada por su Creador después de la muerte. Debe distinguirse entre el juicio particular y el juicio universal. El primero se refiere al juicio inmediato del alma después de la muerte. Se dicta la sentencia de eterna consecuencia: Infierno o Gloria (paraíso). En caso de necesidad, el alma deberá primero ser purificada antes de entrar a la eterna bienaventuranza, esto es el Purgatorio. Todas las almas del purgatorio pertenecen a los salvados y verán a Dios, sin embargo, el estado de condenación del infierno es eterno. El segundo juicio se refiere al Juicio

Final en el que se juzgará al mundo entero y se confirmarán las sentencias de Dios, este será al fin de los tiempos (Mateo 25)

Purgatorio

Purificación necesaria para el paraíso y consiste en un estado intermedio de purificación en que hay diversos grados de expiación de pecados; puede ayudarse con la oración y es una agonía temporal.

Infierno

Sitio donde el gusano no muere (Marcos 9:47-48), preparado para el Diablo y sus ángeles, donde son el llanto y el crujir de dientes e imperan las tinieblas y el silencio de la ausencia de Dios (Mateo 13:49-50); se lo compara a un abismo y a una prisión donde hay aflicción y tormento y se excluye de la presencia de Dios. El fuego del infierno es la retribución del pecado y el castigo por rechazar voluntariamente la gracia de Dios; ahí ya no es posible el arrepentimiento y no hay esperanza posible.

Paraíso

Lugar donde habita Dios y de donde vino y a donde volvió Jesús. Es el hogar de la especie humana y Cristo nos conduce a él, pues es un lugar destinado a toda la humanidad que lo desee. No es fácil de lograr sin esfuerzo y también allí hay grados diversos de felicidad y cosas nuevas.

[Infra- ('por debajo de'): infrarrojo, infrasonido, infrahumano, inframundo.]

Mitología Griega-Romana

En la mitología griega, Hades alude tanto al antiguo inframundo griego como al dios de este también el nominativo llegó a designar la morada de los muertos.

Hades es el mayor hijo varón de Cronos y Rea.

Según el mito, él y sus hermanos Zeus y Poseidón derrotaron a los Titanes y reclamaron el gobierno del cosmos, adjudicándose el inframundo, el cielo y el mar, respectivamente; la tierra sólida, desde mucho antes provincia de Gea, estaba disponible para los tres al mismo tiempo.

Hades también era llamado Plouton (en griego antiguo) nombre que los romanos latinizaron como Plutón.

El término «hades» en la teología cristiana (y en el Nuevo Testamento) es paralelo al hebreo sheol (שְׁאוֹל, 'tumba' o 'pozo de suciedad'), y alude a la morada de los muertos.

En la mitología romana, la entrada al Inframundo localizada en el Averno, un cráter cercano a Cumas fue la ruta usada por Eneas para descender al reino de los muertos.

Los fallecidos entraban al inframundo cruzando el río Aqueronte, porteados por Caronte, quien cobraba por el pasaje un óbolo, una pequeña moneda que ponían en la boca del difunto sus piadosos familiares. Los pobres y aquellos que no tenían ni amigos ni familia se reunían durante cien años en la orilla cercana.

Hermes o Mercurio: actuaba como un psicopompo o guía de los difuntos, a quienes se les ayudaba a encontrar su camino hasta el Inframundo. Hermes es representado como el único dios además de Hades y Perséfone que podía entrar y salir del Inframundo sin problemas. [Un psicopompo es un ser que en las mitologías o religiones tiene el papel de conducir las almas de los difuntos hacia la ultratumba, cielo o infierno.]

Hermes o Mercurio actuaba como un psicopompo o guía de los difuntos, a quienes se les ayudaba a encontrar su camino hasta el Inframundo. Hermes es representado como el único dios además de Hades y Perséfone que podía entrar y salir del Inframundo sin problemas.

[Un psicopompo es un ser que en las mitologías o religiones tiene el papel de conducir las almas de los difuntos hacia la ultratumba, cielo o infierno. La voz proviene del griego ψυχοπομπός (psychopompós) que se compone de psyche, 'alma', y pompós, 'el que guía o conduce'.]



Caronte o Carón era el barquero de Hades, el encargado de guiar las sombras errantes de los difuntos recientes de un lado a otro del río Aqueronte si tenían un óbolo para pagar el viaje, razón por la que en la Antigua Grecia los cadáveres se enterraban con una moneda bajo la lengua, costumbre importada posteriormente en la Antigua Roma, donde también se veneraba al personaje. Aquellos que no podían pagar tenían que vagar cien años por las riberas del Aqueronte, tras los cuales Caronte accedía a llevarlos sin cobrar.



La barca de Caronte, Sueño, Noche y Morfeo, por Luca Giordano.

El otro lado del río era guardado por Cerbero, el perro de tres cabezas derrotado y domesticado para sí mismo por Heracles (Hércules para los romanos). Más allá de Cerbero, las sombras de los difuntos entraban en la tierra de los muertos para ser juzgadas.



Cerberus, with the gluttons in Dante's Third Circle of Hell. William Blake.

Los cinco ríos del reino de Hades y su significado simbólico eran el Aqueronte (el río de la pena o la congoja), el Cocito (de las lamentaciones), el Flegetonte (del fuego), Lete (del olvido) y Estigia (del odio), el río sobre el que incluso los dioses juraban y en el que Aquiles fue sumergido para hacerlo invencible. El Estigia formaba la frontera entre los mundos superior e inferior.

El Hades está dividido en tres subsecciones

La primera región del Hades comprendía los Campos de Asfódelos, descritos en la Odisea, donde las almas de los héroes vagaban abatidas entre espíritus menores, que gorjeaban a su alrededor como murciélagos. Solo libaciones de sangre que les eran ofrecidas en el mundo de los vivos podían despertarlos durante un tiempo a las sensaciones de humanidad.



Map of Hades by RobinRone on DeviantArt

Los Campos de Asfódelos son el lugar donde reposaban las almas de aquellos que tuvieron una vida equilibrada respecto a los conceptos representativos del bien y el mal. Esencialmente, era una llanura de flores del género de los asfódelos, que también era la comida favorita de los muertos. Se describe como un lugar fantasmal, mucho más precario a la vida en la Tierra. Algunos relatos lo describen como una tierra neutral. Es decir, sus habitantes no son ni buenos ni malos, y realizan sus monótonas tareas diarias, todos los residentes beben agua del río Lete antes de entrar a los campos, perdiendo así sus identidades y convirtiéndose en seres sin consciencia

Más allá quedaba el Érebo, que podía tomarse como un eufemismo para el Hades, cuyo nombre era temido. Había en él dos lagos: el de Lete, a donde las almas comunes acudían para borrar todos sus recuerdos, y el de Mnemósine ('memoria'), de donde los iniciados en los Misterios preferían beber. Siendo este concepto del olvido de vidas pasadas.

En el antepatio del palacio de Hades y Perséfone se sentaban los tres jueces del Inframundo: Minos, Radamantis y Éaco. Allí, en el trivio consagrado a Hécate, donde los tres caminos se encontraban, las almas eran juzgadas; volvían a los Campos de Asfódelos si no eran virtuosas ni malvadas y eran enviadas al camino del tenebroso Tártaro si eran impías o malas, o al Elíseo (Islas de los Bienaventurados) con los héroes «intachables».



There Minos stands.
Canto V., line 4.

El Tártaro es tanto una deidad como un lugar del mundo inferior, más profundo incluso que el Hades. En antiguas fuentes órficas y en las escuelas místicas es también la «cosa» ilimitada que existió primero, de la que nacieron la Luz y el Cosmos. [Los misterios eleusinos eran ritos de iniciación anuales al culto a las diosas Deméter y Perséfone. De todos los ritos celebrados en la Antigüedad, estos eran considerados los de mayor importancia. Los ritos, así como las adoraciones y creencias del culto, eran guardados en secreto, y los ritos de iniciación unían al adorador con el dios, incluyendo promesas de poder divino y recompensas en la otra vida.]

El Hades es el hogar de los muertos, el Tártaro tiene además una serie de habitantes. Cuando Cronos, el Titán reinante, tomó el poder encerró a los Cíclopes y Hecatonquiros en el Tártaro. Zeus los liberó para que le ayudasen en su lucha con los Titanes. Los dioses del Olimpo terminaron derrotándolos y arrojaron al Tártaro a muchos de ellos (Atlas, Crono, Epimeteo, Metis, Menecio y Prometeo son algunos de los que no fueron encerrados). En el Tártaro los prisioneros eran guardados por gigantes, cada uno con 50 enormes cabezas y 100 fuertes brazos, llamados Hecatonquiros. Más tarde, cuando Zeus venció al monstruo Tifón, hijo de Tártaro y Gea, también lo arrojó al mismo pozo.

PARAISO MITOLOGÍA GRIEGA

Campos Elíseos (en griego antiguo: ἑλύσια πεδία, Êlýsia Pedía -"campos" o "llanuras del lugar alcanzado por el rayo"-) Helios es el dios del Sol. Elíseo sería la adverbialización de Helios. Es una de las denominaciones que recibe la sección paradisíaca de la mitología griega; el lugar sagrado donde las "sombras" (almas inmortales) de los hombres y mujeres virtuosos y los guerreros heroicos han de pasar la eternidad en una existencia dichosa y feliz, en medio de paisajes verdes y siempre floridos, bajo el sol, por contraposición al Tártaro (donde los condenados sufrían eternos tormentos). También hace referencia a cuando se subía al Monte Olimpo y se sentían las nubes en los pies. Han sido a menudo identificados con el Cielo cristiano.

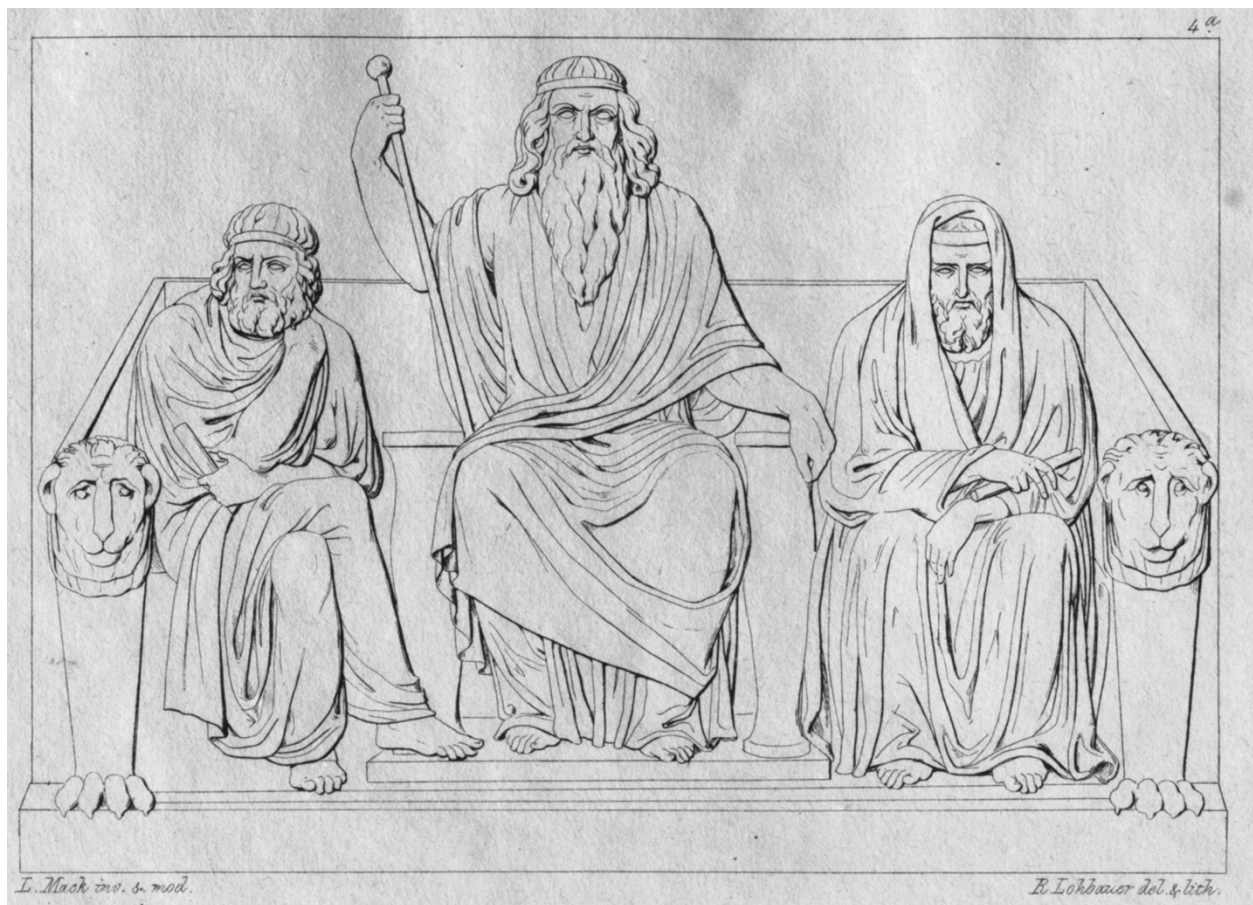


A estos campos se llegaba atravesando las aguas del río Aqueronte, el inframundo y más allá del río Lete. Se decía que los dioses descansaban en estas praderas libres de pecado, maldad y deseos terrenales. En este lugar de paz no se conocía la muerte; pero, a pesar de la condición eterna de la estancia de las almas en los Campos Elíseos, algunos mitos incluyen la oportunidad de regresar al mundo de los vivos, cosa que no muchos hacían. Se decía que los únicos capaces de enviar a los mortales a estos campos eran los dioses, o bien uno de ellos (Hypnos o Morfeo, que podía dormir a cualquiera con su melodía)

En algunos, el lugar lo gobernaba como señor absoluto Hades, el dios del inframundo. Píndaro nombra como su gobernante, viviendo en un palacio, a Crono, liberado del Tártaro:

*"Y aquellos que mantengan tres veces su juramento,
Manteniendo sus almas limpias y puras,
Jamás dejarán que sus corazones
sean manchados por el mal y la injusticia y, la venalidad brutal.
Ellos serán dirigidos por Zeus hasta el final:
Al palacio de Cronos."*

Otros autores, que consideran que Crono permaneció en el Tártaro durante toda la eternidad, ponen como juez del lugar a Radamantis.



Mundo de los Sueños

Morfeo, sus hermanos, su madre y su padre vivían en la tierra de los sueños situada en el Inframundo. Sólo los dioses que residían en el Olimpo podían visitar a Morfeo y a su familia en la tierra de los sueños. Su puerta estaba fuertemente custodiada por dos temibles monstruos que materializarían los temores de aquellos que intentaban pasar sin ser invitados. El Río del Olvido Lete también estaban situados en la tierra de los sueños.



HADES O PUTÓN

En la mitología griega, Hades (el 'invisible'), el dios del inframundo, era uno de los hijos de los Titanes Cronos y Rea. Tenía tres hermanas, Deméter, Hestia y Hera, así como dos hermanos, Zeus (el menor de todos) y Poseidón. Juntos constituían los seis dioses olímpicos originales.

Al hacerse adulto, Zeus logró obligar a su padre a que regurgitase a sus hermanos. Tras ser liberados, los jóvenes dioses, junto a los aliados que lograron reunir, desafiaron el poder de los dioses mayores en la Titanomaquia, una guerra divina. Zeus, Poseidón y Hades recibieron armas de los tres Cíclopes como ayuda para la guerra: Zeus los truenos, Poseidón el tridente y Hades un casco de invisibilidad. La guerra duró diez años y terminó con la victoria de los dioses jóvenes. Después de esta victoria, según un pasaje famoso de la Ilíada, Hades y sus dos hermanos menores, Poseidón y Zeus, echaron a suertes los reinos a gobernar. Zeus se quedó con el cielo, Poseidón con los mares y Hades recibió el inframundo, el reino invisible al que los muertos van tras dejar el mundo, así como todas las cosas bajo tierra. Fue así como los tres hermanos se convirtieron en los dioses supremos de la cultura griega.

Hades obtuvo su consorte definitiva y reina, Perséfone, raptándola, teniendo el concepto del rapto varias interpretaciones simbólicas, en una historia que conectaba los antiguos misterios eleusinos con el panteón olímpico en un mito fundacional del reino de los muertos. Helios le dijo a la llorosa Deméter sobre Hades «que no es un indigno yerno el soberano de tantos, que es de tu misma semilla y sabes bien dónde vive y qué lote le tocó cuando se hizo el reparto entre los tres hermanos...»

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

Hades reinaba sobre los muertos, con la ayuda de otros sobre los que tenía completa autoridad. Prohibió estrictamente a sus súbditos abandonar sus dominios y se enfurecía bastante cuando alguien lo intentaba, o si alguien trataba de robar almas de su reino. Era igualmente terrible para quien intentaba engañar a la muerte o cruzarla.

Aparte de Heracles, las únicas personas vivas que se aventuraron en el Inframundo fueron todas héroes: Odiseo, Eneas (acompañado por la Sibila), Orfeo, Teseo y, en un romance posterior, Psique. Ninguno de ellos estuvo especialmente satisfecho con lo que presenciaron en el reino de los muertos. En particular, el héroe griego Aquiles, a quien Odiseo conjuró con una libación de sangre, que dijo: «No me hables con dulzura de la muerte, glorioso Odiseo. Preferiría servir como mercenario a otro antes que ser el señor de los muertos que han perecido.»



Perséfone hija de Zeus y Deméter.

Deméter o Ceres no tenía una posición estable en el Olimpo. Solía vivir muy lejos de los demás dioses, siendo una diosa de la naturaleza anterior a plantar semillas y cultivar plantas. En la tradición olímpica fue cortejada por los dioses Hermes, Ares, Apolo y Hefesto, pero ella rechazó todos sus regalos y alejó a su hija de la compañía de los dioses. Así, llevaba una vida pacífica.

Perséfone estaba recogiendo flores con algunas ninfas, cuando Hades apareció, emergiendo de una grieta del suelo y se la raptó.

Tras las estancias de Perséfone en el inframundo junto a su marido, esta se fue enamorando poco a poco de él y convirtiéndose en una digna y cruel soberana de los infiernos.

En la versión más antigua la temible diosa Perséfone era la propia Reina del Inframundo.

Este mito puede ser interpretado también como una alegoría de los rituales matrimoniales de los antiguos griegos, que sentían que el matrimonio era una especie de rapto de la novia de su familia por parte del novio, y este mito puede haber explicado los orígenes del ritual del matrimonio.

Perséfone, como reina del Hades, sólo mostró clemencia una vez. Debido a que la música de Orfeo era tan arrebatadoramente triste, permitió que éste se llevase a su esposa, Eurídice, de vuelta al mundo de los vivos.

Perséfone también figura en la historia de Adonis, el consorte sirio de Afrodita. Cuando Adonis nació, Afrodita lo tomó bajo su protección y fue hechizada por su belleza sobrenatural. Afrodita se lo dio a Perséfone para que lo cuidara, pero ésta también quedó asombrada por su belleza y rehusó devolvérselo. La discusión entre las dos diosas fue resuelta por Zeus o Calíope, quien decidió que Adonis pasase cuatro meses con Afrodita, cuatro con Perséfone y los cuatro restantes del año solo. Cabe destacar que Adonis y Perséfone solo tuvieron una relación madre e hijo, a diferencia de la de este con Afrodita que sí fue amorosa.

Cuando Hades quiso abandonar a su esposa y volver con una ninfa llamada Mente, la cuál había sido amante del dios antes de que este se enamorara de Perséfone. La diosa, celosa, la golpeó tan fuerte que la desintegró de un ataque de ira y celos y de los restos, la convirtió en una planta de menta, siendo advertida de la situación por su madre, Deméter, cuando Perséfone se encontraba en la tierra.

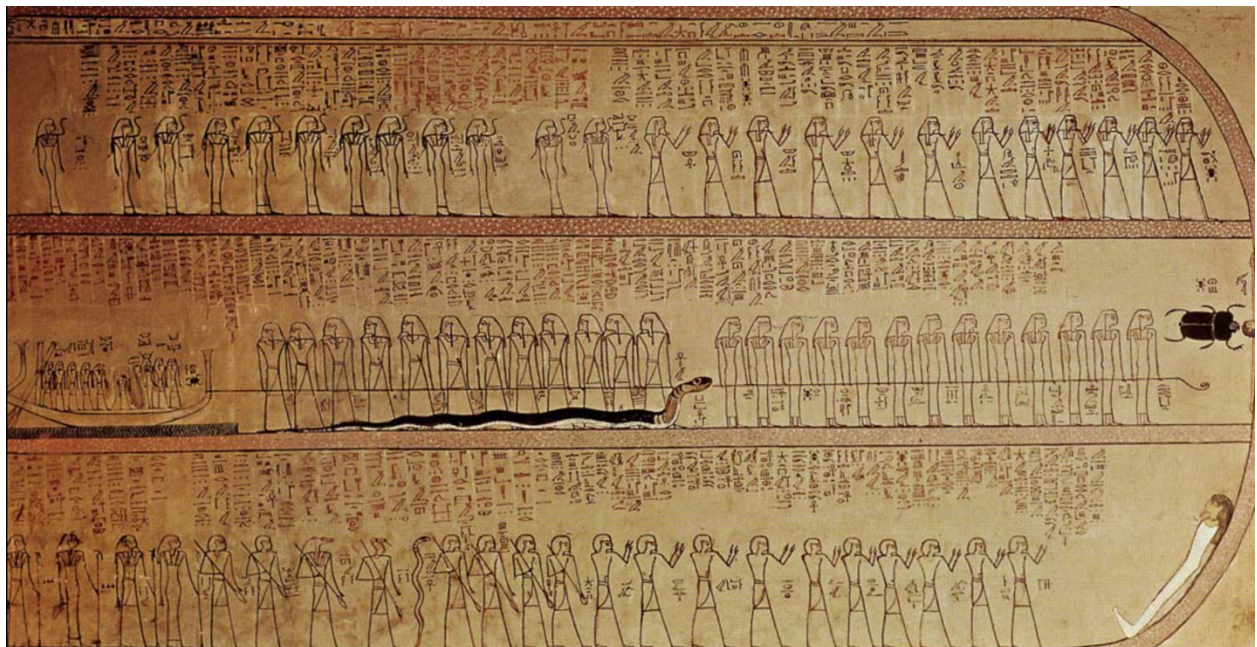
El matrimonio formado por Perséfone y Hades fue estéril. En la tradición órfica, se indica que las erinias: Alecto, Megera y Tisífone eran hijas de Hades y Perséfone al ser estas tres deidades del inframundo.

El Inframundo Mitología Egipcia

Libro de los Muertos

Los textos y las imágenes del Libro de los muertos eran tanto mágicos como religiosos. La magia era una actividad tan legítima como el rezo a los dioses, aun cuando la magia estaba dirigida a influir en los propios dioses.

De hecho, para los antiguos egipcios hay poca diferencia entre las prácticas mágicas y religiosas. Los egipcios también creían que conocer el nombre de algo les daba poder sobre ello, por lo que el Libro de los muertos dotaba a su propietario de los nombres místicos de muchas de las entidades que se encontraría en el más allá y de poder sobre ellas.



Los Libros de los muertos tienen cuatro secciones:

Capítulos 1-16 El difunto entra en la tumba, desciende a los infiernos y el cuerpo recupera el movimiento y el habla.

Capítulos 17-63 Explicación del origen mítico de los dioses y los lugares, los fallecidos son obligados a vivir de nuevo a fin de que puedan surgir, nacer, con el sol de la mañana.

Capítulos 64-129 Los fallecidos viajan a través del cielo en el arca solar como uno de los muertos benditos. Por la noche descienden al inframundo para presentarse ante Osiris.

Capítulos 130-189 Tras haber sido reivindicado, el fallecido asume poder en el universo como uno de los dioses. Esta parte también incluye diversos capítulos sobre amuletos protectores, provisión de comida y lugares importantes.



El místico Sortilegio 17, del [Papiro de Ani](#). La viñeta superior ilustra, de izquierda a derecha, al dios [Heh](#) como una representación del mar, una puerta de entrada al reino de Osiris, el [Ojo de Horus](#), la vaca celestial [Mehet-Weret](#) y una cabeza humana emergiendo de un ataúd custodiado por los cuatro Hijos de Horus.¹⁰

Más allá

En el Libro de los muertos los difuntos eran llevados ante la presencia del dios Osiris, deidad confinada en la Duat del inframundo. Había sortilegios destinados a que el Ba o el Aj del fallecido se unieran a Ra en el viaje por el cielo en su barca solar y le ayudara a luchar contra Apep. Además de la unión con los dioses, el Libro de los muertos también describe a los muertos vivos en el «Campo de Juncos», una versión paradisíaca, abundante y exuberante del Egipto real, en la que había campos, cosechas, ríos, animales y gente. Al fallecido se lo veía encontrándose con la Gran Enéada, un grupo de dioses, así como con sus propios parientes. Aunque el Campo de Juncos se entendía como placentero y generoso, allí era necesario trabajar, razón por la cual en los enterramientos se incluían numerosas pequeñas estatuas llamadas ushebti que iban inscritas con sortilegios, también incluidos en el Libro de los muertos, y cuya función era hacer cualquier trabajo manual que el fallecido necesitara en la otra vida. Los difuntos no solo iban al lugar en que moraban los dioses, sino que también adquirirían características divinas, razón por la que en el Libro de los muertos se les menciona en numerosas ocasiones como «El Osiris-[nombre]».

Ani y su esposa encaran las «Siete puertas de la Casa de Osiris». A continuación, se encuentran diez de los veintidós «Misteriosos portales de la Casa de Osiris en el Campo de Juncos». Todos están protegidos por temibles guardianes.

Según describe el Libro de los muertos, el camino hacia el más allá estaba plagado de dificultades. A los fallecidos se les requería atravesar una serie de puertas, cavernas y montañas vigiladas por criaturas sobrenaturales y aterradoras que iban armadas con enormes cuchillos. Son representadas con formas grotescas, normalmente con cuerpos humanos y cabezas animales, o con la combinación de diferentes bestias. Sus nombres, como por ejemplo «El que vive entre las serpientes» o «El que baila en sangre», son igualmente grotescos. Estas criaturas debían ser pacificadas con la recitación de los sortilegios adecuados incluidos en el Libro de los muertos, destinados a eliminar su amenaza e incluso pasar a gozar de su protección. Otro tipo de criaturas sobrenaturales eran los «asesinos», que mataban a los injustos en nombre de Osiris. El Libro aleccionaba a su propietario para escapar de su atención. Además de estas entidades sobrenaturales, había otras amenazas de animales reales o imaginarios, como cocodrilos, serpientes o escarabajos.



En el registro superior, Ani y su esposa encaran las «Siete puertas de la Casa de Osiris». A continuación, se encuentran diez de los veintidós «Misteriosos portales de la Casa de Osiris en el Campo de Juncos». Todos están protegidos por temibles guardianes.³⁵

Juicio

Si todos los obstáculos de la Duat eran salvados, el fallecido era juzgado en el ritual del Pesado del Corazón, descrito en el famoso Sortilegio 125. El fallecido era guiado por el dios Anubis ante la presencia de Osiris, donde debía jurar que no había cometido ningún pecado de una lista de 42, mediante la recitación de un texto conocido como la «Confesión Negativa». Entonces el corazón del difunto era pesado en una balanza contra la diosa Maat, que encarnaba la verdad y la justicia. Esta diosa era a menudo representada como una pluma de avestruz, el signo jeroglífico de su nombre. En este punto existía el riesgo de que el corazón del difunto diera testimonio y revelara los pecados cometidos en vida, aunque el sortilegio 30B prevenía esto. Si la balanza permanecía en equilibrio significaba que el fallecido había llevado una vida ejemplar, tras lo que Anubis lo llevaría hasta Osiris y podría encontrar su sitio en el más allá, convirtiéndose

en maa-kheru, que significa «reivindicado», o «justo de voz». Si el corazón no estaba en equilibrio con Maat, lo esperaba la temible bestia Ammyt, la Devoradora, lista para engullirlo y mandar la vida de la persona en el más allá a un cercano y poco placentero final.



PARAISO EGIPCIO MITOLOGÍA

Aaru

La campiña o marisma (sx.t en singular) de Aaru (Iaru, Aalu, Yaar o Yalu) era el lugar paradisíaco donde reinaba Osiris, y morada también de Ra Hor-Ajti, Seth y otros dioses importantes, según la mitología egipcia.

El Aaru fue situado en la región del norte, donde las estrellas imperecederas o circumpolares. Posteriormente se localizó en el nordeste y también en el noroeste, y se describe como un campo eternamente fértil o una serie de islas cubiertas de cañas (un campo de Juncos), similar al terrenal delta del Nilo: una zona de caza y pesca ideal. El lugar donde moraba Osiris también fue denominado, a veces, Campo de Ofrendas, Seje en egipcio antiguo.

Solamente a los espíritus cuyos actos pasados terrenales (conciencia y moralidad, representados por el corazón) pesaban igual que el Maat (la armonía cósmica, representada simbólicamente por una pluma) les era permitido comenzar un largo y peligroso viaje al Aaru, para disfrutar placenteramente por toda la eternidad.



Representación del Aaru en el Libro de los Muertos The Book of the Dead. E. A. Wallis Budge (1857-1937).



Pintura en la tumba de Najt.

LA DIVINA COMEDIA [libro de Dante Alighieri]



El Infierno visto por Sandro Botticelli (ca. 1480–1495).

Círculos del Infierno

Dante Alighieri, en el Infierno, primer canto, describe la visión del propio viaje en el ultratumba. Aquí el Infierno está dividido en círculos que son significativamente nueve, basado en el pensamiento aristotélico-tomístico. La construcción del Infierno está explicada por el autor en el canto XI.

Antes de ingresar a los círculos encontramos la Selva, el Coliseo y la Colina donde Dante se encuentra perdido "en el medio del camino de nuestra vida": detrás de la colina se encuentra la ciudad de Jerusalén, debajo de la cual se imagina cavada la inmensa vorágine del Infierno. Entra entonces por la Puerta del Infierno y penetra así en el Anteinferno. Superando el río Aqueronte en la barca de Caronte entra en el verdadero Infierno.

0) Ante Infierno

Justo después de entrar al Infierno se encontraba un espacio en el cual penaban las almas que habían vivido sin cometer méritos ni infamias. Los inútiles, los indecisos, aquellos que a su paso por el mundo no habían dejado huella estaban condenados a correr sin reposo, desnudos, perseguidos por insectos y avispas que los picaban en todo el cuerpo. Su sangre y sus lágrimas, al

caer al suelo, alimentaban a una serie de repugnantes gusanos. Estas almas estaban condenadas a nunca cruzar el río Aqueronte, pues carecían de la voluntad para tomar tal decisión.

Algunos de los habitantes de este espacio eran Esaú y Poncio Pilato.

1) Primer círculo: Limbo

Se trata del Limbo: en él se encuentran las personas que no han recibido el bautismo y que nacieron privados de la fe, no pueden disfrutar de la visión de Dios, pero no son castigados por algún pecado (por eso es llamado también anteinferno). Su condición ultraterrena tiene muchos puntos de contacto con la concepción clásica de los Campos Elíseos.

Pero según la doctrina cristiana algunas almas pudieron salir del Limbo y acceder al Paraíso: se trata de hecho de los grandes Padres, como Adán, Abel, Noé, Moisés, Abraham, David, Isaac, Jacobo, Raquel y muchos otros (en el tercer canto también aparece entre ellos el pagano Rifeo) que vivieron antes del Cristianismo pero que Cristo liberó después de la muerte llevando la insignia de su victoria sobre el mal y causando entre otras cosas daños físicos al Infierno (por ejemplo hizo derrumbarse todos los puentes de las Malebolge, como explica Malacoda a Virgilio en el canto XXI).

2) Segundo círculo

Aquí comienza el verdadero Infierno: de hecho, encontramos a Minos que juzga a los condenados según el mito ya presente en Homero y Virgilio.

En el segundo círculo están castigados los pecadores incontinentes y en particular los lujuriosos: ellos son empujados por el aire, vencidos por la tormenta infernal, evidente contrapaso (por analogía) de la pasión que los abrumó en vida.

3) Tercer círculo

En el tercer círculo, Dante y Virgilio continúan encontrando pecados incontinentes, en particular golosos: ellos están inmersos en el fango, bajo una lluvia incesante de granizo y nieve, y atacados por Cerbero, guardián de todos los infernos según la mitología clásica pero aquí relegado a guardián del tercer círculo.

4) Cuarto círculo (RIQUEZA)

Los pecadores de incontinencia del cuarto círculo son los avaros y los pródigos, condenados a empujar enormes pesos de oro, divididos en dos grupos que cuando se encuentran se injurian: la grandeza del peso que los oprime simboliza la cantidad de bienes terrenales que acumularon o gastaron, dedicándose enteramente a esto en vida.

El guardián del círculo es Plutón, rey del Averno, que Dante confunde quizás con Pluto, dios de la riqueza

5) Quinto círculo

Este círculo es el último en el cual se encuentran pecadores castigados por su incontinencia: aquí están los iracundos y los perezosos: los primeros, inmersos y los segundos, sumergidos en el pantano del Estigia. Los primeros estuvieron inmersos en el fango de su propia rabia, y ahora se golpean y se injurian eternamente, mientras los segundos gastaron su vida en la inmovilidad del espíritu, y por eso están hundidos, privados de aire y palabra, así como en vida se privaron de las obras.

6) Sexto círculo

El sexto círculo está vigilado por una multitud de diablos y por las Furias o Erinias. Estas son tres, Megera, Alecto y Tisífone, son las diosas de la venganza y personifican el remordimiento por un delito cumplido que perseguía al criminal.

Aquí son castigados los herejes, en sepulcros en llamas. En el Infierno los seguidores de cada secta están juntos, en contraste a la discordia y a la división que en cambio llevaron en la Iglesia, mientras que el sepulcro alude a la negación de la inmortalidad del alma

7) Séptimo círculo

Al séptimo círculo se accede después de haber superado los restos de una grieta, provocada por el terremoto que movió la tierra al morir Cristo. Esta marca una gran diferencia respecto a la parte superior del Infierno: de hecho, los condenados de los últimos tres círculos son culpables de haber puesto malicia en sus respectivas acciones. El custodio del círculo es el Minotauro, que representa la «loca bestialidad», es decir la violencia que equipara los hombres a las bestias. Aquí son castigados los violentos, divididos en tres grandes giros:

Primer giro

Los violentos contra el prójimo, es decir, los homicidas, los criminales, los tiranos, los violadores y los bandidos se encuentran inmersos en el Flegetonte, un río de sangre hirviente que simboliza la que derramaron en vida, y son atormentados por los centauros armados de arcos y flechas, que también representan la violencia y la fuerza bestial. Los condenados están inmersos en el río en distintas proporciones según la gravedad de la culpa y son atravesados por las flechas disparadas por los susodichos centauros si intentan salir más de lo establecido.

Aquí son castigados los tiranos. [lugar de Quirón]

Segundo giro

Los violentos contra sí mismos están divididos en dos categorías netamente distintas por la diversidad de sus penas: los suicidas son transformados en árboles por haber querido voluntariamente renunciar a su naturaleza humana, y de hecho no podrán nunca recuperarla. El día del Juicio Final, cuando los condenados y los benditos tomen sus cuerpos para sufrir y gozar del modo más intenso, los suicidas se limitarán a colgar a las ramas del propio árbol el cuerpo recuperado. Ellos son además castigados por las harpías, criaturas mitológicas con cuerpos de buitre y caras de mujer, que en la Eneida profetizaban a los troyanos hambre y desgracias.

En cambio, los derrochadores, que en vida destruyeron y desgarraron su sustancia patrimonial, aquí son desgarrados por lebreles famélicos. Estos son distintos de los pródigos del cuarto círculo ya que no solo no tuvieron medida a la hora de gestionar su patrimonio, sino que también tenían objetivos destructivos, y de esta manera destruían su propia sustancia. Son por lo tanto víctimas de una caza infernal.

Tercer Giro

Los violentos contra Dios, la naturaleza y el arte son, de hecho, divididos en tres grupos: los blasfemos yacen inmóviles sobre la arena ardiente y bajo una incesante lluvia de fuego; los sodomitas en cambio corren incesantemente bajo el fuego, y, finalmente, los usureros ("violentos contra las artes" en cuanto violentos contra el derecho humano al trabajo) están sentados en la lluvia de fuego. No existe una guardia para este grupo en específico, pero hay un guardián del séptimo círculo completo, es decir, el Minotauro.

En el caso de los sodomitas notamos una relación con el episodio de la Biblia de la destrucción de Sodoma y Gomorra justamente bajo una lluvia de fuego

8) Octavo círculo

Fraude. El octavo círculo aún castiga a los pecadores que usaron la malicia, pero esta vez en modo fraudulento contra los que no son de confianza. Tiene una forma muy peculiar que Dante describe con cuidado: está ubicado en un profundo foso en el medio del cual hay un pozo (la parte más profunda del Infierno).

Primera fosa

En la primera fosa se castiga a los proxenetas y a los seductores, es decir, aquellos que sedujeron en nombre de los demás y por cuenta propia

Segunda fosa

En la segunda fosa, tratada en el mismo canto precedente son castigados los aduladores, que se encuentran en excrementos humanos, digno contrapaso por la obscenidad moral de sus pecados.

Tercera fosa

En el hoyo tercero son castigados los simoníacos, que hicieron mercimonio de los bienes espirituales y sobre todo de oficios eclesiásticos. Se encuentran del revés en los agujeros de los que solo aparecen los pies, rodeados por las llamas.

Cuarta Fosa

En la cuarta fosa se **castiga a los adivinos y a los magos**, quienes caminan con la cara distorsionada hacia atrás, en contraste con el pretexto de ver el futuro: mediante la arrogancia y el engaño de las personas se proclamaban tener las facultades reservadas exclusivamente a Dios. Sin embargo, no deben ser confundidos los astrólogos con los adivinos: en la Edad Media se consideraba a la astrología una ciencia que trataba de los astros y sus influencias, y el propio Dante en varias ocasiones se refiere, por ejemplo, cuando afirma ser nacido bajo Géminis, mientras que la cuestión de cómo estas influencias son consistentes con el libre albedrío se

considera, asimismo, en todo caso aquí insiste en el engaño, la pretensión de ser capaz de ver y cambiar el futuro, lo cual, según Dante, es falso.

Quinta Fosa

La quinta fosa está compuesta por un lago de brea hirviente en el cual son inmersos los malversadores, aquellos que tomaron provechos ilícitos de sus cargos públicos.

Sexta fosa

En el hoyo sexto son castigados los hipócritas, que están vestidos con pesadas capas de plomo, doradas al exterior, con evidente alusión al contraste entre la aparición de "oro", agradable, que los hipócritas muestran al mundo exterior y su interioridad falsa agobiada por los malos pensamientos

Séptima fosa

En la fosa séptima los ladrones son castigados, colocados entre las serpientes con sus manos atadas por serpientes, y transformados en estas: estos animales son el símbolo por excelencia del demonio, del engaño, como se lee en el Génesis, donde a engañar a Adán y Eva es Satanás en forma de serpiente

Octava fosa

En el hoyo octavo se castiga a los consejeros fraudulentos, que andan encerrados en llamas: la lengua de fuego es la imagen de la lengua con la que pecaron, dando consejos engañosos, y de hecho también tienen dificultad para hablar

Novena fosa

En el hoyo noveno se castiga a los sembradores de la discordia o la maldad, que puede ser sembradores de la discordia religiosa, que es responsable de los cismas, política, responsable de las guerras civiles, o más generalmente para los hombres y las familias. Ellos están mutilados por un demonio espadachín que vuelve a abrir sus heridas tan pronto como se cierran, enfatizando con la separación de sus órganos las perennes divisiones que causaron en la humanidad.

Décima fosa

En la última zanja del octavo círculo se castiga a los falsificadores, a los que en vida falsificaron metales, personas, dinero o palabras. Están sufriendo de enfermedades horribles que les deforman: los falsificadores de los metales tienen lepra, los de personas rabia, los de monedas hidropesía acompañada de una sed incesante y los de palabras fiebre. Estas enfermedades los desfiguran, así como en vida ellos desfiguraron la realidad.

9) Noveno Círculo

Traidores. El último círculo está constituido por un inmenso lago de hielo, llamado Cocito, formado así gracias al movimiento de las alas de Lucifer. Están aquí castigados los traidores de quienes se fiaron, simbolizado por la frialdad del hielo, así como fueron fríos sus corazones y sus mentes en pecar, en contraposición a la caridad, tradicionalmente simbolizada por el fuego

El noveno y último círculo del Infierno castiga todavía a los culpables de malicia y fraude, pero esta vez contra quienes se fiaron. El noveno círculo está materialmente separado del precedente por un inmenso pozo, y en la estructura misma del poema está resaltado por la inserción de un "canto de pasaje", pero igualmente muy importante. En este pozo están castigados los gigantes, que están fuera de la estructura ternaria del Infierno de la misma forma que son extraños a la naturaleza humana, más allá de que se parezcan: ellos son al mismo tiempo condenados y custodios del último círculo, que está de esa forma encuadrado por titánicas figuras de rebeldes contra la divinidad, los Titanes justamente que se rebelaron a Júpiter y Lucifer que a pesar de ser el más bello y potente de los ángeles se rebeló contra su creador. Ahora, por contraste por haber querido elevarse usurpando un poder que no es de ellos, todas estas figuras están inmovilizadas en lo más profundo del Infierno: aquí en particular encontramos a los gigantes, encadenados a las paredes del pozo desde el ombligo hacia abajo

Primera zona

La primera zona del noveno círculo es la Caina, llamada así por Caín, quien mató a su hermano Abel. Justamente aquí están los traidores a los allegados, sumergidos en hielo hasta la cabeza con la cara hacia abajo.

Segunda zona

La segunda zona del noveno círculo es la Antenora, que debe su nombre al troyano Antenor que traicionó a su ciudad: aquí están, de hecho, los traidores al partido sumergidos con la cara hacia arriba, o con hielo que cubre la mitad de la cabeza.

Tercera Zona

El tercer lugar del noveno círculo es la Tolomea que lleva su nombre en honor al rey egipcio Ptolomeo que traicionó al huésped Sexto Pompeyo. De hecho, aquí están los traidores de los huéspedes, sumergidos en el hielo con la cabeza echada hacia atrás, para que se les congelen las lágrimas en los ojos, evitando dar rienda suelta a la pena en lágrimas.

Cuarta zona

La cuarta área del noveno círculo es la Judeca, llamado así por Judas, que traicionó a Jesús, benefactor de la humanidad. Aquí están los traidores de los benefactores, plenamente inmersos en el hielo, pero en diferentes posiciones, "Unas están yacientes; otras erectas, ésta cabeza abajo, aquella de pie, / otra, como un arco, el rostro al pie devuelve" (vv. 13 - 15). Estas cuatro posiciones tienen significados diferentes, a saber, los que "yacen" traicionaron a sus pares, aquellos con la cabeza hacia arriba han traicionado a sus superiores (por ejemplo, a sus señores) y los que tienen los pies hacia arriba a sus inferiores (por ejemplo, a sus súbditos), mientras que los que están doblados habrían traicionado a ambos (Francesco da Buti). En el infierno más profundo, castigados por el mismo Lucifer, el primer gran traidor, están los traidores de las más altas instituciones, creadas bajo la voluntad de Dios para el bien de la humanidad: ellas son tres, y por lo tanto son tres las bocas de Lucifer en el que son masticados, en analogía evidente con el concepto de unidad y la Trinidad de Dios. Lucifer, el principio de todo mal, tiene en la boca central a Judas Iscariote, el traidor de Cristo, que desciende de él la autoridad espiritual, desgarrado su cuerpo con los dientes. En las bocas laterales, con la cabeza hacia afuera, están

Marco Junio Bruto y Cayo Casio Longino, que conspiraron contra César y, por lo tanto traidores del imperio. "Las dos máximas potestades fueron ambas pre ordenadas por Dios como guías a la humanidad para conseguir respectivamente la felicidad ultramundana y aquella terrenal"

LOS CIELOS DEL PARAISO DE DANTE

Dante Alighieri, en el Paraíso, la tercera cántica de La Divina Comedia describe su visión de su viaje al último reino de la ultratumba. Su Paraíso se divide en "cielos", que son nueve y se basan en la cosmología aristotélico-tomístico, correspondiendo los primeros siete a cada uno de los planetas del sistema solar.

Primer cielo (Luna)

El primer cielo es el de la Luna, que en el medioevo se consideraba un planeta, y cuya principal característica es la falta de constancia. Corresponde a los espíritus débiles. En esta esfera se encuentran las almas de quienes incumplieron sus propios votos, aunque no por su voluntad sino obligados por otros. Estas almas aparecen al autor como imágenes reflejadas en vidrios transparentes y tersos, o en aguas nítidas y tranquilas.

Segundo cielo (Mercurio)

El segundo cielo es el de Mercurio, que se caracteriza por el amor por la gloria y la fama terrena. Las almas que acá residen son de hecho las que siguieron la providencia con ese fin. Aparecen ante Dante como esplendores flameantes que bailan y cantan.

Tercer cielo (Venus)

El tercer cielo es el de Venus, que se caracteriza por el amor, y donde de hecho se encuentran las almas de los amantes. El protagonista los describe como esplendores que se mueven rápidamente en círculo

Cuarto cielo (Sol)

El cuarto cielo es el del Sol, que se caracteriza por la sabiduría. Los beatos de este cielo son las almas de los sabios y de los Doctores de la Iglesia, las cuales aparecen dispuestas en coronas concéntricas de gran esplendor, y danzan alrededor cantando.

Quinto cielo (Marte)

El quinto cielo es el de Marte, dios de la guerra. En esta esfera residen las almas de los combatientes muertos por la fe. Aparecen como resplandores rojizos muy intensos que cantan, moviéndose de modo que su organización dispone una cruz griega en cuyo centro brilla Cristo, quien fue el primero en morir para dar fe a la humanidad.

Sexto cielo (Júpiter)

El sexto cielo corresponde a Júpiter, cuya virtud característica es la justicia. El cielo es de hecho la sede de las almas de los príncipes sabios y justos. Se presentan ante Dante como luces que vuelan y cantan, formando letras luminosas que componen la frase «Diligite iustitiam qui iudicatis terram» (es decir "Amen la justicia, ustedes que juzgan el mundo").

Séptimo cielo (Saturno)

El séptimo es el cielo de Saturno, que se caracteriza por la meditación. En esta esfera se encuentran de hecho quienes en vida se consagraron a las actividades contemplativas. Aparecen como resplandores que suben y bajan los escalones de una «escala celeste» luminosa, intensamente dorada, tan alta que su cumbre se pierde. Se trata de una alegoría de la sabiduría.

Octavo cielo (estrellas fijas)

El octavo es el cielo de las estrellas fijas. En esta esfera el autor no encuentra beatos, sino las almas triunfantes, que aparecen como innumerables luces iluminadas por el resplandor de Cristo y de María, en torno a la cual gira cantando el arcángel Gabriel.

En esta esfera, Dante debe afrontar un "examen" sobre las tres virtudes teologales. En efecto, tras una oración de Beatriz:

San Pedro lo interroga sobre la fe su contenido y origen, así como pruebas de su verdad; Santiago el Mayor hace otro tanto con la esperanza, inquirendo específicamente sobre sus características, su origen, y su objeto; San Juan, en fin, interroga a Dante sobre la caridad, insistiendo sobre su objeto, y las razones que lo originan y dirigen. Las inteligencias motrices de este cielo son los querubines, que pertenecen a la primera jerarquía angelical.

En este cielo el autor encuentra a Cristo, María con el arcángel Gabriel, san Pedro, Santiago el Mayor, Juan el Evangelista y Adán.

Noveno cielo (primer móvil)

El noveno y último es el cielo cristalino, también llamado primer móvil pues es de hecho el primero que se mueve, recibiendo su moción de Dios y transmitiéndosela a las esferas concéntricas subyacentes. Por encima solo se encuentra el Empíreo, que es inmóvil en cuanto efecto (en la teología medieval el movimiento no era compatible con la perfección, pues implicaba cambio): la potencia divina que reside en el Empíreo, centro del universo, imprime a los cielos subyacentes un movimiento rotatorio, muy fuerte en el primer móvil pero cada vez más lento, hasta la Tierra. En esta esfera residen las jerarquías angélicas, que aparecen distribuidas en nueve círculos de fuego que rotan en torno a un punto luminoso, que es la Gracia de Dios.

Empíreo

Sobre los nueve cielos se encuentra el Empíreo, que es la sede de Dios, donde está rodeado de ángeles y de la rosa de los beatos, que allí residen habitualmente, no obstante, se puedan desplazar con libertad por los cielos inferiores.



El Empíreo, fresco de Philipp Veit.

Fuentes

MIRA TUS ESTRELLAS.COM

LOLIANA MORATINOS

WIKIPEDIA

Carta_natal.es

Map of Hades by RobinRone on DeviantArt

astronomiaonline.com/

zha017.blogspot.com/

sermasyo.com José Ignacio Marina Astrólogo Transpersonal y Psicoterapeuta

astrologia.wiki)

gramaticas.net

Clarín.com Entre mujeres, Esperanza Florián, Astróloga

El Empíreo, fresco de Philipp Veit.

El Infierno visto por Sandro Botticelli (ca. 1480–1495).

Pintura en la tumba de Najt.

Representación del Aaru en el Libro de los Muertos The Book of the Dead. E. A. Wallis Budge (1857-1937).

Map of Hades by RobinRone on DeviantArt

Cerberus, with the gluttons in Dante's Third Circle of Hell. William Blake.

La barca de Caronte, Sueño, Noche y Morfeo, por Luca Giordano.