**Lección 6. MARTE.**

***6.1. INTRODUCCION.***

Marte es el planeta de la ACCION, de la energía desplegada y, muchas veces, de circunstancias trágicas o violentas, como los accidentes.

En él está la capacidad de lucha y el empuje del individuo como, así también, las rivalidades hacia él y las enemistades.

La persona de Marte tiene coraje, voluntad y simpatía pero, a veces, es impositiva, autoritaria y orgullosa.

Las mujeres procurarán casarse con hombres de buena posición o que tienen títulos civiles y militares.

Con Marte escudriñamos la tenacidad, la energía vital y la fortaleza para la consecución de nuestras metas e incluso ideales.

***6.2. EXPLICACION PSICOLOGICA COMPLEMENTARIA.***

Marte es el planeta de la ENERGIA EN ACCION, de la ESPONTANEIDAD y de la FIRMEZA.

Está dotado de HEROISMO, VALENTIA y CAPACIDAD DE LIDERAZGO, todo lo cual se dará evidentemente en la persona de Marte bien equilibrada.

En el polo opuesto, hallamos la DUREZA, la TIRANIA, la AGRESIVIDAD y la PASIONALIDAD, es decir, en este caso esa poderosa energía de actuación está descontrolada y no se batalla por un ideal, sino únicamente por fines egoístas y, en ningún caso, está ya guiada por un ideal elevado.

La energía marciana se puede canalizar también a través del DEPORTE o ser útil a la sociedad a través de los CUERPOS DE SEGURIDAD Y POLICIA.

Todo lo relacionado con el hierro (armas, mecánica, siderurgia, etc.) está bajo su dominio.

Ares o Marte es el INICIADOR DE EMPRESAS, pues no se plantea ni el fracaso ni el cansancio físico y tampoco duda a la hora de tomar decisiones. Indica la capacidad de la persona de CONFIAR EN SI MISMA.

Pero no olvidemos que Marte está en analogía con ciertos sucesos desestabilizadores como accidentes, operaciones quirúrgicas, dolores agudos, etc.

En el polo oscuro de la vibración planetaria marcial encontramos los instintos de la AGRESIVIDAD y la LUCHA POR LA SUPERVIVENCIA en el sentido animal, dando como resultado la VIOLENCIA, la BELICOSIDAD e, incluso, la CRIMINALIDAD.

***6.3. MITOLOGIA.***

Para los caldeos era Nergal, dios temible de la guerra.

Fue llamado Ares en toda la mitología griega, el valiente hijo único de Júpiter y Juno, educado por uno de los Titanes, quien le enseñó los ejercicios corporales.

Antes de que llegara al mundo, los hombres luchaban sin técnica ni armas adecuadas. Marte dio las tácticas de militarismo, la defensa y el ataque, mejorando la manera de matar. El hierro, que hasta entonces sólo se había utilizado para herramientas, fue usado para hacer lanzas y espadas.

Marte luchó con bravura contra los Gigantes, pero los hijos de Aloos le tendieron un trampa y lo tuvieron gimiendo en un calabozo durante 15 meses hasta que Mercurio lo liberó.

Ya en el Olimpo, cortejó a Venus y ella quedó fascinada por su traje de guerrero, las armas, su valor, etc. El cojo esposo de Venus, Vulcano, se quejó a Júpiter y éste decidió que Ares abandonara el cielo por un tiempo. Aquí abajo participó valientemente en la guerra de Troya.

Se representa a Marte como un hombre joven, de feroz mirada y caminar enérgico, con traje de guerra, casco y pecho al descubierto. En su mano derecha tiene una enorme lanza y, en la izquierda, un escudo o un látigo. A sus pies aparece un gallo.

Va en un carro tirado por enérgicos caballos llevados por él mismo o por su hermana Belona. Para sus compañeros del Olimpo, Marte es un insoportable pendenciero.

Belona, diosa de la guerra, prepara el carro de combate a Marte. Ella también participa en las batallas, dando latigazos y aumentando el ánimo de los guerreros. La inseparable compañera de Belona es la Discordía, desterrada del cielo a causa de las continuas disputas y roces que creaba entre los dioses. La figura de esta última se representa con una cabeza llena de serpientes en lugar de cabellos, teniendo en una mano una antorcha y en la otra un puñal.

Marte, en ocasiones, representa la violencia ciega y vacía, sin tener en cuenta ninguna norma moral; y, en otras, es el dominador de los enemigos, el caudillo de los hombres más justos y representante del valor.

Ares favorecía a los pueblos extranjeros, sobre todo a los troyanos y a las amazonas. Pero, a pesar de su fortaleza, Ares no siempre sale airoso del campo de batalla. Atenea lo desarmó para evitar que interviniera en la guerra entre troyanos y aqueos, tumbándolo de una pedrada.

Hércules logró herir en un muslo a Ares y le hizo huir. Y, como ya se dijo, los gigantes le tuvieron un tiempo encerrado.

Pero la mayor humillación la recibió Ares junto a Venus.

Afrodita amaba ardientemente a Marte por su potencia viril.

Ellos dos se unieron a escondidas y por primera vez en la propia casa de Vulcano. Apolo, que los descubrió, se lo contó a Vulcano (Hefesto) y este último, al oír la mala noticia, se dirigió a su fragua. Allí preparó una trampa a los dos amantes, haciendo una red de hilos inquebrantables como tenues hilos de araña. Esta red la dejó colgando sobre su cama matrimonial y luego fingió que se iba de viaje. Entonces Ares, que estaba atento, entró en la casa y se metió en la cama con Afrodita. En ese momento la red les cayó encima dejándoles del todo inmovilizados. Al poco tiempo llegaron los dioses y se rieron de la pareja. Marte, después de esto, convirtió a su mejor escudero, Alektrión, en gallo que le avisara de la llegada del Sol. Venus, al poco, se fue un tiempo a la Tierra avergonzada. De esta unión ilegal nacieron Fobos y Deimos (el Terror y el Temor), los dos angelitos que acompañan siempre a Marte en el campo de la batalla.

Ares tuvo éxito con otras mujeres mortales pero siempre generó hijos bandidos y violentos. En definitiva, los griegos no afinaban demasiado con Ares por su carácter guerrero, pero sí el belicoso pueblo romano.

***6.4. EXPLICACION ESOTERICA COMPLEMENTARIA.***

Marte es el valiente que lucha y se enfada, que guía con firmeza y se dirige presto a la tierra prometida, no importándole el dolor momentáneo, sino la victoria final. Su misión es poner orden y disciplina, no permitiendo flaquezas ni flojeras, pues él sabe que eso sería fatal.

Avanza con paso firme, lucha contra los elementos con poder y abre camino con decisión a los más débiles que vienen tras de sí.

Su fuerza de acción es irresistible y su táctica en los momentos difíciles es fundamental para vencer a las energías nefastas del universo. Sin él, difícilmente predominará definitivamente lo blanco sobre lo negro.

***6.5. NOTAS COSMOBIOLOGICAS.***

Rige el día martes.

Su metal es el hierro.

El color es el anaranjado.

El color simbólico es el rojo.

***6.6. SIGNIFICADO ABSTRACTO.***

Cualidad MARCIAL Cualidad CONTRARIA

Aventura Comodidad

Violencia Paz

Virilidad Feminidad

Lucha Sumisión

Dinamismo Pasividad

Destrucción Creación

Fuerza Debilidad

Pasión Amor

Impulso Razón

Iniciativa Conformismo

Agresividad Docilidad

Decisión Indecisión

Valor Cobardía

Rudeza Finura

Injusticia Justicia

***6.7. PSICOLOGIA DEL PLANETA EN ESTADO COSMICO ARMONICO.***

Solar

Activo

Enérgico Voluntarioso

Confiado

Limpio

Positivo Incansable

Insumiso

Luchador

Independiente Entero

Intrépido Extrovertido

Determinado Osado

Valeroso

Pionero

Audaz

Claro

Entusiasta

Directo

Realizador Conquistador

Franco

Trabajador

Seguro

Héroe

Deportista Saludable

Sincero

***6.8. PSICOLOGIA DEL PLANETA EN ESTADO COSMICO DESARMONICO.***

Orgulloso

Criminal

Pasional

Cruel

Excitable Camorrista

Temerario Jactancioso

Iracundo

Violento

Rebelde

Celoso

Maniático Inflexible

Pendenciero Egoísta

Obstinado Impaciente

Precipitado Tiránico

Rencoroso Despilfarrador

Contradictorio Instintivo

Bebedor

Áspero

Despiadado Colérico

Vengativo Lujurioso

Bruto Desenfrenado

***6.9. ASPECTO FISICO.***

Tipo del gladiador: atlético, musculoso, con resistencia física; forma ruda y angulosa.

Su cabello es rojizo, rubio ardiente o castaño oscuro. Los hombres son muy pilosos; la piel es coloreada, un poco amarilla a veces, pero de aspecto agradable. Los ojos son claros o estriados con líneas doradas.

Mandíbula firme, mirada codiciosa y gesto vivos.

En la mujer, también el cuerpo tiende a ser atlético.

***6.10. ANALOGIAS.***

Dinamismo Objetos cortantes

Acción

Armas de fuego

Instinto de supervivencia Policía

Entusiasmo

Doma

Masculinidad Mecánica

Hostilidad Industria

Repulsión Metalurgia

Guerra

Escándalo

Enemistad Dilapidación

Operación quirúrgica

Fiebre

Herida

Pérdidas

Accidente

Incendio

Cultura física Dictadura

Deporte Entrenamiento

Criminalidad Ejército

***6.11. PERSONAJES Y LUGARES.***

El amante

Maquinistas

Personajes masculinos Soldadores

Enemigos declarados Guerreros

Adversarios

Obreros

Soldados

Colonos

Marineros

Exploradores

Atletas

Cazadores

Luchadores Revolucionarios

Militares

Criminales

Oficiales

Industriales

Cirujanos

Ingenieros