

Arte del grimorio



UNA HISTORIA ILUSTRADA
DE LIBROS MÁGICOS Y DE HECHIZOS

OWEN DAVIES



akal

ARGENTINA / ESPAÑA / MÉXICO



CONTENIDO



Introducción	6
CAPÍTULO 1: Materiales antiguos	12
CAPÍTULO 2: El pergamino, el papel y el libro	52
CAPÍTULO 3: Imprenta y magia	88
CAPÍTULO 4: El progreso de la cultura manuscrita	130
CAPÍTULO 5: El poder de la impresión <i>pulp</i>	170
CAPÍTULO 6: El grimorio contemporáneo	210
<hr/>	
Bibliografía	248
Índice	252

Página 2: «Grimoire #2», dibujo del artista estadounidense Jim Ingram, tinta sobre seda. Véase p. 243.

Página 4: Imagen iluminada de un mago en un raro grimorio germano-latino de finales del siglo XVIII, que contenía bellísimos dibujos en acuarela coloreados de demonios y signos mágicos. El grimorio se titulaba *Compendium rarissimum totius Artis Magicae sistematizatae per celeberrimos Artis hujus Magistros (Compendio raro de todo el arte mágico por los más famosos maestros de este arte)*.

Introducción

Comprender la historia de la magia escrita es comprender la influencia de las principales religiones del mundo, el desarrollo de la ciencia primitiva, el poder cultural de la imprenta, el crecimiento de la alfabetización, el impacto social del colonialismo y la expansión de culturas esotéricas a través de los océanos. El contenido de los textos mágicos representa mucho más que la propia magia, y sus cualidades artísticas, poco estudiadas, revelan tradiciones únicas en los ámbitos de la ilustración, el diseño y la imaginación. Este libro adopta una visión global, que va desde el Próximo Oriente antiguo hasta la antigua China, y desde el África colonial hasta las Américas poscoloniales. Abarca talismanes y sencillos libros de hechizos, así como grimorios, manuales de magia que incluían una mezcla de invocaciones de espíritus e instrucciones para llevar a cabo rituales. Las formas textuales y pictóricas de la magia existen en parte por la necesidad de crear un registro físico del conocimiento mágico y, en parte, para hacer magia. Sin embargo, también ilustran literalmente la expresión humana de deseos, emociones y miedos elementales en forma de demonios, ángeles, espíritus, dioses y símbolos abstrusos o figuras abstractas.

¿QUÉ ES LA MAGIA?

La palabra *magia* deriva del griego *mageia*, que hacía referencia a las ceremonias y los rituales llevados a cabo por los *magoi* o magos. Se cree que eran magos-sacerdotes de Caldea, un reino babilónico que existió al norte del golfo Pérsico entre los siglos IX y VI a.C. aproximadamente. Desde la perspectiva de los antiguos griegos, la *mageia* era una fuente extranjera de un poder sobrenatural; esta idea de la magia como la religión de otras culturas la podremos ver una y otra vez. La grafía de magia con «k» aparece en textos ingleses de los siglos XVI y XVII, como *The History of Magick* (1657), traducción de una obra del bibliotecario y médico francés Gabriel Naudé (1600-1653). En aquella época, el término *magick* no significaba nada diferente, era simplemente una variante ortográfica. Sin embargo, a principios del siglo XX, el célebre ocultista Aleister Crowley (véase capítulo 6, p. 214) lo adoptó y le dio un nuevo significado cultural, que implicaba una distinción entre las formas sobrenaturales o espirituales de la magia y los trucos de ilusionismo, pero añadir una sexta letra también le otorgaba una significación esotérica relacionada con los hexagramas ocultos, los símbolos del poder del seis. Hoy día, el término *magick* ha sido ampliamente adoptado por los magos rituales, y también es utilizado por los

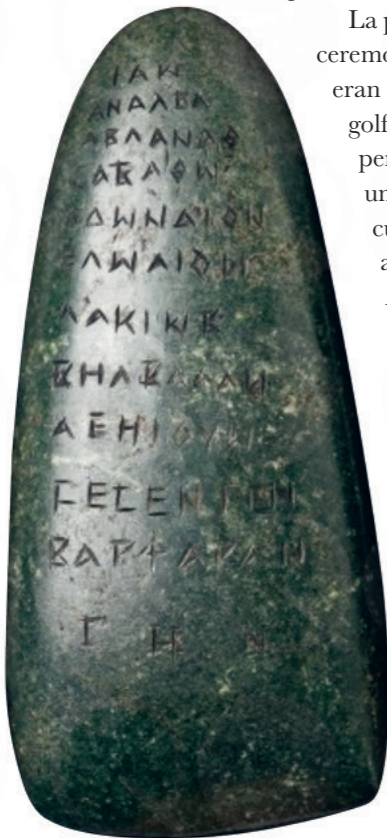
IZQUIERDA Hacha neolítica de piedra pulimentada, con inscripción en griego (siglos II-III d.C.). El texto consiste en una lista de palabras mágicas, entre ellas nombres judíos, que se han encontrado en otras gemas y piedras del periodo. Conocidas como «piedras del rayo», se creía que estas hachas neolíticas eran producto de relámpagos.

medios de comunicación cuando se habla de formas modernas de la magia occidental.

En el pasado, he descrito el intento de definir la magia como una tarea de locos. Historiadores, sociólogos, antropólogos, filósofos, folcloristas y psicólogos lo han intentado desde hace más de un siglo. No es este el lugar para abordar y esclarecer los numerosos debates a este respecto. *El arte del grimorio* se centra en la interacción entre texto e imagen en la historia de la magia, pero pone de relieve la anticuada y errónea –aunque aún influyente– noción antropológica de que el progreso de las culturas humanas sigue tres etapas: la era de la magia, seguida por la de la religión y, finalmente, la de la ciencia, nuestro mundo moderno. La historia global de la magia muestra, de hecho, cómo magia, religión y ciencia han estado siempre interrelacionadas. Tratar de establecer una frontera definida entre religión y magia que abarque todas las creencias y tradiciones no es posible. Algunas culturas, pasadas y presentes, no verían diferencia alguna entre ambas, o considerarían la religión de otras culturas como magia y viceversa. Como ponen de manifiesto los numerosos ejemplos de este libro, la religión puede servir a la magia y la magia a la religión. En cuanto a la ciencia, los capítulos subsiguientes demuestran cómo los avances en la tecnología de la escritura y la comunicación permitieron el registro, la difusión y la democratización del conocimiento mágico a lo largo del tiempo y el espacio.

A este respecto, resulta más útil que el lector comprenda algunos conceptos básicos sobre cómo se pensaba que funcionaba la magia en las culturas de todo el mundo a lo largo de los milenios. Uno de ellos es la noción de magia simpática, que se refiere a la relación –o vínculo– invisible entre las cosas, ya sea mediante contacto, similitud o ritual. El muñeco vudú es un buen ejemplo: se clavan objetos punzantes en la imagen de un enemigo que le harán sentir dolor. Numerosos hechizos

DERECHA *Kitab* cristiano etíope, escrito en lengua sagrada *ge'ez* sobre pergamino (siglo XIX). Estos rollos contienen conjuros contra espíritus malignos y para los problemas de salud que estos causan, como las enfermedades de los ojos, e incluyen la invocación de los nombres secretos de Dios (*asmát*). La iconografía suele incluir representaciones de santos y ángeles.



contra brujerías funcionaban de este modo. Existía un vínculo invisible entre quien la practicaba y la víctima, por lo que los rituales que implicaban la orina, partes del cuerpo o ropa de la persona objeto del hechizo tendrían un efecto físico negativo en el brujo o la bruja. Del mismo modo, el acto de extraer sangre de un brujo o bruja hacía que la víctima se sintiera mejor. Luego estaba la magia natural, que incluía aspectos de la magia simpática, pero también utilizaba las propiedades secretas del mundo natural; en otras palabras, el poder curativo, dañino o protector que dioses y espíritus habían depositado en gemas, metales, plantas y animales. La magia natural abarcaba también la alquimia y las fuerzas que emanaban de las estrellas y los planetas, así como el modo de canalizarlas. Otra rama de la magia consistía en conjurar a dioses y espíritus buenos y malos para expulsarlos, atarlos, controlarlos o beneficiarse de su conocimiento y poder. Además, había hechizos y rituales mágicos mecánicos que no requerían ninguna forma de intervención espiritual externa para tener efecto en el entorno material. Algunos estaban pensados para liberar el potencial humano personal, mientras que otros pretendían influir en el mundo exterior: haz esto de una determinada manera, di estas palabras varias veces, dibuja esta imagen, y sucederá x.

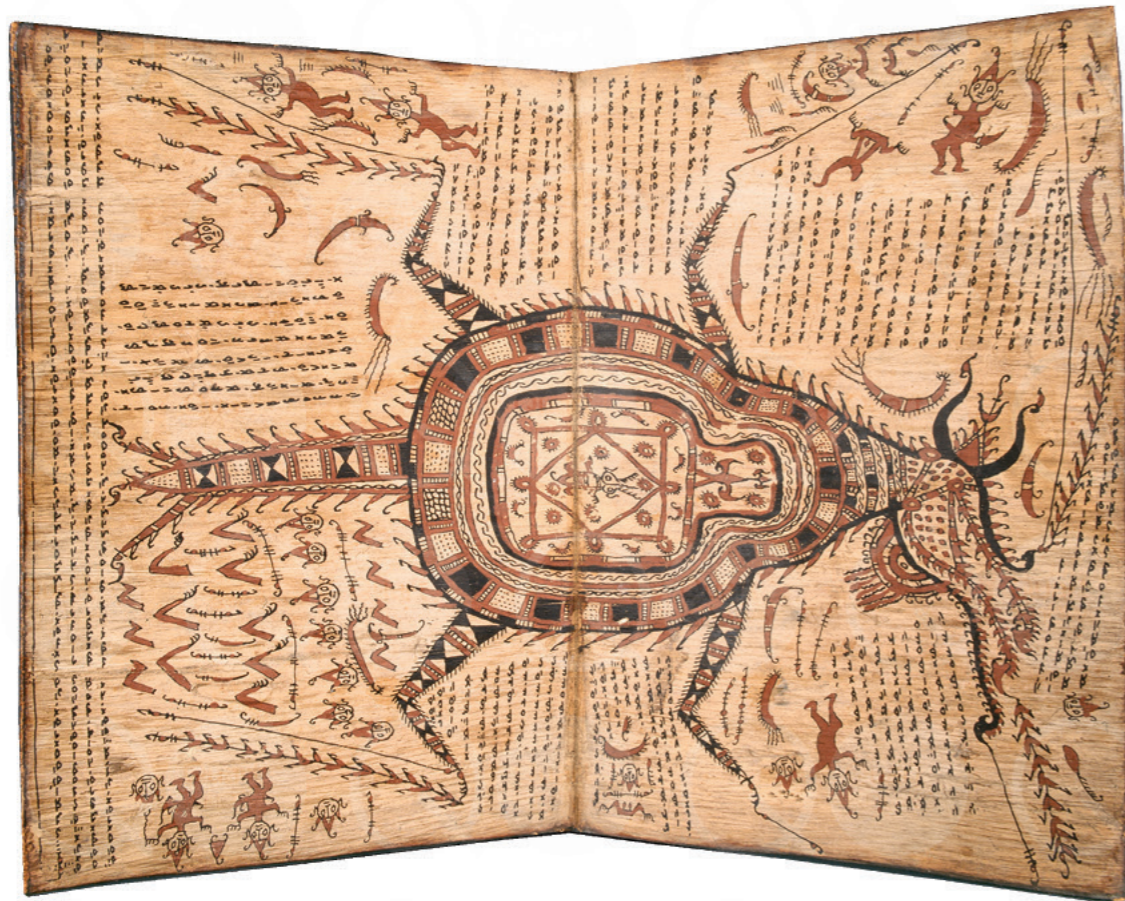
ABAJO Ilustración de la *Clavis Inferni sive magia alba et nigra approbata Metratona (La llave del infierno, o magia blanca y negra probada por Metatrón)*. Realizada en tinta y acuarela sobre vitela, está escrita en hebreo, griego, latín y un código secreto. Aunque aparece datada en 1717, lo más probable es que sea de finales del siglo XVIII. La imagen representa a cuatro reyes espíritu y sus formas animales, que podrían ser invocados por el mago.



ARRIBA El *Gran Pustaha*, libro de magia que perteneció a un sacerdote-mago batak (Sumatra del Norte). Con páginas elaboradas con corteza de árbol y una cubierta ornamental tallada en madera, esta pieza es de principios del siglo XIX, o posiblemente anterior. El primer *Pustaha* datado se encuentra en los archivos de la colonización; se trata de un ejemplar batak donado a la British Library en 1764.

LA MAGIA COMO ARTE Y EL ARTE COMO MAGIA

En la Europa medieval, la realización de magia ritual se consideraba a veces un arte en el contexto de las «artes liberales», que constituían el fundamento de la educación de la época, inspiradas en las ideas intelectuales de griegos y romanos. Estas artes eran siete: retórica, gramática, lógica, música, geometría, aritmética y astronomía. El uso de la magia en la búsqueda del conocimiento era defendido por magos sabios como una vía para alcanzar las artes liberales, e incluso se llegó a debatir si era una de ellas. Al fin y al cabo, como veremos, los libros de magia conllevaban la elaboración de lenguas habladas y escritas, conocimientos astronómicos, el significado oculto de los números y el poder de las imágenes geométricas. Lo mismo puede decirse de las antiguas culturas de Asia, donde los límites entre arte, ciencia y magia, tal como se entienden hoy día, a menudo se diluyen al considerar los medios por los que se creía que se podía llegar a ese conocimiento secreto, ya fuera a través de la oración o el recitado de mantras, ya mediante el acto de escribir o de sofisticados cálculos adivinatorios.



ARRIBA Ilustraciones de criaturas míticas del *Gran Pustaha*. El libro, como otros de la misma tradición manuscrita regional, consta de una serie de hojas encoladas que se van plegando y se abren como un acordeón, en lugar de tener páginas separadas con su correspondiente lomo. Abierto del todo, mide 17 metros de largo. Contiene una serie de conjuros y hechizos.

A veces, la utilización de las artes gráficas en la magia a lo largo de los milenios tenía un carácter meramente ilustrativo y decorativo, pero con frecuencia significaba mucho más. Las imágenes de demonios y espíritus eran un aspecto fundamental de los rituales mágicos, un medio para contactar con ellos o controlarlos, sin el cual los conjuros escritos que los acompañaban no funcionarían. Las imágenes religiosas, como las cruces cristianas, tenían funciones protectoras o de meditación. Se utilizaban combinaciones de símbolos, letras y alfabetos mágicos para crear un arte abstracto que, en conjunto, también encerraba poderes secretos. El texto y la imagen a menudo se entrelazaban literalmente en la página, su potencia estaba unida de modo indisoluble. El grimorio, el libro de hechizos o el talismán podían ser, en sí mismos, objetos de arte mágico con independencia de su contenido, y servir, por ejemplo, como plasmación de la capacidad creativa de otras culturas, como es el caso de los textos mágicos de África y Asia de los que se apropiaron los anticuarios coloniales en el siglo XIX.



ARRIBA Manuscrito arábigo-malayo de magia y adivinación bellamente ilustrado, copiado por Zainal Abidin b. al-Marhum Tuan al-Haji Raja Kecik en 1894. Incluye una rueda *rajamuka*, que se utilizaba para convertir palabras en números con fines adivinatorios.

Por último, cuando hablamos del arte en la magia también tenemos que pensar en quienes lo crearon: los sacerdotes, santones, astrólogos, médicos, intelectuales y magos populares que tallaron, escribieron y dibujaron imágenes y textos para impresionar a los clientes con su conocimiento arcano, transmitir su sabiduría y, como siempre, ganar dinero. Algunos eran simples copistas, pero otros eran verdaderos artistas, cuya imaginación se desplegaba al plasmar lo mágico en un soporte de escritura. Los técnicos también forman parte de esta tradición creativa, ya sean los fabricantes de esos primeros soportes, los impresores y grabadores de la era de la imprenta, o los diseñadores de juegos, productores de cine y escritores de ficción del mundo contemporáneo. El linaje de la creatividad en la magia es largo y sigue tan dinámico como siempre.