

ÍNDICE

DEDICATORIA	2
INTRODUCCIÓN	3
MAGIA, SALUD Y RELIGIÓN	4
I. DEFINICIONES	5
1.1. Magia.....	5
1.2. Salud.....	6
1.3. Religión.....	7
La medicina y la civilización.....	8
La influencia del cristianismo.....	10
II. HISTORIA DE LA MAGIA	12
III. LA MAGIA EN LA ANTROPOLOGÍA SIMBÓLICA	14
IV. EL PASO DE LA MAGIA A LA RELIGIÓN	15
V. LAS MAGIAS Y SUS CLASES	16
5.1. las magias “no naturales” en Europa.....	16
5.2. Manitu o la magia en América del Norte.....	18
5.3. Magia blanca.....	20
5.4. Magia negra.....	21
5.5. Animismo.....	21
VI. SISTEMAS DE MAGIA	23
VII. OPINIONES SOCIALES SOBRE LA MAGIA EN LA ACTUALIDAD	30
CONCLUSIONES GENERALES	32
RESUMEN	34

INTRODUCCIÓN

SOBRE HISTORIA DE LA MEDICINA, MAGIA Y RELIGIÓN

Las explicaciones en torno a los procesos patológicos han sido formuladas, a lo largo de la historia, en función de diferentes causas: sobrenaturales, divinas, humanas, científicas y naturales. En todas las culturas ancestrales, existía un grupo selecto de gentes que a través de su capacidad de sugestión iniciaron las primeras prácticas curativas mediante el uso de conjuros, empleo de pócimas y otros artificios. Se podría afirmar que no hay cultura ancestral en la que el desarrollo de la práctica médica sea ajeno a la magia y la religión. Los conocimientos médicos más antiguos pertenecen al Paleolítico Inferior aunque son escasos. A partir del año 4000 a.C. ocurrió una revolución técnica y cultural que permitió el florecimiento de grandes civilizaciones y sus características comunes en el ámbito médico eran el politeísmo y diferentes grados de religiosidad, asociados directamente con las enfermedades o la acción de sanar. Otra etapa muy importante en el desarrollo de la Medicina y la acción de sanar se inicia con la historia del cristianismo, por tanto, desde la predicación del propio Cristo, es patente la relación entre él y la Medicina, en la que se distinguen, hasta cinco aspectos diferentes: el metafórico, el taumatúrgico, el ético, el doctrinal y el técnico. La agroquímica o química médica, nombre que se le dio a la fusión de la Alquimia, la medicina y la química, la practicaban los seguidores de Paracelso desde el siglo XVI. A pesar del progreso en las ciencias médicas el Siglo XVIII se consideraba la edad de oro de la duplicidad, la charlatanería y los cultos extraños. La imagen mágica del médico del siglo XIX cambió por el desarrollo de la medicina que dependía de la ciencia y del papel dominante del laboratorio en los problemas de enfermedad y muerte. El médico dejó de ser un hombre con poderes semimilagrosos, para participar en las tendencias positivistas de la época y reconocer como verdaderas sólo aquellas conclusiones que se basaban en hechos objetivos.

La medicina es la ciencia y el arte dirigidos a prevenir y curar la enfermedad. Es un saber y una práctica. Un conocimiento cuyas aplicaciones se apoyan en valores religiosos, éticos, culturales y artísticos; en el empirismo, la tradición, la experiencia personal del

médico y el método científico. Las explicaciones en torno a los procesos patológicos han sido formuladas, a lo largo de la historia, en función de diferentes causas: sobrenaturales, divinas, humanas, científicas y naturales.

El hombre desde sus orígenes se ha visto amenazado constantemente por fenómenos naturales, que le han generado miedo, temor e ira en innumerables ocasiones. En los primeros tiempos de la humanidad, la creación y la existencia del cosmos, así como de los fenómenos y acontecimientos que rodean al hombre, al igual que los de su interior, son atribuidos a causas o poderes sobrenaturales que al ser tan poderosos frente a la ignorancia humana, son temidos y venerados mediante cultos expiatorios para ganarse su protección. Es en esos momentos cuando surge la medicina como respuesta instintiva y de sentido común, aunque también mágica.

En todas las culturas ancestrales, existía un grupo selecto de gente que a través de su capacidad de sugestión iniciaron las primeras prácticas curativas mediante el uso de conjuros, empleo de pócimas y otros artificios, aunque ninguna de éstas tuvo un sustento válido. La religiosidad estuvo dirigida por el culto a los dioses, pero al mismo tiempo llevada hacia la creencia de fenómenos mágicos, ya que los magos o sacerdotes eran quienes se comunicaban con los dioses. Se podría afirmar que no hay cultura ancestral en la que el desarrollo de la práctica médica sea ajeno a la magia y la religión.

Pero a través de los años surgieron explicaciones científicas y razonables acerca de los fenómenos y de las enfermedades. Comenzó el desarrollo de la ciencia, sin una ruptura plena entre la medicina y la religión, ya que a pesar de la importancia y gran peso que mostró la ciencia, no fue posible una ruptura plena con la religiosidad en las poblaciones en el mundo.

MAGIA, SALUD Y RELIGIÓN

I. DEFINICIONES

1.1. MAGIA

La palabra magia procede del latín *magīa*. Se trata del arte con que se pretende producir resultados que son contrarios a las leyes naturales. Dicho arte se vale de palabras, conjuros y diversos actos y objetos.

El concepto de magia se utiliza tanto para nombrar tanto a la ciencia oculta con pretensión de realidad como al espectáculo que, valiéndose de trucos, intenta engañar al espectador con situaciones increíbles y fuera de la lógica. En este último caso, la gente sabe que lo que está viendo no es real (como la desaparición de un objeto o la mutilación de una persona), pero no logra descubrir dónde está el engaño.

La magia puede entenderse de distintas formas. La religión y numerosos cultos o rituales paganos tienen un componente mágico o sobrenatural. Creer que alguien puede volver de la muerte es un acto de fe que, para un no creyente, supone algo mágico (por fuera de las leyes naturales) y, por lo tanto, imposible.

Los magos, los brujos y los hechiceros son quienes administran la magia. Algunos dicen tener poderes sobrenaturales y otros se presentan como vehículos de Dios. El ocultismo, el esoterismo y la superstición también están vinculados al pensamiento mágico. A lo largo de la historia, la magia perdió su lugar preponderante en la cultura ante el crecimiento del racionalismo y el remplazo del pensamiento mágico por la religión.

En el lenguaje cotidiano, la magia está asociada al encanto de alguien o algo. Por ejemplo: “Cuando entró al salón, eclipsó a todos los presentes con su magia”, “La magia del talentoso volante fue la clave de la victoria”.

1.2. SALUD

La palabra salud proviene del latín *salus*, *-ūtis* y es el estado de completo bienestar físico, mental y social, y no solamente la ausencia de enfermedad o dolencia, según la definición presentada por la Organización Mundial de la Salud en su constitución aprobada en 1948. Este concepto se amplía a: "La salud es un estado de completo bienestar físico, mental y social, y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades." En la salud, como en la enfermedad, existen diversos grados de afectación y no debería ser tratada como una variable dicotómica. Así, se reformularía de la siguiente manera: "La salud es un estado de bienestar físico, mental y social, con capacidad de funcionamiento, y no sólo la ausencia de afecciones o enfermedades". También puede definirse como el nivel de eficacia funcional o metabólica de un organismo tanto a nivel micro (celular) como a nivel macro (social). En 1992 un investigador amplió la definición de la OMS, al agregar: "y en armonía con el medio ambiente".

Dentro del contexto de la promoción de la salud, la salud ha sido considerada no como un estado abstracto sino como un medio para llegar a un fin, como un recurso que permite a las personas llevar una vida individual, social y económicamente productiva. La salud es un recurso para la vida diaria, no el objetivo de la vida. Se trata de un concepto positivo que acentúa los recursos sociales y personales, así como las aptitudes físicas.

La forma física es la capacidad que tiene el cuerpo para realizar cualquier tipo de ejercicio donde muestra que tiene resistencia, fuerza, agilidad, habilidad, coordinación y flexibilidad.

Existe también la salud mental, la cual se caracteriza por el equilibrado estado emocional de una persona y su autoaceptación (gracias al autoaprendizaje y al autoconocimiento); en términos clínicos, es la ausencia de cualquier tipo de enfermedad mental.

"La salud se mide por el impacto que una persona puede recibir sin comprometer su sistema de vida. Así, el sistema de vida se convierte en criterio de salud.". "Una persona sana es aquella que puede vivir sus sueños no confesados plenamente."...

Moshé Feldenkrais

"La salud es principalmente una medida de la capacidad de cada persona de hacer o de convertirse en lo que quiere ser."

René Dubos

1.3. RELIGIÓN

Definir qué es religión, palabra que proviene del latín *religare* o *re-legere*, ha sido y es motivo de controversia entre los especialistas. Según el sociólogo G. Lenski, es "un sistema compartido de creencias y prácticas asociadas, que se articulan en torno a la naturaleza de las fuerzas que configuran el destino de los seres humanos". Por su parte, el antropólogo Clifford Geertz propone una definición alternativa: "La religión es un sistema de símbolos que obra para establecer vigorosos, penetrantes y duraderos estados anímicos y motivaciones en los hombres, formulando concepciones de un orden general de existencia y revistiendo estas concepciones con una aureola de efectividad tal que los estados anímicos y motivaciones parezcan de un realismo único". Debido al amplio espectro de usos de la palabra, resulta especialmente complejo ofrecer una definición exhaustiva de la religión o del fenómeno religioso. Sin embargo, se puede afirmar que, como hecho antropológico, engloba entre otros los siguientes elementos: tradiciones, culturas ancestrales, instituciones, escrituras, historia, mitología, fe y credos, experiencias místicas, ritos, liturgias, oraciones...

La palabra "religión" en ocasiones se usa como sinónimo de "religión organizada" u "organización religiosa", es decir, instituciones que respaldan el ejercicio de ciertas religiones, frecuentemente bajo la forma de entidades legales.

Diversas ciencias humanas se han interesado por el fenómeno religioso desde sus respectivos puntos de vista como por ejemplo la antropología, la sociología, la psicología y la historia de las religiones. Por otro lado, disciplinas como la fenomenología de la religión estudian específicamente sus manifestaciones intentando dar con una definición exhaustiva del fenómeno y mostrar su relación con la índole propia del ser humano.

Filosóficamente, la religión puede ser un estilo de vida, un camino hacia la plenitud, una plenitud que inicia desde el mismo instante que se cobra conciencia de la misma.

En un sentido más amplio, también se utiliza para referirse a una obligación de conciencia que impele al cumplimiento de un deber.

LA MEDICINA Y LA CIVILIZACIÓN

A partir del año 4000 a.C. ocurrió una revolución técnica y cultural que permitió el florecimiento de grandes civilizaciones en los valles de los grandes ríos: Eufrates, Tigris, Nilo, Indo y Hoang-Ho. Dentro de las innovaciones de esta época están la escritura, el uso de metales y la agricultura, y las características comunes a las diferentes civilizaciones en el ámbito médico eran el politeísmo, y diferentes grados de religiosidad asociados directamente con las enfermedades o la saneación.

La compleja estructura religiosa de los pueblos mesopotámicos asigna a cada dios funciones muy concretas; así como existían dioses para determinadas enfermedades existían dioses privativos de la enfermedad en general. El hombre enfermo comenzaba su súplica recurriendo a su dios más cercano. Él era su amigo, su confidente cotidiano, el que le inspiraba las resoluciones importantes de su vida y a quien consultaba sus problemas; por eso era lógico que le expusiera también, antes que a cualquier otro, su grado de malestar. El dios personal no podía actuar directamente contra la enfermedad, su poder no llegaba a tanto, pero podía interceder como mediador ante un dios más importante. Si a pesar de todo persistía la enfermedad, se podía recurrir a los otros dioses, pero en estos casos ya habría intervención directa de los sacerdotes.

Los médicos podían recurrir además, en sus oraciones, a los dioses que protegen específicamente su profesión, como Edin-mugi, protector de los partes difíciles; Nimurta y Gula, con acción salutífera y algunos otros que podían desempeñar esta acción directamente o como intermediarios.

Para el hombre mesopotámico la enfermedad es un mal producido por los espíritus malignos, por los demonios que lo rodean, que espían todos los actos de su vida y que están dispuestos a actuar sobre él a la menor falta de protección de sus dioses. Y los dioses pueden desamparar al hombre que los ha ofendido y que así ha provocado su cólera. Por eso el enfermo es, al modo de ver mesopotámico, un pecador. Un hombre que con su enfermedad está pagando la ofensa que ha cometido al desobedecer los mandatos divinos.

Entendiendo que la enfermedad es un castigo de los dioses, analizaremos por qué mecanismos este castigo llega al hombre. Revisando la literatura histórica, se sabe de tres mecanismos distintos de génesis de la enfermedad. Unas veces, las menos, la enfermedad se manifiesta como producida por la acción específica y directa de los dioses, que de esta forma penan al hombre pecador. Sin embargo, este mecanismo no es de los más utilizados para explicar la génesis del enfermar. Por ello se apeló a otra explicación, suponiendo que los dioses no eran los autores directos del castigo, sino que al enojarse con el pecador le retiraba su protección; de esta forma la persona abandonada se encontraba inerme frente al poder de los demonios, que así se apoderaba de él y le ocasionaba la enfermedad. Una última y más terrible forma de enfermar se producía a consecuencia de la magia negra. En ella, y mediante ciertas provocaciones, se podía hacer que un demonio se apoderase de una persona, que así enfermaba o incluso se moría.

Pero existe encantamientos protectores y que prodigan los amuletos que representan al demonio de la enfermedad, para que quien los lleve se vea libre de su influencia de este tipo de encantamientos "profilácticos". Estos conceptos nos lo transmite la tablilla traducida por Falkenstein:

"El hombre entra en la casa, tú no entrarás; el hombre puede acercarse a la casa, tú no te acercarás; si alguien entra, tú no entrarás, con un hombre que sale, tú no entrarás"

Para el pueblo Egipcio no había un dios único de la Medicina; el dios Ebert se sitúa bajo la égida de Thot y de la madre de los dioses Neith, sólo en su calidad de señores del universo. Thot era dios de todo el saber. Los sacerdotes mesopotámicos llegaron a adquirir con el tiempo algunos conocimientos de medicina y la ejercieron con los enfermos de mentalidad más mística.

Algunos dioses llegaron a estar permanentemente relacionados con enfermedades específicas. Los oculistas apelaron a la protección de Thot o de Amon, pero sobre todo, de Dwaw.

La terapéutica médica es esencialmente mágica. Al parecer, se emplean ante todo los encantamientos, los hechizos, los conjuros mágicos y las oraciones. Los himnos médicos poseen una propiedad curativa; son fórmulas de exorcismo contra los demonios autores de las enfermedades y de los desórdenes orgánicos. Existía un

ritual mágico-religioso que se ha conservado en ciertos textos, como Kaushika-sutra, ligado al Atbarvaveda, cuyo carácter eminentemente mágico hemos descrito ya. Caland ha demostrado hasta qué punto era poco médica la terapéutica de estos rituales.

En China la prevención de enfermedades se entremezclaba con prácticas religiosas: sustitución de los fuegos domésticos (Kaibuo), limpieza de pozos y ceremonias propiciatorias y la caza de perros rabiosos.

LA INFLUENCIA DEL CRISTIANISMO

Otra etapa muy importante en el desarrollo de la Medicina y la acción de sanar se inicia con la historia del cristianismo. Desde la predicación del propio Cristo, es patente la relación entre él y la Medicina; una relación en la cual parece conveniente distinguir, hasta cinco aspectos diferentes: el metafórico, el taumatúrgico, el ético, el doctrinal y el técnico.

ASPECTO METAFÓRICO: Puramente metafórico es el aspecto de esa relación cuando Cristo se presenta a sí mismo como "médico" (Mat. IX, 12), expresión que pronto reaparecerá en San Pedro y luego será prolijamente empleada por los primeros escritores cristianos; y en rigurosa correspondencia con éste epíteto, cuantas veces sean considerados como enfermos el pecador y el hombre necesitado de redención.

ASPECTO TAUMATÚRGICO: Más estrictamente médicas son las cuestiones que suscita la mención de ciertas enfermedades físicas en los textos neotestamentarios, cuando la dolencia nombrada es objeto de curación milagrosa: el aspecto taumatúrgico de la relación entre el cristianismo y la Medicina. Al respecto, se identifica la clara actitud negativa del Evangelio frente a la general idea arcaica del carácter punitivo de la enfermedad. Varios israelitas atribuyen la génesis de una dolencia física al pecado del paciente o de sus padres. En su versión semítica (personalista, moral) perdura en Israel la visión punitiva de la enfermedad humana. Esta sería la sensible y aflictiva consecuencia de un pecado; más aún, una consecuencia hereditariamente transmisible. La actitud de Cristo frente al problema de las causas reales de la enfermedad física lleve consigo, en consecuencia, una negación y una inhibición. Negación en cuanto a la existencia de una relación

etiológica entre la enfermedad y el pecado; inhibición, frente a la respuesta que acerca de tales causas pueda dar la ciencia de los hombres. Movidado por hábitos mentales de carácter supersticioso, el pueblo cristiano, ignaro o docto, atribuirá más de una vez a un castigo divino el origen de ciertas dolencias: las que mataron a Herodes y al hereje de Arrio.

ASPECTO ÉTICO: Mayor importancia médica posee el aspecto ético de la relación entre Cristianismo y la Medicina. En esta época de tanta religiosidad, era fundamental la asistencia a los enfermos por las personas cristianas, que dio por consecuencias:

- El sentimiento de ayuda al enfermo como un deber religioso, y la creación de instituciones adecuadas a ese fin.
- La condición igualitaria del tratamiento, no habiendo diferencia entre griegos y romanos, entre hombres libres y esclavos, entre pobres y ricos.
- La incorporación del consuelo, que en cierto modo era una psicoterapia cristiana.
- La asistencia médica más allá de las posibilidades de curación, con el cuidado de los enfermos incurables y los moribundos.
- La asistencia gratuita, sólo por caridad, al enfermo menesteroso.
- La valoración a la vez moral y terapéutica de la convivencia del dolor.
- La incorporación de prácticas religiosas cristianas como la oración, y la unción sacramental al cuidado de los enfermos.

Dentro de este marco moral los primeros médicos cristianos debieron de practicar su oficio. Así surgieron mártires como Alejandro el Frigio y Zenobio y el Obispo Teodoto de Laodicea -que era un eminente en la curación del cuerpo humano y sin igual en la cura de almas, en el amor al prójimo, en la nobleza del ánimo y en la compasión por los demás.

Pero no todos los cristianos presentaban estas imágenes. Empezaron a aparecer sectas religiosas y actitudes paganas de semiconversos, aumentando la creencia de supersticiones. Es en esta confusa religiosidad para o seudocristiana donde hubo la correspondiente expresión medicinal, sobre todo bajo la forma de milagrería supersticiosa con exorcismos y conjuros de toda especie, reliquias verdaderas o falsas, amuletos, astrología, ceremonias mágicas seudocristianas, y contemplaciones de la literatura apologética de los siglos II y III.

ASPECTO TÉCNICO: En este contexto examinaremos el aspecto técnico de la relación entre el Cristianismo y la Medicina. Para un cristiano primitivo la medicina era una arte inventada por el paganismo griego y tres eran sus actividades ante ella: la repulsa, la secuacidad incondicional y la adopción reflexiva. Algunos cristianos llegaron a creer ilícito el uso de los medicamentos que prescribía la medicina de los griegos y que sólo de la oración y del exorcismo pudiera esperarse la salud.

Pero entre estos fanatismos la actitud que prevaleció fue una discriminada y reflexiva adopción del arte de curar a los antiguos. Pero fue un griego, Alejandrino Orígenes, quien en lo que se refiere a la medicina abrió más claramente la actitud salvadora y asuntiva, polemizando contra Celso de si es Asclepio o es Cristo, el que en verdad cura las enfermedades.

La creencia en un Dios personal, creador y trascendente al mundo, puede ser conciliable con una medicina basada en la experiencia y la razón. Esa era también la actitud mental e histórica de Gregorio de Nisa y Clemente de Alejandría, la que acabara haciendo suya la iglesia de la antigüedad. Así, Hipócrates y Galeno van a incorporarse a la historia del mundo cristiano.

II. HISTORIA DE LA MAGIA

El término magia deriva de magi, uno de los elementos religiosos incorporados por los magos en la antigua Babilonia. Hubo magos en Roma, en Grecia y en casi todo el mundo occidental y oriental de la Antigüedad, cuando la magia o hechicería populares estaban relacionadas con antiguos ritos de fertilidad e iniciación en el conocimiento en los pueblos llamados bárbaros, principalmente los chinos.

La magia y la hechicería estaban ligadas también a las creencias de pueblos orientales muy antiguos, en los que el mago o brujo era a la vez un sanador y un conocedor del mundo invisible de los espíritus y desempeñaba un papel preponderante en la comunidad.

En Grecia y Roma los adivinos y magos no tenían ya nada que ver con los chamanes, aunque eran consultados sobre todo por los poderes de adivinación de los que se creía estaban dotados.

En la Europa medieval la magia estuvo relacionada con la alquimia y la astrología, actividades ocultas consideradas demoníacas por la Iglesia Católica, y que fueron objeto

de persecución especialmente durante la Baja Edad Media y la Era Moderna. Unas 500.000 personas resultaron procesadas y gran parte ejecutadas por tribunales civiles y religiosos, acusadas de brujería, a lo largo de casi cinco siglos. Hubo procesos por brujería hasta el siglo XIX, tanto en Europa como en Norteamérica. En Europa el Tribunal de la Inquisición desarrolló un papel preponderante en estos hechos. Debe señalarse que ninguna de las grandes religiones acepta las prácticas de la magia (sí consideran que la magia existe como tal), tampoco otras creencias cristianas. En lo que respecta a las religiones judeocristianas en particular, se encuentran bastantes referencias negativas a los magos en el Antiguo y Nuevo Testamento.

El hermetismo (llamado la antigua ciencia en el medievo) influyó en el pensamiento del Renacimiento. Esta pseudociencia se vincula, en algunos aspectos, con el mantenimiento de antiguas creencias que, como la magia, conducían al conocimiento y manejo de las leyes espirituales del universo. En 1463, Cosme de Medici encargó la traducción de la obra de Hermes Trimegisto, que se suponía escrita en el antiguo Egipto pero que, para muchos, data de los primeros siglos de la era cristiana y que es la piedra angular del movimiento hermético o gnóstico (de gnosis, conocimiento).

La adivinación mediante el tarot fue una actividad frecuente en el nacimiento de la Era Moderna y los sistemas de símbolos desarrollados por los cartománticos para el conocimiento de la realidad presente y futura son claramente deudores de otros métodos de adivinación practicados por los magos, entre ellos la lectura del vuelo de las aves y de las entrañas de los animales sacrificados.

Prácticas de simple hechicería, adivinación, astrología, lectura de barajas y de libros oraculares como el antiquísimo I Ching de los chinos, o el alfabeto rúnico de los escandinavos, aspectos del hinduismo, el yoga y hasta la creencia en la divinidad de civilizaciones extraterrestres y su presencia entre los humanos constituyeron desde mediados del siglo XX un conglomerado débilmente articulado que se conoció como movimiento de la Nueva Era (en inglés New Age).

III. LA MAGIA EN LA ANTROPOLOGÍA SIMBÓLICA

LA MAGIA SEGÚN FRAZER

Según Frazer, el pensamiento en el que se fundamenta el concepto de la magia consiste en un conjunto de prácticas y creencias a los que individuos de una sociedad recurren para crear un beneficio o conseguir un fin, relacionándolas a su vez con cierto orden en la naturaleza, ya sea como grupo, cuando una limitante natural afecta severamente en la organización social del mismo (una sequía o la infertilidad) (hechicería), o a nivel individual, cuando se requiere, por ejemplo, deshacerse de un enemigo que amenaza la vida (tabú).

Los evolucionistas distinguieron notablemente las profesiones públicas bajo las que se constituía una u otra sociedad.

- La función del mago desempeñó en muchas sociedades un papel fundamental en la toma de decisiones importantes.
- Los consejos de mayores, distinguiéndose en general la tendencia a los consejos de mayores, quienes representaban la cabeza de gobierno de las sociedades “salvajes”.

Representó un punto medular en los estudios que trataron de comprender la organización de sociedades no occidentales que contrastaban con las occidentales. Se puede dividir en dos vertientes de análisis, por los procesos mentales, según los principios abstractos en los que se basa la práctica de la magia, bajo una ley denominada de empatía.

Es por esta razón que en esta línea de pensamiento la magia es predecesora a la religión en una escala evolutiva, es decir, que la magia corresponde a un estadio de grado de evolución de ciertas sociedades consideradas salvajes y la religión a otras que se suponen con mayor grado de civilización. He ahí el interés de su estudio, que trató de comprender el punto en que la magia deja de ser tal para convertirse en religión y así marcar un avance social hacia otro estadio evolutivo.

Frazer entiende a la magia como la expresión de reglas que determinan la consecución de acontecimientos en todo el mundo, como magia teórica; y considerada como una serie de reglas que los humanos cumplirán con objeto de

conseguir sus fines, como magia práctica. Esta se divide en dos tipos, cada uno de ellos se funda bajo los principios de semejanza y contacto:

- **MAGIA IMITATIVA:** Relacionada a que lo semejante produce lo semejante. Esto se refiere a los efectos provocados a algo o a alguien semejaron a las causas que lo provocaron, se puede abarcar desde quién usa la magia, quién la práctica, hasta con qué fines.
- **MAGIA CONTAMINANTE:** Que se alude a las cosas que una vez estuvieron en contacto se actúan recíprocamente a distancia uniéndolas por siempre un lazo, después de haber sido separadas, también presente en la Homeopatía.

Para llegar a un entendimiento es necesario recurrir a ejemplos que puedan figurar dentro de estos esquemas. En La Rama Dorada de Frazer, en todo momento refiere ejemplos de sociedades exóticas, por así llamarles, que hasta cierto punto parecen estar intactas ante el mundo occidental, aunque lo cierto es que estas sociedades se encontraban ya teniendo contacto con el hombre occidental, quien se hallaba colonizando sus territorios.

IV. EL PASO DE LA MAGIA A LA RELIGIÓN

Frazer considera que los principios de asociación de ideas aplicados de manera errónea producen la magia, a la que incluso considera como hermana bastarda de la ciencia. Frazer considera que el primer golpe que transformó a la humanidad, para desistir de la magia como regla de fe y práctica, fue al reconocer su impotencia para manejar a placer ciertas fuerzas naturales que hasta entonces se habían supuesto dentro de su mandato. Dentro de esta concepción es posible entender que la inteligencia de los hombres comenzaba a percibir que la práctica de la magia no producía precisamente los resultados esperados, que con anterioridad significaban una realidad. A esto le continuó un largo período de un pensamiento reflexivo que hizo la transición hacia la religión de manera gradual, por el mayor conocimiento de las fuerzas con un poder superior al del hombre y el desarrollo del conocimiento. Frazer concluye que el paso definitivo de la magia a la religión se da en “la confesión de la entera y absoluta dependencia del hombre con respecto a lo divino “culmina con la sumisión del hombre ante la inmensidad del universo. Actualmente, no obstante, se considera impracticable el establecimiento de una frontera enfática entre magia y religión, mucho menos bajo una premisa evolucionista unilineal

como la planteada por Frazer. Es el caso de la cultura mesopotámica, donde religión y magia coexisten dentro del corpus social hasta el punto de ser indiscernibles.

V. LAS MAGIAS Y SUS CLASES

5.1. LAS MAGIAS “NO NATURALES” EN EUROPA

Desde antiguo se enunciaron y clasificaron las “magias no naturales u ocultistas”. Bajo la denominación genérica de “ocultismos” se engloban las clasificaciones históricas de un elenco heterogéneo de creencias y prácticas de las doctrinas ocultas. Según el jurisconsulto Francisco Torreblanca Villalpando (siglo XVII), entre el catálogo de tipos y sus numerosos subtipos estarían:

- **ADIVINACIONES:** La videncia o adivinación es una hipotética habilidad de quienes afirman poder predecir hechos venideros por sí mismos o mediante el uso de sortilegios. Históricamente esta habilidad ha sido compensada por algún tipo de retribución económica aunque hay quienes dicen practicarla sin ánimo de lucro. Videncia o clarividencia, también llamada adivinación es la presunta cualidad que poseerían.
- **ORÁCULOS:** Un oráculo es una respuesta que da una deidad por medio de sacerdotes, o de la Pitia o Pitonisa griega y romana, o la Sibila, o incluso a través de interpretaciones de señales físicas (tintineo de campanillas, por ejemplo), o de interpretaciones de símbolos sobre piedras, como las Runas, o de interpretaciones de símbolos sobre cartas, como el Tarot, o de sacrificios de animales. Por extensión, se llama oráculo al propio lugar en que se hace la consulta y se recibe la respuesta (el oráculo).
- **ARTES CABALÍSTICAS:** Extraída de la antigua tradición judía, la cábala constituirá, a lo largo de los siglos XV y XVI, el principal Renacimiento dentro de la Magia, ya que apartará por completo al mago de las prácticas comunes de brujería y hechicería (el cabalista es un mago "puro", y por ello no podrá realizar jamás magia negra, ya que trabaja siempre en el temor de Dios), buscando, más que objetivos materiales, la espiritualidad.
- **LOS AUGURES:** Existían desde la fundación de Roma, ejerciendo una práctica tomada de griegos y etruscos. Su corporación constituía uno de los cuatro prestigiosos colegios sacerdotales de la Antigua Roma. Era un cargo oficial, aunque también había augures particulares. Sólo los magistrados

podían consultar a los augures oficiales, en recintos especiales. El cargo oficial era vitalicio, compatible con magistraturas o con otros cargos sacerdotales. Disponían para su labor de dos tipos de libros: rituales y de comentarios. Los primeros contenían fórmulas fijas; los segundos recogían resúmenes de las actuaciones.

- **LOS AUSPICIOS:** Literalmente “el que mira a los pájaros”, es un tipo de augurio ya familiar en tiempos del rey de Alasiya, en Chipre quien, en las cartas de Amarna (Siglo XIV a. C.) tiene necesidad de que se le envíe un “adivino de águilas” desde Egipto.
- **SORTILEGIOS:** El arte de leer las señales que aparentemente suceden antes de un evento, conocido no como el arte adivinatorio, sino como el arte de interpretar los sucesos futuros mediante las señales que actúan en el presente
- **HECHIZO:** Es un acto mágico que pretende producir efectos sobre la realidad mediante procedimientos sobrenaturales, como el uso de conjuros, es de carácter litúrgico o ritual. Cuando el objetivo del hechizo es adivinar el futuro se denomina sortilegio y cuando busca someter la voluntad de otra persona u objeto o influir en ellos, encantamiento, maldición (si es con mala voluntad) o bendición (si es para protección).
- **ENCANTAMIENTO:** Es un supuesto fenómeno paranormal en el que un espacio concreto del espacio se ve sometido a los actos o intenciones de entidades imperceptibles que poseen cierta inteligencia y voluntad, como personas o incluso animales
- **MALEFICIOS:** Se llama maldición a la expresión de un deseo maligno dirigido contra una o varias personas que, en virtud del poder mágico del lenguaje, logra que ese deseo se cumpla.
- **NECROMANCIAS:** La nigromancia o necromancia es una rama de la magia, considerada generalmente negra, que consiste en la adivinación mediante la consulta de las vísceras de los muertos, mediante la invocación de sus espíritus, requiriendo según sea el caso del contacto con sus cadáveres o posesiones
- **PIROMANCIA:** Consiste en la adivinación según el color, chasquido o disposición de una llama.
- **AEROMANCIA:** Es un acto adivinatorio que se lleva a efecto mediante la interpretación de formaciones vaporosas más o menos concretas en el aire,

bien observando las nubes o elementos parecidos. Fue un tipo de mancia muy extendida entre los pueblos primitivos. Parece que las formas inconcretas inducen al vidente significados psíquicos concretos que el vidente traduce a exactos

- **HIDROMANCIA:** se trata así de la adivinación y descubrimiento de hechos misteriosos a través del agua, basándose en sus corrientes, color y flujo. El brillo del agua favorece la aparición de formas, siendo estas visiones muy subjetivas. El uso de la hidromancia está bastante extendido desde las primeras civilizaciones; por ejemplo los hebreos ya la utilizaban para sus consultas adivinatorias.
- **GEOMANCIA:** Es un método de adivinación que interpreta marcas en el suelo o cualquier patrón que se forme a partir de arrojar un puñado de piedras, arena o tierra. El tipo más frecuente de geomancia adivinatoria implica la interpretación de una serie de 16 figuras formadas por un proceso aleatorio, a menudo aumentado con la interpretación astrológica.

5.2. MANITU O LA MAGIA EN AMÉRICA DEL NORTE

El filólogo Pedro Estala refiere los siguientes usos y costumbres ancestrales en relación a la magia y al pensamiento mágico de diversas naciones indias, recopiladas en observaciones antropológicas hechas en la Luisiana hasta finales del siglo XVIII:

- **CHACTAS**

“Había pensado volverme inmediatamente a la Nueva Orleans pero el deseo de conocer y examinar despacio la nación más valiente y numerosa de la Luisiana, que es la de los Chactas, me ha obligado a mudar de dictamen. (...) Esta nación puede poner en campaña 4.000 guerreros (...) Los Chactas son en extremo supersticiosos; cuando van a alguna expedición, consultan a su Manitu, y el jefe lo lleva consigo: lo exponen siempre hacia la parte por donde han de marchar al enemigo, y los guerreros le hacen la centinela. Le tienen tanta veneración, que antes de comer le dan su porción correspondiente. (...) No es deshonor ninguno entre estos el huir en las batallas, y se disculpan con que lo hicieron por un sueño que habían tenido. Es increíble el caso que hacen de los sueños: si un caudillo de una expedición dice a sus guerreros, que ha soñado que sería desgraciada la empresa, al punto se vuelven a su

aldea. Luego que llegan, hacen la medicina, esto es, sus Jongleros usan de mil supersticiones, y con esto vuelven al enemigo. (...) No se les conoce ningún culto, sino el que dan a su Manitu: no se cuidan de la otra vida, y sin embargo creen en la inmortalidad del alma. Tienen mucha veneración a sus Jongleros, que como he dicho, se fingen mágicos, adivinos y médicos (...). Tienen mucha autoridad entre los demás, los consultan como a oráculos, y acuden a ellos en todas sus necesidades. Cuando enferma, un Chacta, da al Jonglero todo lo que tiene para que le haga la medicina; pero si el enfermo muere, los parientes atribuyen su muerte a la impericia o malignidad del curandero, y suelen hacerle pagar con la vida sus imposturas. Algunos de éstos suelen tener conocimiento de varias plantas muy eficaces para curar las enfermedades propias de este país (...) Los Chactas temen mucho a los que se dicen hechiceros, y cuando encuentran alguno de estos impostores, los matan sin ninguna formalidad. Hallándome yo en la Mobila mataron a golpes de macana a uno que se decía hechicero, porque le atribuían todas las desgracias de su nación.”

- **ALIBAMONES**

“Reconocen un Ser supremo, a quien llaman Sulbieche; habiéndoles yo preguntado qué idea tenían de la otra vida, me respondieron , que los que no hayan robado la mujer ajena, ni hayan hurtado, ni muerto a nadie, irán después de su muerte a un país en extremo fértil, donde no les faltarán mujeres ni parajes propios para la caza, y que todo lo tendrán a su disposición; pero que si por el contrario, hubieren sido locos, y se hubieren burlado del Grande Espíritu, irán a un país desagradable, lleno de espinas y abrojos, donde no habrá caza ni mujeres. (...) Entierran a sus difuntos sentados, dando por razón, que el hombre ha nacido para tener la cabeza recta hacia el cielo. (...) Le ponen una pipa y tabaco para que fume y haga la paz con las gentes del otro mundo. Cuando alguno se mata o por desesperación o por no sufrir alguna enfermedad, no le entierran y le arrojan al río, porque esto lo tienen por una cobardía (...) Por el tiempo de la cosecha, que es el mes de julio, hacen una gran fiesta: en este día solemne, que pasan sin comer, encienden el fuego nuevo para que los Jongleros hagan sus

ceremonias, después se purifican y ofrecen a su Manitu las primicias de sus frutos, concluyendo el día con danzas de religión”.

- **SANTERÍAS**

Es de relevancia mencionar la consecuencia colonial del mestizaje, que no sólo es de manera racial, como se abordaría en el punto de vista biológico, sino que ante todo responde al intercambio socio-cultural. A manera de ejemplo podemos tomar a la llamada santería que, a rasgos generales, es considerada como un conjunto de elementos que componen al catolicismo y a las tradiciones yorubas que importaron los esclavos negros capturados en Nigeria y trasladados a Cuba.

Esta conjugación de sistemas religiosos sigue siendo practicada hasta nuestros días en diversas partes de Latinoamérica, y no sólo es regida por la devoción a los santos identificados con los orishas, sino que implica una jerarquía sacerdotal. Un ejemplo claro de la magia contaminante es cuando, para la iniciación de un sacerdote, le es entregada cierta cantidad de collares durante el rito, que le permitirán representar a cierta cantidad de orishas y estar en contacto con ellos a través del sacrificio de cabras u otro animal. Estas creencias y prácticas también implican que la resolución de ciertos problemas, como devolver la salud a alguien que lo solicitó, se debe a que se invocó al espíritu de sus ancestros y se llevó la ofrenda al orishá indicado. Esto es magia imitativa e implica creencias animistas.

5.3. MAGIA BLANCA

La magia blanca, en oposición a la magia negra, busca la prosperidad del individuo y es benéfica. Este tipo de magia incluye hechizos y sortilegios de distintos tipos para mejorar las cosechas, atraer las lluvias, hierbas buenas para mantener la salud o atraer las curaciones de enfermedades, amuletos protectores y talismanes. Se recurre a ella para ahuyentar la mala suerte. Fue una magia oficial en muchas épocas históricas.

5.4. MAGIA NEGRA

La magia negra, es aquella que se aplica, a favor de fuerzas oscuras. Las prácticas realizadas, son tendientes a provocar daño. Daño que va dirigido a un grupo de personas, como a una familia o de manera personal. Este daño, que se cree puede llegar a provocar, se va a expresar de manera física o psicológica. Ahora, todo trabajo de magia negra, es en base a la petición expresa de una persona.

Con respecto a la historia de la magia negra, como concepto, se habría desarrollado durante la Edad Media, en la cual se llega a producir una época de oscurantismo. Por ende, todo lo concerniente a lo oscuro, profano y prohibido, se le denominada magia negra. Situación, que fue enérgicamente perseguida por la iglesia Católica, por medio de la Inquisición, la cual no daba tregua, a todo aquello oscuro, hereje y cercano a la brujería. Cuya pena máxima, era morir vivo en la hoguera. Se sabe que hace más de 3700 años atrás, ya se practicaban ciertos conjuros mágicos.

5.5. ANIMISMO

El animismo engloba diversas creencias en las que seres personalizados sobrenaturales (o espíritus) habitan objetos animados e inanimados. Si bien dentro de esta concepción caben múltiples variantes del fenómeno.

El baile de “Magos Prastigiatores” en Virginia según grabado del libro “Admiranda narratio fida tamen, de commodis et incolarvm ritibvs Virginiae” de Theodor de Bry y Thomas Hariot.

- **CHAMANISMO**

El chamanismo o shamanismo se refiere a una clase de creencias y prácticas tradicionales similares al animismo que aseguran la capacidad de diagnosticar y de curar el sufrimiento del ser humano y, en algunas sociedades, la capacidad de causarlo. Sistema que dio origen a diversos cultos y religiones y cuyo origen remonta a la edad de Piedra. El chamán es una especie de curandero, con poderes mágicos especiales.

- **CANDOMBLÉ**

Sistema semejante al Vudú popular en Brasil. Consiste en la invocación de ciertas deidades llamadas Orixás.

- **VUDÚ**

Semejante al Candomblé.

- **UMBANDA**

Fusión de las religiones afro-brasileñas, especialmente el candomblé, con el espiritismo kardecista, con predominancia de este último. Difiere del candomblé, también, por considerar varios tipos de orixás como espíritus de personas muertas.

- **QUIMBANDA**

Sistema de magia que trata de la invocación de entidades llamadas exus, pudiéndose con la ayuda de esas entidades, hacer tanto el bien como el mal.

- **WICCA**

Es una religión neopagana aparecida como un 'renacimiento' de la antigua religión de la brujería e iniciada por Gerald Gardner. La misma ha sido reformada por muchos practicantes y covens no tradicionalistas que no se sienten cómodos con las primeras enseñanzas de Gardner. Un eclecticismo, en la cual la mayoría de sus practicantes utilizan la magia cuidadosamente en auxilio de la evolución humana.

Muchos wiccanos acuden primeramente al uso de oráculos para consultar si es conveniente realizar magia en cierta situación. La magia en la Wicca se define como el arte de enviar conciencia a voluntad, en ocasiones respaldando estos pensamientos o esta fe con objetos o hierbas que representen la intención del Mago Wicca.

VI. SISTEMAS DE MAGIA

6.1. MAGIA DEL CAOS

Está bastante divulgada por su organizador Peter James Carroll, y Savage Adrian. Los practicantes de la Magia del Caos se consideran herederos magia Aleister Crowley (OTO) y Austin Osman Spare (-Zos Kia Cultus). El sistema busca abarcar todo lo que es válido y práctico en la magia, descartando lo que es más complejo de lo necesario. Se caracteriza por no tener prejuicios en contra de cualquier forma de magia, ya que funciona

Se está convirtiendo en el Magic System más influyente entre los intelectuales de la modernidad. Entre las prácticas más importantes cabe destacar el uso de la magia sexual, sobre todo los métodos de "mano izquierda" (VAMA-MARG). Sus títulos son cinco mágico, en orden descendente: 4, 3, 2, 1 y 0.

6.2. WICCA MAGIA

Una mejora de la brujería, la religión Wicca es un muy bien organizado y sistemático, y si se abolió la práctica del sacrificio animal, que era frecuente en la brujería. Hay una rama de elite de la Wicca, el Seax-Wicca, los seguidores de Gerald Gardner, que busca mejorar la Wicca, convirtiéndola en un culto dogmatized menos de Wicca tradicional.

6.3. MAGIA ELECTRÓNICA

Es una forma de "auxiliar" Ritual Mágico, utilizando el tipo de vestiduras Tesla Coil Van De Graaff generador o, con el objetivo de generar poderosos rituales impulso de energía.

6.4. MAGIA NATURAL

Consiste en el uso de elementos físicos, como actos de magia Mumíaca (efigies de personas en representación de ellos, convirtiéndose en receptáculos de actos mágicos, para aquellos), así como el uso de los baños de la energía, fumigación, ungüentos etc., para obtener resultados mágicos para "ruta de menor resistencia".

6.5. MAGIA SEXUAL

Cuando hablamos de magia sexual, hablamos de un conocimiento acerca del uso consciente de la energía sexual en nosotros, un manejo normalmente desconocido, para el hombre cotidiano.

Hay varias claves en esto, y una es reconocer que somos el sexo, que la sensación sexual somos nosotros, es decir que no es algo separado, el sexo y yo, por ejemplo, pues la dualidad solo existe en la mente del ignorante. Una vez reconocido esto iremos más allá, tratando de descubrir la íntima relación existente entre sexualidad y éxtasis místico. El goce sexual es espiritual y sagrado, aunque nuestra cultura lo ha degradado a un simple acto reproductivo, mecánico, a veces con cierto placer genital y en muy pocos casos, con un goce que va más allá de lo orgánico, llegando a lo emocional, etc.

6.6. DEMONIC MAGIC

Consiste en la evocación de las entidades demoníacas, demonios, y los habitantes de la zona o Mauva Qliphás. Es una variación unilateral de Magic System hermético evocador.

6.7. MAGIA MUSICAL

Creado por un famoso ocultista, Juanita Wescott, estudiosa del sistema de Franz Bardon. El sistema de la magia musical hace uso de las más altas enseñanzas de la Cábala y Hermetismo desde el punto de vista de Franz Bardon.

6.8. MAGIC PLANET

Creado por el grupo Aurum Solis, basado en rituales diseñados para evocar o invocar espíritus Olímpicos cuerpos planetarios (inteligencias), o Arquetipos (Arcanos del Tarot, seres o dioses / diosas mitológicas, entre otros). Considerado como un práctico, integral, eficaz del riesgo, bajo y fácil de poner en práctica.

6.9. MAGIA DE ABRAMELIN

Un tipo de magia ritual, cuyo principal objetivo es la conversación con su propio ángel de la guarda, entonces, si va a utilizar una serie de cuadrados mágicos que evocan

diferentes energías. Es un poderoso y peligroso, en el que muchos experimentadores están "salió mal", por cierto, muy mal. Las instrucciones dadas en el famoso libro que enseña este sistema no deben ser tomada "literalmente" tan desconsiderado, debe, sin embargo, tienen toda su atención a la enseñanza, antes de ponerlos en práctica.

6.10. ENOCHIAN MAGIC

Es un sistema simbólicamente complejo, que consiste en la evocación de las Entidades de energía o treinta bolas de energía alrededor de la Tierra. Es un poderoso y peligroso. Este sistema fue descubierto por John Dee y Edward Kelley, fue perfeccionado más tarde por la Golden Dawn, por Aleister Crowley y sus muchos seguidores, entre los que cabe mencionar Gerald Schueler.

Los "nombres bárbaros" se refiere a los textos ocultos muchos son los "nombres" de energía utilizadas en esta magia. En este sentido, trabajar en un universo de su propia y distinta, de la que se conoce en la astrología y el hermetismo. Mirando hacia arriba Elementales de contacto, ángeles, demonios y con su propio ángel de la guarda. Algunos expertos dicen que el Arca famoso de la Unión es el Tablet de Unión, parte fundamental de ese sistema. Este Tablet de Unión está disponible para cualquiera que se cruce en el Gran Mago piscina Abismo, después de pasar por el subplan de Zax, el Plano Akáshico Etérico o "Espíritu", donde se encuentran Lil subplanes, Arn, Zom, Paz, Luz, Maz, Deo, Zid y Código Postal, el último de los treinta Aethyrs o subplanes. Esta región es justo antes de la última "anillo por el que todo vale", todo ello en el concepto de la enoquiaria Universo físico.

6.11. PSICOTRÓNICA MAGIC

Magic es una forma de pragmática, ya que utiliza el simbolismo del propio mago (ya que esto determinará qué número utilizar, qué tiempo de exposición a la energía del equipo utilizado, o incluso una serie de enormes " cosas "psicotrónica se puedan emitir, detectado o determinado por radiestésicos medios o intuitivas), aliado a la electricidad y la electrónica, para producir sus efectos, aunque su uso es a menudo un aparato sofisticado, tiene el mismo tipo de acción que otras variedades Ritual Mágico, es decir, depende totalmente (o casi) las cualidades mágicas del operador.

6.12. MAGIA RADIÓNICA

Es el único tipo de magia que, a pesar de participar plenamente en el sistema de la Magia Ritual, y sólo Psychotronic Sistema heredero, reúne en sí mismo tanto las características del dogmatismo y el pragmatismo. Los métodos utilizados para las energías de detección son claramente pragmáticos, una vez que hacen uso de péndulos (radiestesia) o placas de fricción sistemas (sujeto a la Ley de sincronicidades, Carl Gustav Jung).

6.13. MAGIA DRUIDA

Hay mucho en común entre el druidismo moderno y Wiccan (nombre que se da en países de habla Inglés con la brujería). Las principales diferencias se encuentran en la mitología utilizada en sus rituales (al Celtic), además de los lugares de culto (entre robles o círculos de piedra). Druidismo se puede resumir un cuerno de culto de la Madre Naturaleza en todas sus manifestaciones rituales.

6.14. MAGIA LUCIFÉRICA

Al igual que el sistema de magia de la OTO (Thelemic), centrando sus prácticas mágicas sexuales (en especial las prácticas de la "mano izquierda"), Bill mágico y ritual Electrónico sin embargo, una diferencia fundamental con el sistema predicado por Aleister Crowley: mientras que la OTO busca fusionarse con la energía creativa, disolviendo el ego, en Fraternitas Saturni (FS) busca elevar el espíritu humano a una condición de divinidad alcanzar el mismo estado en que se adora a la Deidad: Lucifer, la octava superior de Saturno, que es la Dermurgo central, y cuya octava más baja es Satanás, Satanás, Satanás o Shatan (y su contraparte femenina, Satana). Por lo tanto, Lucifer y Satanás son entidades separadas. En FS, hay 33 grados, otras mágicas, administrativo.

6.15. MAGIA NECRONÓMICA

Una variación de la Magia Ritual, que se basa en esta mitología cuentos de horror autor Howard Phillips Lovecraft, Cthulhu, en particular, dios, y el río mágico libro Necronomicon (a menudo citado por el autor). En la actualidad, muchos grupos hacen uso de este sistema en la práctica, entre ellas cabe destacar la IOT, ORM y la Iglesia de Satán. Frank G. Ripel, que dirige el ORM ocultista italiano, puede ser considerado

como el más importante promotor de esa magia, además de la renovación del sistema de Thelemic, el I.O.T. Ha sido responsable de la modernización (y explicación racional) de esta poderosa magia. Y por ser peligroso ha atraído a muchos incautos, hasta el punto de que hemos construido una colección de RPG que trata sobre el culto de Cthulhu, el Necronomicon y otras ideas de HP Lovecraft. Hay muchos pedidos de Thelemic como ORM (Ordo Rosae Mysticae), dirigida por Frank G. Ripel, por ejemplo, siguiendo la filosofía de base, pero con sus propios dictados - cómo utilizar un "árbol de la vida" doce "esferas" (fuera Daath), resultando en 24 Major Arcana de Tarot.

6.16. MAGIA CHAMÁNICA

El chamanismo es la raíz de todas las formas de magia. Floreció en todo el mundo, de diversas maneras, dando lugar a diversos cultos y religiones. Su origen se remonta a la Edad de Piedra, con un montón de evidencia de que en esta época de cuevas habitadas. El chamanismo moderno es todavía embrionario, aunque sus raíces son profundas y fuertes. El chamán es una especie de curandero, con poderes especiales en los planos sutiles. El chamanismo se caracteriza por la capacidad del chamán en trance con facilidad en cualquier momento.

6.17. THELEMIC MAGICK

Creado por accidente (que era de la visita de una entidad que Aleister Crowley tomó la dirección que crear este sistema), el sistema original es actualmente uno de los que más se habla y poco conocido. Tomando como punto de partida la *Al Vel Liber Legis* (El Libro de la Ley), dictada por una entidad no humana (el dios egipcio Horus, dios de la guerra), el sistema de Thelemic expandió sus fronteras, mediante la revisión de la magia ritual en Magia Sexual y en la adivinación. Utiliza los "93" Corrientes actuales draconianos, y Typhoniana Ofidioniana.

Thelema en griego significa reconocerán como equivalentes thelemitas La numerología cabalística del número 93. Los thelemitas llamar a las enseñanzas contenidas en el " Libro de la Ley (El Libro de la Ley) de "Current 93". Las dos frases Thelemitas mágicas son: "Haz lo que tú quieras es todo por culpa de la ley" (Haz lo que tú quieras será el todo de la Ley ") y " El amor es la ley, amor bajo voluntad "(El amor es la ley, amor bajo voluntad)" que se relacionan con los secretos más sublimes del Libro de la Ley. Las canciones "La Ley" y " Alternativa de la Sociedad ", escrito por

Raúl Seixas, defina el Thelemite filosofía, importantes rituales se llevan a cabo en los dos solsticios y los dos equinoccios, lo que muestra una influencia de la brujería.

6.18. AURUM SOLIS

Una variación del sistema de la Golden Dawn, bastante completo, con el incremento principal del mencionado sistema, utilizando prácticas de Magia Sexual. Este grupo está liderado por el conocido ocultista Derming Melita y Phillips Osborne.

6.19. QABBALAH

Es la práctica del misticismo de las letras (es decir, el conocimiento de los colores, notas musicales, elementos naturales y sus cualidades, las regiones del cuerpo en las que opera cada letra, etc.), De ahí la el uso de palabras y oraciones, el uso de más de una letra, cabalísticamente, se nombra después de la Fórmula Cábala.

6.20. BRUJERÍA

No se ha considerado un sistema de magia para salir a la luz las obras de Gerald Gardner, Raymond Buckland y Cuningham Scott. Las brujas y los magos se reúnen en aquelarres, que a su vez son los sabbats, los ocho festivales más importantes definidos por los solsticios, equinoccios y los días equidistantes entre ellos. Este último se considera más importante.

La brujería es una mezcla de magia métodos clásicos (Ritual, sexo, etc.), con prácticas mágicas naturales (uso de velas, incienso, hierbas, baños, pociones, etc.), se reúnen las entidades paganos en general. No tiene nada que ver con el satanismo. Un buen ejemplo de este sistema se puede ver en la Bida libro de Paulo Coelho.

6.21. CANDOMBLÉ

Al igual que el vudú, pero simplificado. En efecto, el candomblé es un servicio a los dioses y diosas del panteón Nago, donde predomina la magia natural, con gran énfasis en los sacrificios de animales en la creación artificial de primaria y muchos otros las prácticas mágicas - tales como: baños de hierbas, el uso de polvos mágicos, etc. Además de evocaciones e invocaciones de los Orishas.

6.22. VODOO

A pesar de ser considerado una religión primitiva, el vudú es en realidad un sistema bastante completo de la Magia. En ella todos los principios de Magic: Convocatoria, Evocación, Adivinación, Encantamiento y la Ilustración. Las prácticas no se encuentran en otros cultos africanos (Candomblé, Lucumí, la santería), tales como la magia sexual, están presentes en el vudú, aunque no ha mejorado mucho, excepto en el voudon gnóstico y Hoodoa.

Los bienes que se producen en el vudú (como en el Candomblé, Umbanda, Quimbanda, Lucumí y la santería), son reales, el resultado de la invocación de las Entidades. La posesión en el vudú es un fenómeno real y completo. El demonio "paseos" de la persona de la misma manera que un ser humano que monta un caballo. Entidades "subida" de suelo para el cuerpo del individuo, penetrando inicialmente por los pies, y luego hacia "arriba", y es una sensación única y terrible, que sólo puede ser descrito por aquellos que han tenido esa experiencia. Cada Loa (Dios o Diosa) Voodoo tiene una personalidad distinta, alimenta las áreas específicas de la autoridad, y las insignias o emblemas - "Veves" y herramientas.

Las entidades se Voodoo "resuelto" (fijo) en recipientes diferentes, que van desde macetas que contenían diversos elementos orgánicos mezclados (asentamientos), hasta botellas con tapa, a través de los Atuas - cajas de madera pintadas con sigilos (Veves) de Loas con tapa, muy atractivo para los espíritus.

6.23. QUIMBANDA

Al igual que la Umbanda Magic, sólo que aquí el trabajo con entidades demoníacas, es básicamente un culto de la Magia Negra.

6.24. UMBANDA

Consiste en la invocación de un panteón propias Entidades y extremadamente complejo, para obtener el favor de las Entidades "incorporados"; Evocación también existe al hacer "ofertas" de las cosas a las distintas entidades. Se trata básicamente de un culto de la Magia Blanca.

6.25. SANGREAL

Creado por el famoso ocultista William G. Gray es un sistema que intenta aunar la tradición occidental en sus manifestaciones principales: la Cábala y magia. En realidad, la6 Cábala trata aquí es teórico, que por cierto se utiliza en todas las escuelas de ocultismo, excepto aquellos que abrazan el sistema de la Cábala Práctica Franz Bardón, Hermético sistema. Su característica principal es la de "crear" (dentro de cada practicante) un "Sistema Solar" en miniatura. A partir de entonces, cada uno trabajando en su microcosmos y macrocosmos iniciado de forma idéntica.

VII. OPINIONES SOCIALES SOBRE LA MAGIA EN LA ACTUALIDAD

- El pensamiento mágico, origen de la magia, consiste en ciertas creencias de lógica indemostrable.
- La actual utilización de palabras (del lenguaje) para lograr cambios en una persona, en ocasiones incluso sin que lo sepa, es la base de muchas psicoterapias, incluyendo el psicoanálisis. Asimismo, el uso de técnicas como la sugestión, la hipnosis y la programación neurolingüística (PNL), e incluso los placebos, son herramientas de cambio conductual que en la antigüedad pudieron ser atribuidos a encantamientos, hechizos, brujería, magia, o milagros en caso de religión. También hay que mencionar los conocidos efectos de las profecías autocumplidas en las que una afirmación respecto al futuro, en forma de profecía, desencadena una serie de sucesos que terminan ocasionando lo que se había predicho. La diferencia de todas estas técnicas con la magia es la ausencia de atribución de poderes a entidades espirituales o metafísicas.
- Existe el pensamiento hoy día, que muchos inventos modernos serían magia para las sociedades primitivas, ya que en parte suplen algunas de las capacidades buscadas por los antiguos magos.
- La palabra mágico también se emplea para referirse a fenómenos que no tienen una explicación racional. Lo inexplicable puede ser "mágico". A veces para referirse a sentimientos como el amor, la felicidad o cuando ocurre algo sobre lo que no se conoce a ciencia cierta su causa, se dice que "hay magia".

- La práctica de la magia no está exenta de una actitud que permea el pensamiento y trasciende a todos los ámbitos de la vida del individuo que la práctica.
- Básicamente, la praxis mágica consiste en la transacción entre el ser humano y estas potencias para dominarlas a su favor.
- La magia se refiere a las creencias metafísicas, cuyo elemento central y diferenciador es la capacidad humana de modificar la realidad sin medios estrictamente causales.
- La brujería estrictamente no es magia, aunque utiliza muchos de sus elementos.
- La magia ha sido muy perseguida en la Historia (por corrientes religiosas o sociales) y, aún hoy, contrastando sus teorías por medio del método científico. Durante algunos períodos de la Historia, una acusación de mago podía significar su encarcelamiento, tortura e incluso la muerte para el mago.

CONCLUSIONES GENERALES

A lo largo del desarrollo del presente trabajo, hemos llegado a las siguientes conclusiones:

I. DEFINICIONES

1.1. MAGIA

- Es un arte con el cual se pretende producir resultados que son contrarios a las leyes naturales, y que por medio de trucos, intenta engañar al espectador. En algunos casos las personas saben que no es real, pero no logra descubrir dónde está el engaño.

1.2. SALUD

- Es el estado de completo bienestar físico, mental y social, y no solamente la ausencia de enfermedad o dolencia.

1.3. RELIGIÓN

- Un sistema compartido de creencias y prácticas asociadas, que se articulan en torno a la naturaleza de las fuerzas que configuran el destino de los seres humanos.

INFLUENCIA DEL CRISTIANISMO

- Prevalece la relación de predicación por el propio Cristo y la medicina en cinco aspectos diferentes: el metafórico, el taumatúrgico, el ético, el doctrinal y el técnico. La creencia en Dios puede ser conciliable con una medicina basada en la experiencia y la razón.

II. HISTORIA DE LA MAGIA

- La magia estaba relacionada con antiguos ritos y conocimiento en los pueblos. Estaban ligados a la creencia de pueblos muy antiguos, en los que el mago o brujo era el sanador o un conocedor del mundo invisible.
- En Europa medieval estuvo relacionada con la alquimia y la antropología, consideradas demoniacas por la Iglesia Católica y que fueron objeto de persecución.

III. LA MAGIA EN LA ANTROPOLOGÍA SIMBÓLICA

- Frazer dice que la magia consiste en conjuntos de prácticas y creencias que los individuos recurren a un beneficio relacionado con la naturaleza.
- La magia es predecesora a la religión a una escala evolutiva, la magia deja de ser tal para convertirse en religión y así marcar un avance social hacia otro estadio evolutivo

IV. PASO DE LA MAGIA A LA RELIGIÓN

- El paso definitivo de la magia a la religión se da en la confesión de la entera y absoluta dependencia del hombre con respecto a lo divino culmina con la sumisión del hombre ante la inmensidad del universo.

V. LAS MAGIAS Y SUS CLASES

- Las diferentes formas de expresar sus creencias, costumbres, prácticas mágicas y doctrinas ocultas que aparecieron en Europa en el siglo XVII Y América del Norte en el siglo XVIII relacionando la magia y el pensamiento mágico de diversas naciones.

VI. SISTEMAS DE MAGIA

- Los sistemas de magia tratan de invocaciones de diferentes entidades de magia pudiendo hacer el bien o mal.

VII. OPINIONES

- La magia es muy amplia en se puede presentar de diversas formas que ha sido perseguida a lo largo de la historia.

RESUMEN

I. DEFINICIONES

1. LA MAGIA

Arte o ciencia oculta con que se pretende producir, valiéndose de ciertos actos o palabras, o con la intervención de espíritus, genios o demonios, efectos o fenómenos extraordinarios, contrarios a las leyes naturales.

2. SALUD

La salud es la condición de todo ser vivo que goza de un absoluto bienestar tanto a nivel físico como a nivel mental y social. Es decir, el concepto de salud no sólo da cuenta de la no aparición de enfermedades o afecciones sino que va más allá de eso. En otras palabras, la idea de salud puede ser explicada como el grado de eficiencia del metabolismo y las funciones de un ser vivo a escala micro (celular) y macro (social).

3. RELIGIÓN

La religión es una actividad humana que suele abarcar creencias y prácticas sobre cuestiones de tipo existencial, moral y sobrenatural. Se habla de «religiones» para hacer referencia a formas específicas de manifestación del fenómeno religioso, compartidas por los diferentes grupos humanos. Hay religiones que están organizadas de formas más o menos rígidas, mientras que otras carecen de estructura formal y están integradas en las tradiciones culturales de la sociedad o etnia en la que se practican. El término hace referencia tanto a las creencias y prácticas personales como a ritos y enseñanzas colectivas.

II. HISTORIA DE LA MAGIA

El término magia deriva de *magi*, uno de los elementos religiosos incorporados por los magos en la antigua Babilonia. Hubo magos en Roma, en Grecia y en casi todo el mundo

occidental y oriental de la Antigüedad, cuando la magia o hechicería populares estaban relacionadas con antiguos ritos de fertilidad e iniciación en el conocimiento en los pueblos llamados bárbaros, principalmente los chinos.

La magia y la hechicería estaban ligadas también a las creencias de pueblos orientales muy antiguos, en los que el mago o brujo era a la vez un sanador y un conocedor del mundo invisible de los espíritus y desempeñaba un papel preponderante en la comunidad.

En Grecia y Roma los adivinos y magos no tenían ya nada que ver con los chamanes, aunque eran consultados sobre todo por los poderes de adivinación de los que se creía estaban dotados.

En la Europa medieval la magia estuvo relacionada con la alquimia y la astrología, actividades ocultas consideradas demoníacas por la Iglesia Católica, y que fueron objeto de persecución especialmente durante la Baja Edad Media y la Era Moderna. Unas 500.000 personas resultaron procesadas y gran parte ejecutadas por tribunales civiles y religiosos, acusadas de brujería, a lo largo de casi cinco siglos. Hubo procesos por brujería hasta el siglo XIX, tanto en Europa como en Norteamérica. En Europa el Tribunal de la Inquisición desarrolló un papel preponderante en estos hechos. Debe señalarse que ninguna de las grandes religiones acepta las prácticas de la magia (sí consideran que la magia existe como tal), tampoco otras creencias cristianas. En lo que respecta a las religiones judeocristianas en particular, se encuentran bastantes referencias negativas a los magos en el Antiguo y Nuevo Testamento.

El hermetismo (llamado la antigua ciencia en el medievo) influyó en el pensamiento del Renacimiento. Esta pseudociencia se vincula, en algunos aspectos, con el mantenimiento de antiguas creencias que, como la magia, conducían al conocimiento y manejo de las leyes espirituales del universo. En 1463, Cosme de Médici encargó la traducción de la obra de Hermes Trimegisto, que se suponía escrita en el antiguo Egipto pero que, para muchos, data de los primeros siglos de la era cristiana y que es la piedra angular del movimiento hermético o gnóstico (de gnosis, conocimiento).

La adivinación mediante el tarot fue una actividad frecuente en el nacimiento de la Era Moderna y los sistemas de símbolos desarrollados por los cartománticos para el conocimiento de la realidad presente y futura son claramente deudores de otros métodos

de adivinación practicados por los magos, entre ellos la lectura del vuelo de las aves y de las entrañas de los animales sacrificados.

Prácticas de simple hechicería, adivinación, astrología, lectura de barajas y de libros oraculares como el antiquísimo Ching de los chinos, o el alfabeto rúnico de los escandinavos, aspectos del hinduismo, el yoga y hasta la creencia en la divinidad de civilizaciones extraterrestres y su presencia entre los humanos constituyeron desde mediados del siglo XX un conglomerado débilmente articulado que se conoció como movimiento de la Nueva Era (en inglés New Age).

III. DE LA MAGIA A LA RELIGIÓN

Frazer considera que los principios de asociación de ideas aplicados de manera errónea producen la magia, a la que incluso considera como «hermana bastarda de la ciencia] Frazer considera que el primer golpe que transformó a la humanidad, para desistir de la magia como regla de fe y práctica, fue al reconocer «su impotencia para manejar a placer ciertas fuerzas naturales que hasta entonces se habían supuesto dentro de su mandato Dentro de esta concepción es posible entender que la inteligencia de los hombres comenzaba a percibir que la práctica de la magia no producía precisamente los resultados esperados, que con anterioridad significaban una realidad. A esto le continuó un largo período de un pensamiento reflexivo que hizo la transición hacia la religión de manera gradual, por el mayor conocimiento de las fuerzas con un poder superior al del hombre y el desarrollo del conocimiento. Frazer concluye que el paso definitivo de la magia a la religión se da en «la confesión de la entera y absoluta dependencia del hombre con respecto a lo divino] culmina con la sumisión del hombre ante la inmensidad del universo.

Actualmente, no obstante, se considera impracticable el establecimiento de una frontera enfática entre magia y religión, mucho menos bajo una premisa evolucionista unilineal como la planteada por Frazer. Es el caso de la cultura mesopotámica, donde religión y magia coexisten dentro del corpus social hasta el punto de ser indiscernibles.

IV. LA MAGIA EN LA ANTROPOLOGÍA SIMBÓLICA

LA MAGIA SEGÚN FRAZER

Según Frazer, el pensamiento en el que se fundamenta el concepto de la magia consiste en un conjunto de prácticas y creencias a los que individuos de una

sociedad recurren para crear un beneficio o conseguir un fin, relacionándolas a su vez con cierto orden en la naturaleza, ya sea como grupo, cuando una limitante natural afecta severamente en la organización social del mismo (una sequía o la infertilidad) (hechicería), o a nivel individual, cuando se requiere, por ejemplo, deshacerse de un enemigo que amenaza la vida (tabú).

Los evolucionistas distinguieron notablemente las profesiones públicas bajo las que se constituía una u otra sociedad;

- La función del mago desempeñó en muchas sociedades un papel fundamental en la toma de decisiones importantes.
- Los consejos de mayores, distinguiéndose en general la tendencia a los consejos de mayores, quienes representaban la cabeza de gobierno de las sociedades «salvajes».

Representó un punto medular en los estudios que trataron de comprender la organización de sociedades no occidentales que contrastaban con las occidentales. Se puede dividir en dos vertientes de análisis, por los procesos mentales, según los principios abstractos en los que se basa la práctica de la magia, bajo una ley denominada de empatía.

Es por esta razón que en esta línea de pensamiento la magia es predecesora a la religión en una escala evolutiva, es decir, que la magia corresponde a un estadio de grado de evolución de ciertas sociedades consideradas salvajes y la religión a otras que se suponen con mayor grado de civilización. He ahí el interés de su estudio, que trató de comprender el punto en que la magia deja de ser tal para convertirse en religión y así marcar un avance social hacia otro estadio evolutivo.

Frazer entiende a la magia como la expresión de reglas que determinan la consecución de acontecimientos en todo el mundo, como magia teórica; y considerada como una serie de reglas que los humanos cumplirán con objeto de conseguir sus fines, como magia práctica. Esta se divide en dos tipos, cada uno de ellos se funda bajo los principios de semejanza y contacto:

- **MAGIA IMITATIVA:** Relacionada a que lo semejante produce lo semejante. Esto se refiere a los efectos provocados a algo o a alguien semejaron a las

causas que lo provocaron, se puede abarcar desde quién usa la magia, quién la práctica, hasta con qué fines.

- **MAGIA CONTAMINANTE:** Que se alude a las cosas que una vez estuvieron en contacto se actúan recíprocamente a distancia uniéndolas por siempre un lazo, después de haber sido separadas, también presente en la Homeopatía.

Para llegar a un entendimiento es necesario recurrir a ejemplos que puedan figurar dentro de estos esquemas. En La Rama Dorada de Frazer, en todo momento refiere ejemplos de sociedades exóticas, por así llamarles, que hasta cierto punto parecen estar intactas ante el mundo occidental, aunque lo cierto es que estas sociedades se encontraban ya teniendo contacto con el hombre occidental, quien se hallaba colonizando sus territorios.

V. SISTEMAS DE MAGIA

CHAMANISMO

El chamanismo o shamanismo se refiere a una clase de creencias y prácticas tradicionales similares al animismo que aseguran la capacidad de diagnosticar y de curar el sufrimiento del ser humano y, en algunas sociedades, la capacidad de causarlo. Sistema que dio origen a diversos cultos y religiones y cuyo origen remonta a la edad de Piedra. El chamán es una especie de curandero, con poderes mágicos especiales.

CANDOMBLÉ

Sistema semejante al Vudú popular en Brasil. Consiste en la invocación de ciertas deidades llamadas Orixás.

VUDÚ

Sistema popular en Haití. Semejante al Candomblé.

UMBANDA

Fusión de las religiones afro-brasileñas, especialmente el candomblé, con el espiritismo kardecista, con predominancia de este último. Difiere del candomblé, también, por considerar varios tipos de orixás como espíritus de personas muertas.

QUIMBANDA

Sistema de magia que trata de la invocación de entidades llamadas exus, pudiéndose con la ayuda de esas entidades, hacer tanto el bien como el mal.

WICCA

Es una religión neopagana aparecida como un 'renacimiento' de la antigua religión de la brujería e iniciada por Gerald Gardner. La misma ha sido reformada por muchos practicantes y covens no tradicionalistas que no se sienten cómodos con las primeras enseñanzas de Gardner. Un eclecticismo, en la cual la mayoría de sus practicantes utilizan la magia cuidadosamente en auxilio de la evolución humana.

Muchos wiccanos acuden primeramente al uso de oráculos para consultar si es conveniente realizar magia en cierta situación. La magia en la Wicca se define como el arte de enviar conciencia a voluntad, en ocasiones respaldando estos pensamientos o esta fe con objetos o hierbas que representen la intención del Mago Wicca.