

Theurgía y Goeteia: la magia en el mundo clásico

D. Jaime Resino Toribio

Arqueólogo

Resumen

El ciudadano de la antigüedad clásica estaba firmemente convencido de la existencia de *daimones*, espíritus autónomos y fuerzas ocultas que tenían su origen en la naturaleza y, como miembros de ella, estaban presentes, de manera efectiva, en sus vidas. Muchos eran los orígenes de tales creencias, algunos tan antiguos que se pierden en el origen de los propios estados, pero que pervivían con enorme peso en estas sociedades, en ocasiones por encima de la religión oficial.

Abstract

The citizen of classical antiquity was firmly convinced of the existence of “daimones”, autonomous spirits and occult forces that had their origin in nature and, as members of it, were present, effectively, in their lives. Many were the origins of such beliefs, some so old that they are lost at the origin of the states themselves, but that they survived with enormous weight in these societies, sometimes above the official religion.

Palabras Clave

Magia, antigüedad clásica, dioses, religión



Keywords

Magic, classical antiquity, gods, religion

"-Es una hechicera- me contestó, -una maga capaz de bajar el cielo de lo alto y suspender la tierra del vacío, de petrificar las fuentes y desintegrar las montañas, de hacer venir del infierno a los difuntos y confundir a los dioses, de apagar las estrellas y hasta de iluminar el propio Tártaro"

Apuleyo. "La Metamorfosis"

I. INTRODUCCIÓN.

Más allá de la creencia en los poderes y virtudes de los dioses de un panteón establecido por la costumbre de los mayores, o impuesto oficialmente por los estados, el ciudadano de la antigüedad clásica estaba firmemente convencido de la existencia de daimones, espíritus autónomos y fuerzas ocultas que tenían su origen en la naturaleza y, como miembros de ella, estaban presentes, de manera efectiva, en sus vidas. Muchos eran los orígenes de tales creencias, algunos tan antiguos que se pierden en el origen de los propios estados, pero que pervivían con enorme peso en estas sociedades, en ocasiones por encima de la religión oficial. Las personas sentían estas fuerzas en todos los aspectos de sus actividades cotidianas y, por tanto existía una necesidad continua de ponerse en relación con ellas. Sin embargo, esta relación no se establecía por cauces que pudiéramos definir



como normalizados, dentro de los rituales específicos de la religiosidad común o ciudadana. Esta "otra religiosidad" se apartaba de la oficialidad y de lo socialmente establecido, para recurrir a sus propias pautas y ritos, aquello que podríamos llamar **la magia**.

Intentar simplemente definir magia sería terriblemente complejo, ya que el concepto en sí incluiría campos como la psicología, la sociología, la antropología, etc, y el hecho de pasar a la generalidad del concepto magia al tema particular que nos concierne, la magia en la antigüedad grecolatina, no disminuye la dificultad. El objetivo de este artículo es bastante más modesto y se centra en acercarnos a comprender, aunque sea de manera superficial, como entendía el ciudadano de las sociedades griegas y romanas lo que significaba magia y como esta afectaba a sus vidas.

Si queremos llegar a esta comprensión deberemos, por un lado, establecer cuál era la idea que se tenía de la magia y el mago en la antigüedad clásica, así como las relaciones que se establecían entre la magia, la religión y el Estado, y por otro, encontrar los elementos que diferenciaban los distintos tipos de magia a los que se acercaba el individuo: magia protectora y apotropaica; agresiva y malevolente, amorosa y de poder y adivinación mágica. Así mismo, será necesario conocer los diferentes objetos sobre los que se aplicaba la magia: magia de la naturaleza, magia de los vivos y magia de los muertos (necromancia).



II. LA MAGIA EN LA ANTIGÜEDAD

1. LA MAGIA Y EL MAGO

Como se ha dicho anteriormente, es sin duda complicado el intentar una definición de lo que sería magia para una persona de Grecia o Roma antiguas. El término magia deriva de la palabra persa **mag**, y podría traducirse como ciencia o sabiduría, pero con ciertas connotaciones que hacen referencia al arte capaz de producir fenómenos contrarios a las leyes de la naturaleza. Se han intentado establecer algunas definiciones, quizás demasiado amplias y generales que, sin embargo, querían servir de primer referente a esta cuestión, como es la propuesta por el Diccionario de Antigüedades de Grecia y Roma de Daremberg y Saglio (Daremberg y Saglio Ed.1969): "...la magia constituye el conjunto de todas las ciencias y artes ocultas, supersticiones y folklore de un pueblo". Otra definición sobre el sentido de la magia bastante aceptada sería la de G. Luck (Luck 1985): "...técnica terrenal basada en la creencia de poderes localizados en el alma y en el Universo... una técnica que pretende controlar la fuerza de los ilimitados poderes del alma."

De todas formas, los esfuerzos por determinar el significado que tenía este concepto en el mundo grecolatino son, en cierta medida, vanos, ya que, en realidad, en este mundo no existía un sentido único para la magia. En la antigüedad clásica, dentro del mismo concepto de magia, y con su mismo valor, se hallaban dos términos en sí mismos contrapuestos, los de *theurgía* y *goeteia*.

Entre la *theurgía* y la *goeteia* existía una oposición similar a la que había entre *pharmakon* y *veneficium* para el ámbito de la medicina; si bien ambos pertenecían a la misma ciencia, el primero hacía referencia a mezclas



que producían envenenamiento, mientras que el otro hacía alusión a otras recetas que daban salud, a veces utilizando parecidos ingredientes. De igual manera, siendo las dos elementos integrantes de la magia, la *theurgía* se tenía por más científica, más noble y más benigna, destinada a producir un favor, un bien, cualquier hecho que tuviera un sentido positivo. Por el contrario, la *goeteía* se identifica con unas prácticas menos precisas, más sospechosas, muchas veces al margen de la legalidad y siempre con una connotación negativa (El termino griego *goetes* incluye a la vez el significado de hechicero junto al de charlatán e impostor). Este enfrentamiento entre una magia benéfica y una magia maléfica se corresponde no sólo con el objeto o la intencionalidad de su práctica, sino también con sutiles especulaciones que se establecían sobre la jerarquía, calidad y características de los demonios, dioses o espectros invocados por una u otra magia. Por otro lado, para los grecolatinos, la diferencia entre maléfico o benéfico era más bien una cuestión de degradación de los objetivos, del mago o de la magia en sí, además, y evidentemente, de una cuestión de puntos de vista, con relación a que el beneficio de alguien que acudía a la magia pasaba en ocasiones por el perjuicio de otra persona. Estas distinciones son comparables a las que se hacen actualmente entre magia blanca y magia negra.

Por otra parte, la relación que griegos y romanos establecían con la magia eran similares a la que tenían con otras ciencias como la medicina, "la ciencia de las plantas maravillosas", la astrología, la alquimia y la adivinación, con las que no establecían distinciones en cuanto a los objetivos buscados con ellas, esto es: prácticas que pretendían modificar el orden previsto de las cosas más allá del acto y milagro religioso. Estas ciencias, junto con la magia, desean obtener cambios en la naturaleza, en avatares improbables o ilícitos. Lo secreto, lo incomprensible y lo maravilloso son los caracteres habituales



de estas prácticas. Por esta razón Plinio llegó a definir la magia como: "Un arte que se compone de medicina, religión y astrología".

En la antigüedad clásica, el principio que justifica el poder de la magia es el principio de simpatía-antipatía, derivado de una concepción platónica del universo. En el Universo existen una serie de relaciones directas de todo lo que en él se encuentra; todas las cosas están unidas por un vínculo común. Si algo o alguien es afectado por una fuerza importante, otro elemento, a pesar de la distancia o la desconexión aparente, siente el impacto en una cadena incontable de acontecimientos derivados del primer impulso. Mientras que un científico piensa en términos de causa-efecto, el mago lo hace en términos de simpatía-correspondencia. La magia aspira a conseguir el control de dicha cadena, al tiempo que es el mago la única persona capaz de conocer cuáles son las relaciones reales que existen entre cada elemento del Universo y, por tanto, es el único en disposición de interactuar con ellos, dentro del Universo, para conseguir sus propios fines o los del que acude a él.

La figura del mago, como instrumentalizador de la magia, nunca estuvo muy bien definida en el mundo clásico, una indefinición favorecida debido a cuestiones de legalidad, de los límites entre lo lícito y lo ilícito que más adelante veremos. De ahí que sólo existiera una sutil diferencia a la hora de ver al mago, por un lado, como filósofo, médico o naturalista y, por el otro, verlo como un auténtico y malvado individuo robador de cadáveres y trastocador de todo el Universo. Por ello, las descripciones de los magos llegan a ser muy dispares en los textos de autores clásicos y en ocasiones, en una misma obra aparecen dos magos caracterizados de maneras completamente dispares, como es el caso del mago Zatclas y la hechicera Meroe en "La Metamorfosis" de Apuleyo.





En principio, al mago se le tiene como un técnico, una persona que en su naturaleza no hay nada divino pero que posee un arte, unos conocimientos especiales a los que ha llegado por el estudio, que le permiten realizar hazañas que son propias de los dioses. Es esa capacidad de sobrepasar su naturaleza humana por el uso de una ciencia especial lo que asombra la resto de personas que

acuden a él. Nada habría de extraño que un dios realizara prodigios, pero lo asombroso del mago está en asemejarse a ellos desde su condición de mortal. Luego, el mago se nos presenta de múltiples formas. Puede ser hombre o mujer, aunque generalmente son figuras femeninas las que aparecen asociadas a las prácticas más oscuras de la magia, la *goeteia*, joven o de edad e incluso de clases sociales diferentes. Algo que si suelen tener en común, pero no es una norma fija, es un origen en regiones asumidas tradicionalmente como lugares donde la magia es más poderosa: Tesalia, Egipto, Siria, etc.

Respecto a la manera de llevar a la práctica sus conocimientos, los magos recurrían a fórmulas, recetas, mezclas y artilugios específicos con los que acompañaban sus rituales, oraciones y salmodias. Una buena manera de hacerse idea de lo que debía ser el lugar de trabajo de un mago de la antigüedad está en la descripción que Apuleyo hace en "la Metamorfosis" de la oficina de la maga Pánfila:

"... lo primero que hizo una vez allí, fue preparar su aciago laboratorio con el instrumental acostumbrado: aromas de toda clase, láminas grabadas



con signos indescifrables, restos de naufragios, innumerables restos de cadáveres,... multitud de calaveras arrancada a las fieras"¹

Por otra parte, en una pequeña excavación cerca de Pérgamo se encontró en una tumba, lo que debió ser una "caja de herramientas" de un mago. La cajita contenía un pequeño trípode de madera de olivo, un plato circular de oro, unos anillos y un abecedario completo².

2. MAGIA Y RELIGIÓN

La magia está íntimamente relacionada con la religión en el sentido de que ambas no pueden desarrollarse sin la creencia en lo sobrenatural, y está generalmente aceptada la idea de que, tanto la magia como la religión, tienen una raíz común.

Tradicionalmente y dentro de corrientes de pensamiento positivistas y evolucionistas, se había considerado la magia como la fase primitiva del hecho religioso, el primer paso del hombre antiguo hacia la estructuración de sistemas religiosos más complejos. Son las ideas de Preuss, o Bayet en sus historias de las religiones, o, en una visión más antropológica, la expuesta por Frazer en "La Rama Dorada". Para estos autores, la religión sería el resultado final de la evolución de la magia, que serviría para reconciliar al hombre con lo sobrenatural una vez que la magia le ha fallado.

Por encima de ideas positivistas, ahora se tiende a considerar que la magia es en realidad una degeneración de la religión (Momigliano 1974). La

¹ *Metamorfosis*. Libro III,17

² Estos útiles responderían a una práctica mágica adivinatoria.



magia nacería en los márgenes de la religión, cuando esta queda por encima de las inquietudes íntimas de la persona y no puede darle respuestas satisfactorias.

Sin entrar en estas disquisiciones, en el mundo grecolatino se comprueba que la magia tiene más auge cuanto más evolucionan creencias religiosas e ideas filosóficas, siendo verdaderamente importante en fechas tardías. En el mundo antiguo la decadencia de la religión tradicional condujo a la búsqueda de nuevas creencias que respondieran a los anhelos espirituales surgidos de la fragilidad humana. El miedo al *Fatum*, al destino personal, y el ansia de seguridad individual frente a las dudas constantes del ser humano (muerte, existencia...) no eran satisfechos por los cultos olímpicos, lo que llevó a un ambiente propicio para la aceptación de nuevos credos, en concreto cultos orientales (cultos de Isis y Serapis, Démeter, Mitra, el cristianismo, etc.) que satisfacían mejor la conciencia, los sentimientos y los deseos de trascendencia de las personas. Esta situación también resultó beneficiosa para una extensión generalizada de la fe en la astrología y la magia.

La magia se convierte, por tanto, en otra respuesta a estas inquietudes, no sólo de la clase baja, sino del conjunto de la sociedad. Mientras que la religión oficial, de los panteones de grandes dioses, servían a las aspiraciones religiosas de la comunidad civil, justificaba la estructura estatal y daba apoyo al lado institucional de la sociedad, la magia servía a los deseos y miedos más íntimos y personales de cada ciudadano; la magia era la religión de las pequeñas cosas.

Por otra parte, la magia compartía muchas características con la religión en la antigüedad clásica en cuanto a modos, prácticas y objetivos,



pero había entre ellas dos grandes diferencias: la actitud del hombre religioso y del mago, y la relación de cada una con la legalidad. Ante las fuerzas sobrenaturales el hombre religioso presenta una actitud humilde, ofrece su adoración a la divinidad añadiendo "si es según tu voluntad", y no es activo en cuanto a que no dispone de otro elemento para conseguir sus propósitos más que la de llamar la atención de la divinidad y esperar su respuesta que puede ser positiva o negativa. Por el contrario, el mago fuerza los poderes sobrenaturales para conseguir lo que desea o evitar lo que teme, por encima de contar o no con la aceptación de los dioses. El poder del mago es una ciencia, una técnica que sólo él conoce y que es efectiva siempre, sin temor de culpa o pecado, más allá de la ley moral y convencional, lo que le ponía a veces del otro lado del Estado, surgiendo inevitables choques.

Esto nos lleva a la otra gran diferencia con la religión; la situación legal de la magia. La religión, como parte integrante de la estructura del estado, está asumida perfectamente dentro de la oficialidad. Está protegida por la ley y en muchas ocasiones la afrenta a la religión se convierte en un delito contra el estado. La magia, sin embargo, está en una situación más difícil. Se mueve en límites difusos de legalidad o ilegalidad por las propias características indefinidas de la magia que, unas veces puede ser beneficiosa y protectora, y otras dañina y peligrosa. En general la magia no se consideraba una práctica ilegal si no tenía como fin un objetivo funesto o destructivo para los particulares o para el conjunto de una sociedad, pero, como se ha dicho anteriormente, a veces el beneficio de alguien pasaba por el perjuicio de otro. Se emprendió en varias ocasiones la tarea de distinguir la magia blanca y la magia negra de la religión oficial por las autoridades en la Ley de las Doce Tablas, en la de *De Bacchanalibus* o la *Lex Cornelia Veneficiis*, pero siempre quedó la cuestión sumida en una cierta ambigüedad. Finalmente, lo que



acabó diferenciando religión de magia fue precisamente una cuestión de legalidad; aquellas que se consideraban prácticas lícitas se tenían como un aspecto de la religión, mientras que la magia quedó identificada con prácticas ilícitas. Esta idea queda bien reflejada en un pasaje de la Farsalia de Lucano

"... Él, aguijado a conocer previamente los rumbos del destino, incapaz de soportar la espera, no consulta los trípodes de Delos, ni los antros píticos, ni le place indagar qué sonidos emite en el bronce de Júpiter, Dódona, la primera en brindar sus frutos como alimentos, no pregunta a quien puede conocer los hados por el examen de la vísceras, al que interpreta el vuelo de las aves, al que observa las fulguraciones del cielo y escruta las estrellas con el cuidado de los asirios, o cualquier **arte secreto pero lícito**. Este individuo conocía las prácticas misteriosas de los crueles magos, prácticas detestables para los dioses de los cielos, las aras funestas de los sacrificios fúnebres, la creencia que inspira las sombras..."³

3. MAGIA Y ESTADO

La relación entre el estado y la magia fue, como casi todo en esta cuestión, igualmente difusa y contrapuesta. Si bien la magia podía oponerse, como hemos comentado ya, a las prácticas religiosas oficiales, por otro lado, la magia, en tanto que formaba parte de los cultos y veneraciones locales, fue considerada como un arma ideológica a la hora de imponerse a nuevos pueblos con los que se entraba en contacto.

³ Lucano, *Farsalia*, libro IV, 422-434



Hay que tener en cuenta que en Grecia y Roma, las clases cultas atribuyeron a los "bárbaros" aquello que no querían admitir como suyo, en especial a influencias egipcias y judaicas (teoría de prejuicios y deformación religiosa). Se rechazaban lo que en realidad eran muchos aspectos irracionales de su mundo que no encajaban en el sistema de ideas de la clase dominante. Existían creencias de origen popular que formaban el acervo cultural de la masa y que estaban sólo parcialmente integradas en las formas de cultura dominante pero que resultaban incómodas para éstas. Esta situación se fue resolviendo con la admisión de ciertas creencias que podían ser aprovechadas por el poder, incluso fomentadas y utilizadas por imposición sobre el pueblo. Ya Polibio alababa a los romanos por la utilización de lo que él denominaba *deisidaimonía* (temor supersticioso hacia los poderes invisibles), por lo que, según decía, eran capaces de controlar al pueblo y sus aspiraciones. Una afirmación similar hacía el romano Quinto Curcio Rufo, quien comentaba que "ninguna cosa es más eficaz para regir a la multitud que la superstición".

Esta situación llevaba a una tensión constante en la manera que tenía el estado de tratar con la magia. Así, en algunos textos clásicos, como son en las "Etiópicas" de Heliodoro, en las "Efesiacas" de Jenofonte o en "La Vida de Apolonio de Tiana" de Apuleyo, se observa la importancia que pudo tener para el estado en la antigüedad el desarrollo de la magia y la existencia de otras formas de religiosidad y de pensamiento que se encuentran en el límite mismo de la magia. Aunque en los textos se refleja la ambigüedad del concepto magia, se puede ver que, frente a esta indefinición, hay, en los mismos textos, los intentos de crear una delimitación que haga de la magia algo aceptable dentro del conjunto de ideas dominantes, al tiempo que, en equilibrio inestable, conserve su eficacia como parte de la religiosidad



popular. En este sentido se intentó que la magia fuese aceptable relacionándola con distintas actividades de prestigio social e intelectual. Primeramente con la Filosofía; la tradición Pitagórica permitía su identificación con ciertas prácticas mágicas (numerología, fórmulas combinatorias...). Para Apuleyo, por ejemplo, la magia formaba un todo común junto a la Filosofía y la religión. Lo mismo se hizo con la medicina, los conocimientos herbarios de los magos se pretendían camuflar con las prácticas médicas, al mismo tiempo que eran conocidas por los médicos fórmulas sanadoras de carácter mágico, como era el uso de frases con poder terapéutico, los *carmina remedia vulnerum*. Igualmente la magia se relacionó con la matemática y la astronomía dada la amplia habilidad de algunos magos astrólogos en realizar cálculos y predicciones astrales

La conclusión es que los textos reflejan el esfuerzo por definir un corpus ideológico utilizable a partir de concepciones populares, a los que se trata de privar de sus rasgos conflictivos, para así poder ser asumidos por la oficialidad, al tiempo que se intenta conservar su eficacia como ideología con la que el pueblo se identifica. Esto se traduce en una tensión entre los aspectos aceptables y rechazables de la magia que llevará a la oposición entre *theurgía*, para lo aceptado, y *goeteia*, para lo no aceptado. Se trata, en definitiva, de un intento conflictivo de utilización de las creencias populares como arma de control ideológico; armas ideológicas que se rechazan pero se utilizan.

El resultado final será el triunfo de la oficialidad religiosa con la llegada del cristianismo y la caída de cualquier práctica considerada como mágica en la marginalidad ideológica, patente finalmente en el proceso de Antioquia del 371 d.C.



III LOS OBJETOS DE LA MAGIA

1. LA MAGIA DE LA NATURALEZA

Con respecto a la magia, la naturaleza tiene la característica especial de ser a la vez medio y objeto de ella. Como hemos comentado anteriormente, la naturaleza en su conjunto es el objeto principal de las artes mágicas, que aspira con su acción alterar el curso normal de esta. Con sus conjuros, mezclas y rituales, el mago quiere trastocarla, modificarla, extrañarla y ponerla a su servicio con la intención de conseguir provecho para él o para quien acude a sus conocimientos. El mago realiza una serie de prácticas bien delimitadas buscando siempre un fin concreto: la provocación o no de lluvias, propiciar o complicar el parto del ganado, conseguir el descenso de la luna (eclipses), asegurar la mejora o la ruina de los cultivos, así como la fertilización y purificación de las tierras (Fiestas de los Fordicidia).

Pero, al tiempo, la magia concibe la naturaleza como elemento instrumental, como vehículo de su poder. El mago, en cierta manera, establece una relación de complicidad con lo oculto e inexplicable de la naturaleza y todos sus seres, como herramienta con la que alcanzar sus propósitos, es decir, son los elementos existentes en el mundo natural los que le otorgan el poder al mago. La magia, a su vez, encuentra en la naturaleza un mundo inexplicable del que extrae su esencia igualmente incomprensible. El mago se apodera del significado indescifrable de los fenómenos naturales, y por encima de las leyes físicas: el rayo de la tormenta que brilla como un haz de luz en la noche más oscura es, para el mago, una señal clara, aunque a los demás se nos escape su sentido oculto.

A diferencia del poder de los dioses, que pueden crear o transformar la naturaleza sólo con su propia voluntad, pues su poder está en la esencia



misma de su divinidad, el mago, como ser mortal, no posee ese poder y debe recrearlo, fabricarlo mediante la *techne*, la habilidad propia de su disciplina, realizando operaciones con objetos considerados mágicos o elaborando recetas donde se mezcla una extraña diversidad de elementos. La capacidad de estos para hacer magia está en que son elementos extraídos de la propia naturaleza. El mago considera que para actuar sobre la naturaleza se deben usar los elementos de la misma, ya que encierran su propio poder. El mago confía en su habilidad como mediador entre la naturaleza y el mundo exterior, así como de extraer de ella un poder similar al de los dioses.

El mago, en ese proceso de recolección de sus poderes, va moviéndose por diferentes ámbitos del mundo natural, como si fuese alguien que recorre un mercado, deteniéndose allí donde encuentra el objeto, el elemento, el ingrediente donde reside el poder que desea conseguir, con la finalidad de cambiar el destino de los hombres y trastocar el curso de los acontecimientos:

El mundo de los seres vivos sería la primera parada del mago en su búsqueda. Nos estamos refiriendo a todas aquellas plantas o animales cuyas capacidades y bondades (o maldades), bajo un secreto que roza la medicina popular y el simbolismo más personal, son de algún modo sólo accesibles al mago. Su consecución no es tan sencilla, como tampoco lo es su conocimiento: el secreto de su recogida se encuentra en uno de los Papiros Mágicos Griegos (P.M.G. IV, 2964-3006), en el que se hallan detenidas instrucciones sobre las recogida de plantas con fines mágicos. Las propiedades de las hierbas son variadas y pueden ser conocidas por bastante gente, pero su recogida ritual ya las convierte en algo especial, a la vez que designa cuál será su poder y por qué será esa y no otra su acción-reacción en una complicada práctica.



Los elementos vegetales son la fuente más común del poder del mago. Aunque en muchas ocasiones reciben nombres simbólicos o figurativos (la famosa "lengua de rana" de numerosos conjuros es una hierba psicotrópica), en general son hierbas conocidas por todos. Sólo la manera específica de su recogida para que su efectividad sea completa y su esquema simpático real es un secreto para los profanos; es lo que se denominaba *Ars Herbaria*.

De la misma manera ocurría con algunos animales. Los animales más citados en las fuentes y los más utilizados posiblemente en las prácticas mágicas eran serpientes, escorpiones, arácnidos y otras especies venenosas, o animales simbólicos: león, águila, cuervo, lobo, perro, escarabajo, etc.

Eran en general animales que, por una razón u otra, se les consideraba en una posición más privilegiada con respecto a la divinidad: los que por su veneno podían traer la muerte se les consideraba instrumentos de la venganza divina, las aves que dominan el firmamento, que es la morada de los dioses, o bien los reptiles y mamíferos que habitan en madrigueras u oquedades del suelo y de esa manera se les suponían más cerca del Hades y de los demonios infernales. Todos ellos componían el recetario mágico y de la magia medicinal (entre otros usos). Por una parte, su poder podía extraerse si se ponía en relación con alguna planta u otro componente (ley de la simpatía) o bien, podía ser la observación directa del comportamiento de los animales como parte de un rito o adivinación mágica:

"... que consulte cualquiera a un adivino acerca del chillido de un ratón de campo, o acerca del encuentro con una comadreja en el camino..."⁴

⁴ Amm. Marc., XVI. Viii.I.



El mundo inanimado es seguramente el más complejo de los que visitaba el mago. En él se mezclan los materiales líticos y metálicos, los productos de los seres vivos (leche, cera, miel, vino...), así como los fenómenos de la naturaleza: los ríos, el mar, los vientos, el fuego, las nubes, junto a elementos que se consideraba que se habían desprendido de los cuerpos celestes (*Spumam lunae* y *Virus lunar*).

En este entorno, los componentes más habituales y más conocidos eran las gemas y las piedras preciosas. Se tiene una amplia idea de su uso gracias al poemario anónimo del siglo III d.C. conocido como *Lithica*, donde se habla profusamente acerca de los poderes mágicos de las piedras y de cómo necesitaba combinarlas con sustancias animales o vegetales correspondientes para explotar completamente todas sus posibilidades. Las piedras no se mezclaban simplemente, sino que había que consagrarlas según ciertas reglas y grabar en ellas ciertas imágenes, el nombre del interesado y una fórmula específica para cada caso.

La tradición de las gemas preciosas y mágicas es antiquísima, remontándose a la época asiria y babilónica, tradición que sólo fue recogida efectivamente por los griegos a través de la tradición judía, la *Petrología Graeca*, y cuyos textos son fundamentales para entender el valor de los lapidarios mágicos y las gemas amuleto, utilizadas generalmente para la *Theurgía* (magia blanca), aunque también se empleó para prácticas menos inocentes. De hecho, encontramos aplicada a la *Goeteia* (magia negra) los llamados *Defixionum tabulae*, hojas de plomo, ya que el plomo es el metal siniestro por excelencia, perforadas con clavos y enterradas tras escribir en ellas los nombres de las personas a las que se quería hacer daño; a veces llegaba a dibujarse al individuo en cuestión acompañándolo de terribles palabras y malos deseos. Estas tablillas se utilizaban profusamente en las



carreras de caballos. Normalmente el plomo era elegido para fines maléficos, mientras que para los fines benéficos se utilizaba el oro, la plata y piedras preciosas.

Por otra parte, también se utilizaban otros materiales como eran la cera, la resina y la madera para confeccionar pequeños muñequitos que reproducían a las personas a beneficiar o fastidiar.

Por último, el transito del mago pasaba por una región muy poco clara y que podríamos definir como el mundo de la naturaleza fantástica. En más ejemplos de los que cabría esperar, las mixturas y remedios mágicos incluían alguna parte de animales maravillosos y extraños: cuerno de unicornio, plumas de harpías, garras de grifos o pezuñas de centauros que se utilizaban en pócimas. Aunque en el mundo antiguo se creía firmemente en la existencia de estas especies, muchas veces sólo constituyen símbolos de otros componentes más sencillos.

Tras este repaso es necesario remarcar la idea fundamental de que, a pesar de diferenciar estos mundos, el mago no veía estas delimitaciones sino que todo era a sus ojos un mismo conjunto, que entre ellos se establecía una correlación cuidadosa entre los poderes divinos individuales y los variados objetos de la naturaleza, unido todo por las fuerzas sobrenaturales de la simpatía que él distinguía con toda claridad. La teoría de correspondencia conducía a que, por ejemplo, la salvia se juzgaba eficaz unida al carnero, la hierbabuena al toro..., la curación se producía por la misma ley de simpatía: el diente de la musaraña cogido con la mano izquierda y atado a la pierna enferma dentro de un trozo de piel de león, combatía el reumatismo.

2. MAGIA DE LOS VIVOS



Como hemos dicho anteriormente, la magia de los vivos tiene claramente la intención de romper con la inexorable consecución del destino de los hombres mediante la trastocación de las leyes de la naturaleza. Es el deseo de salirse del determinismo de sus vidas lo que impulsa a los ciudadanos hacia la creencia en los poderes de la magia.

Esta magia, que nosotros hemos llamado "de los vivos", encierra todos los sortilegios, encantamientos, fórmulas, recetas y pócimas que están destinadas a alcanzar algún beneficio inmediato en relación con el acontecer diario del que usa la fórmula. Se espera que el resultado de la magia tenga algún efecto sobre la vida cotidiana del hombre. Esta magia de los vivos está dirigida a modificar su vida o sus actos en las cuestiones más mundanas e íntimas: beneficiar su negocio, conseguir el favor del público, conseguir protección frente a los enemigos, hacer prosperar las cosechas, son todas ellas pretensiones muy comunes en la magia. Pero también se buscan satisfacciones más menudas pero no menos importantes para la vida de las personas: buscar filtros de amor, hacer regresar a un antiguo amante, conseguir mayor potencia sexual, hacer que sus caballos ganen una carrera o incluso evitar concebir. Algunas aspiraciones que se desean alcanzar mediante la magia llegan a ser muy personales como es librarse de una enfermedad, aliviar un dolor, e incluso hacer crecer el pelo. Unos conjuros son para propiciar el sueño, y otros para provocar insomnio. Muchísimos están destinados a asegurarse protección contra peligros desconocidos, otros son sencillamente simples y nos pueden hacer gracia, como los encantamientos para hacer desaparecer chinches y pulgas de la casa, para no tener sed, o para que no se note que se han comido ajos. Hay encantamientos que se presentan claramente como útiles para todo fin y otros son, por el contrario, claramente instrumentales (abrir grilletes, atrapar



ladrones, etc.). En suma, la magia servirá para garantizar que todos los aspectos de la vida puedan modificarse en provecho propio.

El concepto de provecho y, por tanto de benigno, en la magia de los vivos tiene, sin embargo, una doble lectura. Queda claro que cuando alguien realiza un encantamiento o inicia una práctica mágica busca su propio beneficio. Pero muy a menudo este beneficio pasaba por el perjuicio de otro. Los maleficios destinados a encadenar la voluntad de otro a su servicio son casi tan numerosos como los que buscan protección contra los espíritus perversos. Igualmente ocurre con los sortilegios que buscan atraer la desgracia sobre el prójimo, sus casas, sus negocios, sus familias, sus ganados... Ya en el Ley de las Doce Tablas se condenaba a muerte a quien se considerase que había echado un mal de ojo sobre su vecino. Por otra parte, los numerosos encantamientos destinados a conseguir el amor de otra persona tienen muchos ejemplos donde se especifica que ésta quede encadenada quiera o no a la persona que hace la magia, y bastantes de estos conjuros amorosos pasan por procurar mágicamente la ruptura de matrimonios o parejas.

Caso especial, en esta vertiente negativa de los vivos, son los abundantísimos ejemplos de Defixiones, comentadas anteriormente, que afectaban no sólo a caballos, sino a emperadores, gobernadores, recaudadores de impuestos, competidores en los negocios, capataces o amos, incluso a los mismos vecinos. Estas prácticas maléficas debieron ser extremadamente habituales.

Así pues, la magia que toma como sujeto y objeto la vida cotidiana de los hombres se nos presenta con una doble vertiente: positiva, benéfica, apotropaica o negativa, maléfica y destructora. Lo que luego vendría a



denominarse, como ya se ha apuntado, *theurgía* y *goeteia*. Entre ellas se situaban prácticas mágicas "de poder" que buscaban adquirir una posición de ventaja en la sociedad sin llegar a querer un beneficio o perjuicio concreto.



El modo de realizar "la magia de los vivos" comprendía una amplia variedad de prácticas de las que conocemos tan solo en parte, gracias a dos fuentes principales; por un lado las referencias a prácticas mágicas en textos literarios grecolatinos y, fundamentalmente, por una colección de papiros griegos conservados hasta nuestros días en donde se refieren todo tipo de fórmulas mágicas: los llamados Papiros Mágicos Griegos, los P.M.G. En principio los P.M.G. son una colección muy irregular de textos mágicos y religiosos, cuya época de escritura únicamente se puede concretar en los siglos I y IV d. C.⁵. Su contenido y valoración es variado y complejo, ya que

⁵ Sólo el P.M.G. XX es del siglo I a. C.



los expertos discuten entre lo que es propiamente o no mágico. Así, se distinguen dentro de la colección:

* *Textos novelados sin prácticas pero con intenciones y preguntas retóricas a dioses sobre temas concretos.*

* *Sortilegios numéricos y, en el campo de la goeteia más basta, se encuentran las llamadas "Recetas jocosas de Demócrito".*

* *Magia teórica, en donde aparecen varios fragmentos y glosarios para uso de magos, donde se ofrecen los equivalentes de los nombres simbólicos que designan los elementos simpáticos (plantas y animales).*

* *Prácticas propiamente mágicas, que constituyen prácticas muy complejas o unidades sueltas.*

Con el análisis de los P.M.G. se puede definir bastante bien que era lo que se consideraba práctica mágica en el mundo grecolatino. Esta era, básicamente, una unidad de palabras y acciones, compuesta de varias partes y que busca un fin determinado. Tiene, formal y lingüísticamente, estructura de receta y, para destacar su carácter mágico, se alude normalmente a que se encontró en un lugar sagrado.

Las prácticas mágicas tienen en general una parte física en donde se debe realizar mixturas o pócimas, mezclando elementos exóticos y variopintos, y otra hablada, teniendo que ser necesaria la repetición de palabras o fórmulas vocales que normalmente no tenían sentido en sí mismo, sino que buscaban un efecto sonoro determinado. Se utilizaban palabras orientales como "laiman sankantahra" (señor de los deseos), nombres de dioses extranjeros como Isis, Osiris, Amón y luego extrañas series de frases,



comúnmente sin significado, que tendían a la repetición de un sonido: "bor phor phorbaphor phorba". Todo ello está reflejado en algunos textos de los P.M.G.

A veces, se hacía necesaria la escritura para apoyar la práctica mágica, confiriendo a los signos alfabéticos poderes mágicos. Se usaban alfabetos extranjeros (especialmente predilecto era el hebraico) o signos inventados por los magos. También era común usar las siete vocales del alfabeto griego (de aquí arranca la consideración actual de número 7 como mágico) combinándose de distintas maneras en largas series de permutación. Estas series, combinaciones y palabras extrañas, cuyo objetivo era el de mantener el secretismo de las prácticas mágicas, era lo que se denominaba *voces magicæ* o *nomina barbara*.

Las fórmulas variaban en extensión entre largas listas de reglas y pasos a seguir a otros que eran casi como una receta de cocina. Su extensión no estaba en relación con la importancia de lo que se quería conseguir, existiendo, por ejemplo, complejos rituales para poder simplemente abrir una puerta.

2.1 La *Theurgía* o magia blanca

En ella se debe incluir cualquier sortilegio encaminado a atraerse en beneficio propio algún espíritu para que ejerza protección, o aporte su influencia benéfica. Los más abundantes en este sentido son las fórmulas de protección o apotropaicas.

Las prácticas más serias son las que pretenden atraerse para sí el servicio de daimones ajenos. Son por lo general las prácticas más largas y que requieren mayor preparación tanto de elementos como de conocimientos



mágicos. Es necesario controlar la escritura y dominar los valores matemáticos asignados a ésta. Se espera así que el espíritu actúe como asesor y compañero constante en cualquier empresa. En los ejemplos existentes se utilizan mezclas de elementos propios del cuerpo (uñas, cabellos) y leche de vaca negra o miel ática. Sigue siempre la necesidad de hacer combinaciones matemáticas con vocales y luego seguir con numerosas frases en ocasiones muy complejas.

En ocasiones se solicita a una divinidad que sirva de intermediaria para conseguir ese espíritu asesor, incluyéndose en el rito una ofrenda al dios, por ejemplo a Apolo o Hermes, aunque la ofrenda no ha de tener nada que ver con los atributos clásicos de éstos; por ejemplo "un ojo de lobo, resina de cinamomo, una sanguijuela y perfume para ofrecer a Apolo"⁶. Otras veces no se anda a la caza de un espíritu extraño, sino que se recurre a la magia para controlar y hacer presente al daimon propio del oficiante.

La magia apotropaica se muestra especialmente interesante en la preparación de amuletos. Los amuletos son la manera más común de protección mágica. Son los colgantes, mayoritariamente, en forma de falo o cilindro grabado, las *bullae* de los romanos y las piedras preciosas con poder mágico. El rito incluía la confección de éste y los métodos de atracción de poder: el amuleto se exponía al humo de azufre quemado junto a algún vegetal y se bañaba en la beneficiosa luz lunar, recitándose mientras conjuros y expresiones de protección:

⁶ P.M.G. I, 285-287



"Iao, Sabaot, Adonais, Ablanathanalba akramacha... guárdame de toda ofensa, de todo sueño aterrador y de todos los espíritus del aire, por el grande, glorioso nombre de Abraham."⁷

La magia de protección se aplicaba en ocasiones de manera secundaria cuando era necesario liberarse de los efectos funestos de una maldición. Así, se encuentran ejemplos de fórmulas de exorcismos. Los métodos son variados pero incluyen por norma general la presencia del afectado y la confección de un nuevo amuleto, aunque luego las invocaciones se podían hacer tanto al poseído como al espíritu o a una tercera divinidad intercesora de la víctima. También había magia liberadora de aquellos que se sentían víctimas de algún maleficio, aunque no eran atacados por ningún daimon. Había dos maneras de "limpiarse" del maleficio, o con un amuleto especial fabricado para la ocasión, casi siempre de plomo, donde se grababan fórmulas mágicas, o bien, mediante danzas o paseos mágicos (caminar un número determinado de pasos de espaldas por ejemplo) en espacios abiertos o encrucijadas. Algunas fórmulas apotropaicas ofrecían protección contra peligros más concretos, como ladrones, alimañas, etc.⁸

La magia sanadora es, después de los sortilegios protectores, el ejemplo más común de la magia benéfica. Sus fórmulas tienen más que otras una variedad de formatos y prácticas en acorde con la multitud de dolencias posibles. La magia sanadora no era de carácter general, sino que había una práctica concreta para cada dolor: de pies, de cabeza, de articulaciones, tos, hemorragias, quemaduras, etc. También servía para aliviar la impotencia,

⁷ P.M.G. VII, 311-317

⁸ P.M.G. VII, 370-374



desarrollar la capacidad sexual y promover la concepción. Eran también abundantes los remedios contra picaduras de animales venenosos. Esta magia tiene una configuración de pequeñas recetas donde basta mezclar dos o tres ingredientes que se ingieren junto a una pequeña invocación.

Un último aspecto de la *theurgía* es la que podríamos considerar instrumental. En ella se pretende conseguir que algunos objetos se comporten de manera extraña para otorgar una ventaja al actuante. Son conjuros muy específicos, aplicados a todo tipo de elementos, con fórmulas en ocasiones muy complejas. Los objetos sobre los que se aplicaban eran tan dispares que existían algunas que aspiraban a conseguir dominar la propia sombra para que trabajase en beneficio propio, o incluso para hacerse uno mismo invisible. Estas ingenuas pretensiones son recogidas, sin embargo varias veces en los P.M.G., donde hay que embadurnarse todo el cuerpo con extrañas mezclas. Más comunes son los conjuros para hacer que los objetos se muevan a nuestro capricho. Se piden que puertas se abran sin llaves y que grilletes y cadenas se suelten solas. Son fórmulas sencillas dichas de viva voz con invocación a los dioses. Son enteramente vocales, sin ningún otro elemento mediador y en ellas se incluyen instrucciones precisas para la liberación.

"Mane Tot sagrado entra y deja libre a tal y dale un camino de salida, suelta todas las amarras y rompe el hierro que sujeta a tal"⁹

⁹ P.M.G. XII, 170-175



2.2. Magia Amorosa y de Poder.

La magia también sirvió para satisfacer las aspiraciones sociales de las personas. Sus deseos de escalar posiciones en la comunidad les impulsaron a crear fórmulas y conjuros que les garantizasen ese ascenso. La promoción social pasaba primeramente por una prosperidad económica importante que se mejoraba mediante conjuros. Por ello son abundantes los ejemplos de prácticas e invocaciones para hacer mejorar un negocio, una casa o una empresa. Suelen estar asociados a la figura de Hermes al que se le utiliza como mediador por ser protector de los comerciantes, y en las fórmulas mágicas son frecuentes los usos de elementos que dan una imagen de riqueza o negocio: pedazos de pan, algunas monedas, alforjas, etc.

Más allá de procurar un negocio provechoso están las que pretenden conseguir una buena predisposición de la ciudadanía y el público, y serían empleadas por artistas o magistrados. Hay sin embargo otras fórmulas que ofrecen en su título simplemente poder o éxito, sin ninguna especificación más, mientras que hay otras que son mucho más concretas referidas a triunfar en una carrera, o competición atlética. Con todo, las prácticas de magia de poder son pocas y en realidad están disimuladas en otros ritos, en los que una intención más concreta comienza o se redondea con la consecución del éxito social.

Un aspecto más amable que la magia de poder pero que implica también una posición de ventaja para uno de los participantes son las prácticas de magia amorosa y erótica. La intención en prácticamente todos estos ejemplos es la de encontrar una fórmula capaz de encadenar la voluntad del que se pretende ser amado. Las maneras de realizarlo no difieren de las fórmulas anteriores; las mismas mezclas y conjuros. Sin



embargo, su particularidad se encuentra en que ellas actúan más que ningunas otras sobre la persona objeto de la magia. Se precisan elementos y objetos personales de quien se quiere enamorar, partes de su cuerpo como son las uñas o el pelo, el espejo donde se mira, el lazo con el que se sujeta el cabello, alguna prenda de vestir, etc. Muchos de los conjuros se realizan delante de su casa y en algunos ejemplos, incluso es necesaria la cercanía de la persona deseada, a la que es necesario dirigirse con palabras, tocarla o abrazarla (magia de contacto) e, incluso, echar sobre ella algún compuesto. Los elementos utilizados en la magia amorosa son, si se puede decir, más amables que otros: cera, perfumes, extractos de flores, resina, miel, campanilla, sin ingredientes repulsivos, como insectos, sangre, reptiles y restos de cadáveres, tan comunes en el resto de prácticas mágicas.

2.3. Goeteia o magia negra

Como ya comentamos anteriormente, una buena parte de la magia está dedicada a procurar desgracias y tormentos para aquel que se consideraba enemigo. Los ejemplos de *goeteia* son igual de numerosos que las práctica bienhechoras. Hay conjuros muy crueles en los que se solicitan dolores terribles y desgracias durante toda la vida del otro, al tiempo que hay otros más suaves que están destinados, más bien, a procurar un pequeño contratiempo.

Teniendo claro que la gradación de la maldad es amplia, se encuentran en la *goeteia* tres grandes apartados. El primero está destinado a procurar la destrucción y ruina de la víctima. En el ejemplo comentado de Defixiones, donde se solicitaba de los dioses infernales la muerte del enemigo, el accidente del carro no apostado, la enfermedad del patrón, la ruina de la casa. Como en las magias anteriores, la formulación es similar en



componentes, pero tiene rasgos propios que son la referencia al poder destructor de la fuerza invocada y los comentarios sobre el destino funesto de la víctima. Son fórmulas como: "Tu que traes la ruina y la aridez, tu que odias una casa bien construida, destruye a tal".¹⁰

Otro gran grupo son los maleficios de los que se sirven para atormentar al contrario. No buscan la destrucción completa del contrario o una situación de desgracia permanente, si no que, más bien desean una incomodidad, algún hecho que le perturbe y no le permita comportarse de la manera acostumbrada, con lo que el posible contrincante esté mermado de facultades y no pueda ser ya una amenaza o una competencia real. Maleficios que quieren provocar sueños terribles, pesadillas e insomnio al contrario, dolores articulares o indigestiones. Igualmente se le envían enfermedades más graves e incluso la locura.

El último grupo es el de maleficios destinados al sometimiento de una persona. Son modelos de maleficios que quieren encadenar la voluntad del prójimo y que así éste realice los deseos del actuante. Estos maleficios pueden ser considerados similares a los conjuros mágicos de atracción de espíritus y están emparentados con los amorosos y de poder, vistos anteriormente, en cuanto a su complejidad de formulación y práctica. Se usa casi siempre en este tipo de conjuros el plomo como ejemplo universal de metal maléfico y se lleva a cabo, por lo general, en ambientes fúnebres, cerca de un cementerio o en presencia de un muerto reciente.

¹⁰ P.M.G. XII, 458-463



3. MAGIA DE LOS MUERTOS Y NECROMANCIA

Gran parte de las prácticas mágicas de la antigüedad se asociaban íntimamente al mundo de los muertos. La muerte otorgaba a las prácticas mágicas el ambiente oscuro, secreto, oculto y terrible que precisaba. Se consideraba que las almas transportadas al más allá adquirirían una posición especial que les permitía conocer secretos que al mundo de los vivos le estaba vedado, por lo que se consideraba que el muerto en sí poseía poder mágico, considerando el cuerpo del difunto como medio mágico. Esto traía como consecuencia que la práctica de violaciones de sepulcros, para la realización de rituales mágicos, debió llegar a ser muy frecuente y que se utilizaran restos de cadáveres en la preparación de pócimas y sortilegios, en especial manos, narices, orejas, corazones y testículos. Por eso, en *La Metamorfosis* de Apuleyo se comenta:

"... se nota que eres demasiado joven y forastero, en que no sabes que estás en Tesalia, en donde las hechiceras mordisquean por todas partes la cara de los muertos y lo utilizan luego en sus artes mágicas."¹¹

Todas estas actividades necrológicas de los magos fueron, muy comentadas por autores tanto literarios como moralistas. Todos ellos cargaban las tintas en los aspectos más repulsivos con el fin de desacreditar la magia o dar una visión más exótica de ella.

El aspecto más destacado de la magia de los muertos fue siempre la necromancia, donde el muerto se convierte, en lugar de ingrediente de algunas prácticas mágicas, en su objeto. La necromancia pretende predecir el

¹¹ Apuleyo, *Met.*, libro IV, 21



futuro por medio de la comunicación con los muertos uniendo la magia más oscura y prácticas adivinatorias. Esta relación con la muerte da a la magia un aspecto pavoroso e insólito, que refleja el deseo de conocer de antemano todo lo que preocupa a los vivos, a través del concepto, ya comentado, de que los muertos gozan de un conocimiento superior que justifica el uso de esta práctica mágica.

A parte de alguna referencia incompleta en los P.M.G. y en otros textos mágicos, los mejores ejemplos para ilustrar las prácticas más habituales dentro de la "adivinación oscura" están en la literatura grecolatina. Desde la más antigua en la *Odisea* de Homero, nos encontramos las obras de Lucano (*Farsalia*), Apuleyo (*Metamorfosis*), Heliodoro (*Etiópicas*), etc. Aunque referidas mayoritariamente en la literatura, estas prácticas fueron reales de una manera u otra, ya que abundan los edictos y leyes que las perseguían, bajo pena de muerte, tanto en Grecia como en Roma antiguas, consideradas como depravadas, impías y extranjeras. La realización de prácticas necrománticas seguía tres esquemas básicos; se podía acudir a un lugar donde se consideraba que el infierno estaba en comunicación con la tierra, otro medio era invocar directamente al espíritu del muerto, por último se actuaba directamente sobre los restos mortales.

Acudiendo al análisis de lo descrito en los textos literarios grecolatinos, y en esto los trabajos de Tupet¹² son básicos, se puede llegar a reconstruir el ritual necromántico de una manera bastante aproximada.

¹² Tupet 1975



3.1. Oficiante y lugar

En la cultura antigua se creía fundamentalmente que Oriente, Egipto y Tesalia, además del Mar Negro, eran los lugares por excelencia mágicos, tanto por su fama como por el poder de sus magos, incluidas también las cualidades de los productos mágicos que se encontraban en la naturaleza: hierbas, plantas, ranas, sapos y culebras.

Si tomamos los ejemplos referidos podremos ver como desde Homero, que sitúa a Circe en una isla fantástica en Oriente, "desde donde es fácil la entrada al infierno" (Odisea, Cato X), Pasando por Lucano, que en la obra la Farsalia hace que su maga actúe en Larissa y Farsalia, ambas en Tesalia, donde se creía ubicada una de las entradas al infierno. Existen otros ejemplos como es la obra de Heliodoro, las Etiópicas, que sitúa la acción en Tesalia y Egipto. Sin duda, la elección de estos lugares no es una casualidad.

Si nos atenemos, por otra parte, a los lugares concretos de las ceremonias, estos son mucho más variados y no siempre en relación con ambientes fúnebres, pues pasan desde un cementerio, un campo de batalla, una cueva, hasta el foro de una ciudad, como ocurre en "La Metamorfosis" de Apuleyo.¹³

¹³ Met. II, 28



Respecto a los oficiantes existen ciertos matices que ya hemos comentado. Pueden ser tanto magos como magas, si bien predominan éstas, y de entre todas, las tesalias son reconocidas como expertas brujas malvadas. Sus características físicas también son variadas:

"...Circe, la de las lindas trenzas,... ataviada con una amplia vestidura blanca, fina y hermosa, ciñó el talle con lindo cinturón de oro y veló su cabeza..."¹⁴



"... Marca el rostro de la impía una escualidez repugnante y pútrida, y su cara, desconocida del cielo sereno y terrible por su lividez estigia, se inclina bajo el peso de unos cabellos desgrefñados..."¹⁵

"... Zatclas, el egipcio, el profeta,... un joven vestido con una túnica corta, calzado con sandalias de palma, y completamente rapada la cabeza..."¹⁶.

¹⁴ Od., canto X, 541-545

¹⁵ Far., libro VI, 516-518

¹⁶ Met. II, 28



3.2. Rito inicial

El rito inicial del mago necromántico incluye, por una parte, brebajes y pócimas que sirven para la preparación y suscitación del cadáver, y los ensalmos de invocación a los dioses, demonios y espíritus infernales.

El rito inicial se encuentra plagado de conocimientos del "*ars herbaria*" común en toda la magia, así como productos exóticos y animales, cargados de simbología, como es la frecuente utilización de distintos elementos del perro, dientes, babas, uñas, animal relacionado con Hecate, que era la diosa inventora de la magia y protectora de los hechiceros. En los P.M.G. se hacen referencias a algunos ingredientes comunes en estas prácticas: hiedra, mirra, incienso, sangre de animales o humana, piel de asno, polvo de oro, hoja de lino., etc.

Tras la aplicación de la mixtura al cuerpo del fallecido proseguía un recitado de ensalmos. Este podía ser de dos modalidades: o bien un encantamiento e invocación murmurada, inteligible en cierta medida, utilizando también signos, palíndromos y lenguas extranjeras, o bien acompañar la fórmula con ruidos incomprensibles, generalmente imitando a los animales. Es en el rito inicial donde aparece con claridad el principio de simpatía mágica:

" Acto seguido supliqué con fervor a las inanes cabezas de los muertos... después de haber rogado con votos y súplicas a los difuntos, tomé las reses y las degollé encima del hoyo, corrió la oscura sangre y al instante se congregaron, saliendo del Erebo las almas de los muertos..."¹⁷.

¹⁷ Od., canto XI, 30-35



"...Entonces, lo primero llena de sangre hirviendo el pecho, tras abrirlo con nuevas heridas... y le suministra copioso virus lunar. A este se mezcla todo lo que ha producido en parto monstruoso: no faltó espuma de perro rabioso, ni las vísceras de lince, ni la vértebra nodal de la dura hiena, ni las médulas de ciervo engordado con carne de serpiente, ni la rémora... ni los ojos de dragones, ni la serpiente voladora de los árabes, ni la víbora nacida en el Mar Rojo... Luego, emite confusos murmullos disonantes muy diferentes del lenguaje humano... Seguidamente, despliega el resto de su canto hemonio, y con sus palabras penetra el Tártaros"¹⁸.

"... Conmovido el profeta por estas palabras, le puso unas extrañas hierbas en la boca y en el pecho. Acto seguido, vuelto hacia oriente , invocando casi en silencio la augusta majestad del sol naciente ... fue excitando gradualmente el ánimo de los presentes."¹⁹.

3.3 Encantamiento principal

Es la clave del hechizo necromántico, la vuelta a la vida, por un tiempo limitado eso sí, del cadáver, para que pueda dar respuestas a las inquietudes que le presenta el mago. El momento justo de la resurrección se suscita con un hecho concreto que varía en cada caso. En algunos es una invocación precisa, como refiere Heliodoro en las Efesiacas, donde la vieja practicante de necromancia invoca a la luna; mientras que Zatclas, en la Metamorfosis, revitaliza al muerto cuando "mirando a Oriente evoca en silencio el sol en su majestuosa carrera". En otros, el encantamiento principal se basa en una

¹⁸ Far., libro VI, 666-696

¹⁹ Met., libro II, 28



invocación final al Hades y Perséfone o "una divinidad misteriosa poderosa sobre todo", acompañada generalmente de un derramamiento de sangre de un animal²⁰

3.4. Actitud del cadáver

La operación del rito mágico en los textos supone la conveniencia de realizar el ritual sobre cadáveres recientes; cadáveres que muestran siempre su desagrado o tristeza por la vuelta al mundo de los vivos.

"... La primera que vino fue el alma de nuestro compañero Elpenor, el cual aún no había recibido sepultura... Así le hablé, y él, dando un suspiro, me respondió..."²¹

"... Es poner un cuerpo en pie en las campiñas de Ematia, de manera que la boca del cadáver recién muerto y aún caliente resuena a plena voz...- Hay desventurado a quien se me arrebatara inocuamente el último privilegio de la muerte..."²²

"...¿Por qué me hacéis volver a las angustias de una vida efímera, después de haber bebido el licor de Leteo, cuando nadaba ya por los lagos Estigios? Os ruego que me dejéis en mi merecida quietud..."²³.

²⁰ Od., canto X-XI; Far., libro VI

²¹ Od., canto XI 51-55

²² Far., libro VI, 620-624

²³ Met., libro II, 28



3.5. Ritos de salida

En algunos ritos de salida los muertos se marchan al cumplir su función: "Cuando así hubo dicho, volvió a internarse en la morada de Hades..." (Od., canto XI 150-151). En otros se precisan nuevos encantamientos para hacer regresar al muerto a su antigua situación:

"...Cuando acabó de exponer así los destinos, queda (el muerto) en pie afligido con callado semblante y solicita de nuevo la muerte. Es preciso acudir a ensalmos y hierbas mágicas para que el cadáver se desplome... Entonces, con numerosos troncos, Ericte erige una pira; el difunto viene a las llamas, permitiéndole al fin morir"²⁴

IV. CONCLUSIÓN

El estudio de las prácticas mágicas en el mundo griego y romano, reflejadas en sus escritos literarios o en menciones específicas de papiros mágicos y otros escritos, a parte de algunos restos arqueológicos, nos revela un mundo extremadamente complejo lleno de matices.

La magia en la sociedad grecolatina se sumerge profundamente en el mundo de sus creencias. Está presente de manera constante y cotidiana en las vidas de sus ciudadanos, al igual que sus creencias religiosas con respecto a los dioses del gran panteón. Sin embargo, magia y religión no caminan juntas en esta sociedad, ni la relación que mantiene el individuo con una y otra es la misma. Para un miembro de la sociedad grecolatina los dioses clásicos tendrán efecto en las vidas de los hombres solamente cuando

²⁴ Far., libro VI, 820-827



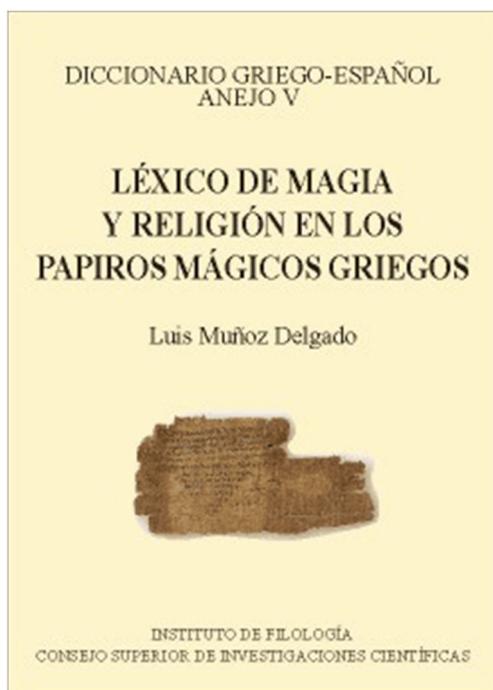
ellos lo desean, por pura voluntad divina sin que él pueda hacer otra cosa que esperar a que los dioses actúen si es su deseo. ante la religión oficial, el ciudadano está inerme frente al capricho de los dioses.

Por otra parte, como ideología de la estructura estatal, la religión está creada para satisfacer las inquietudes de la comunidad como conjunto social, de la ciudad como organización política, y del ciudadano como miembro de aquella. Un hombre puede esperar ayuda de los dioses protectores de su ciudad sólo en cuanto a que él es parte de ella, no por él mismo. Si la ciudad a ofendido de alguna manera a los dioses, él, también está dentro de esa situación, independientemente de cuál haya sido su actitud.

La magia viene a solucionar esa incertidumbre de la persona ante la voluntad incontrolable de los dioses. La magia funciona siempre, no está sometida a ningún capricho, es una técnica, es una ciencia que se rige por sus propias leyes: las leyes de la simpatía dentro de la naturaleza, si se realiza correctamente siempre será operativa.



Historia Digital colabora con la **Fundación ARTHIS**



Por otro lado, la magia se desmarca de la religión oficial por su carácter popular y marginal. Al borde de lo que es religión oficial viene a ser una degradación de ésta cuando no es capaz de satisfacer los deseos íntimos de la persona. La magia, dado su carácter individual, puede dirigirse allí donde está el problema o el deseo de cada persona, es concreta y directa. El oficiante es responsable único de la eficacia del rito mágico que practique,

independientemente de la situación en la que se encuentre. Por ello, a la magia se le solicita todo tipo de peticiones que afecten a la vida cotidiana de las personas; se le pide protección, prosperidad, salud, riqueza, poder, amor, y también violencia contra el enemigo o adversario, pero siempre en el ámbito cerrado de su cotidianidad.

La religión oficial queda para las grandes celebraciones estatales, los festivales públicos y las ideologías que glorifican a las clases superiores, mientras que la magia quedará para las inquietudes íntimas de la masa popular o las aspiraciones individuales de todos los grupos sociales, mezclada siempre con lo que es su acervo cultural y folklore propio.



BIBLIOGRAFÍA

- Homero; *Odisea*. Traducción de Luis Segalá. Ed. Espasa-Calpe, 1951, reimp. 1984, Madrid.
- *Ley de las Doce Tablas*. Trad. y edición de Antonio Ruiz Castellanos. Ed. Clásicos Gredos, 1991, Madrid.
- *Textos de magia en Papiros Griegos*. intr., trad. y notas de José Luis Calvo y M. Dolores Sánchez. Ed. Clásicos Gredos, 1987, Madrid.
- Plinio El Viejo; *Historia Natural*. Trad. y notas de Francisco Hernández. Ed. Universidad Nacional de México, 1976, México.
- Lucano; *Farsalia*. Ed. Clásicos Gredos, 1984, Madrid.
- Apuleyo; *Metamorfosis*. Trad. de Santiago Segura Mungia. Universidad de Deusto, servicio de publicaciones 1992, Bilbao.
- Daremberg Ch., Saglio Edm.; *Dictionnaire des Antiquités Grecques et Romaines*. Akademische Druck, Verlagsstalt Graz-Austria, 1969. Vol. III,2 (pág., 1495-1521).
- Pauly-Wissowa; *Real Encyclopadie der Clasischen Altertums-Wissenschaft*. J.B. Metzlersche Verlagbuchhandlung, Stuttgart, 1928. Vol. XIV, 1 (pág., 301-393)
- Blázquez, J.M.; *Historia de las religiones antiguas: Oriente, Grecia y Roma*. Ed. Cátedra, 1994, Madrid.
- Luck, G.; *Magic and the occult in the Greek and Roman Worlds*. Arcana Mundi. Ed. Jons Hopkins, University Press, 1985.
- Momigliano, A.; *El conflicto entre el paganismo y el cristianismo en el siglo IV*. Ed. Alianza Universidad, 1974, Madrid.
- Tupet, A.M.; *La magie dans la poesie latine: Des origines á la fin du règne d'Auguste*. Ed. Les Belles Lettres, Collection d'études anciennes, Paris, 1976.
- V.V.A.A.; *Grosser Historische Weltatlas*. Vorgesichte und Altertum. München, 1972.



Historia Digital colabora con la **Fundación ARTHIS**

- V.V.A.A.; "Religión, superstición y magia en el mundo romano". *Encuentros en la Antigüedad*, Cádiz, 1983.
- V.V.A.A.; *Sexo, muerte y religión en el mundo clásico*. ARYS. Ed. Clásicas, Jarandilla de la Vera, 1991.

***Historia Digital*, XIX, 33, (2019). ISSN 1695-6214**

© Jaime Resino Toribio

