

PROPÓSITO:

Guía No. 13: Conceptos Religiosos – Magia.

Desarrollar un conocimiento informado sobre las distintas creencias y prácticas espirituales, promover el respeto, la tolerancia y la conciencia intercultural entre distintas sociedades y culturas y estudiar la religión como un factor fundamental que influye en la historia, la cultura, el arte, la política y la configuración social de la humanidad.

MOTIVACIÓN:



“En este video vamos a tratar de explicar, por qué los reyes magos traen regalos a los niños, el 6 de enero. Al menos así es la tradición en mi país y esto nos dará una excusa, obviamente para hablar del mito y la magia, desde un punto de vista de las ciencias humanas y de la antropología. Veamos. El libro de referencia que voy a usar es Magia, Mitología y Religión, un estudio antropológico de James George Frazer, La Rama Dorada. Frazer fue un importante antropólogo escocés de finales del siglo 19 y comienzos del 20. Él dice, muy esquemáticamente y de forma muy analítica, que existen dos principios mágicos en los cuales se basa toda ritualística o toda religión. Uno es el principio de la magia imitativa y el otro es el principio de la magia contaminante. Veamos. El principio de la magia imitativa sostiene que lo semejante afecta a lo semejante o lo igual a lo igual o lo equivalente a lo equivalente. Y este es el principio de todo ritual o de toda ritualística que existe en cualquier forma de religiosidad. Veamos. En un primer momento, según las tradiciones religiosas o mitológicas, existió una época mítica en donde vivían los héroes y los dioses. Estos héroes y estos dioses realizaron determinadas hazañas, que pueden actualizar su poder mágico hasta hoy en día, a través del rito. El rito lo que pretende es traer a la actualidad, aquel momento mítico. Entonces se considera que, imitar es lo mismo que hacer. Por ejemplo. Determinado dios curó a otro dios o lo revivió con determinada hierba mágica y se utiliza para ahora curar. O, lo típico de los movimientos rituales mágicos o chamánicos. Haciendo tales o cuales movimientos se logrará el efecto. Supóngase hacer llover, traer buena cosecha, traer mal al enemigo, etc. Como por ejemplo el curioso caso de la tarantela, en el cual, al ser picado por una tarántula en la cosecha, los campesinos tocan una música llamada tarantela que, al bailarla hace que, por así decirse, se vaya el maleficio de aquel veneno de la araña. O, por ejemplo, los movimientos tan cuidados y rituales de los monjes sintoístas en japon, que tratan de traer la buena fortuna o ahuyentar los malos espíritus, etc. Es como una especie de metáfora o ausencia de metáfora tal vez, mejor dicho. Lo mismo sucede con la magia contaminante. Aquí lo que se hace sobre un objeto material y físico, afecta de forma espiritual a quien había pertenecido ese objeto o con quien había estado en contacto. Ése es el principio de los maleficios o como se dice en

nuestro país, Gualicho y razón por la cual, los reyes de la antigüedad, desde el emperador de japon y hasta los reyes también europeos y arábigos, tenían mucho cuidado de cuando se cortaban el cabello, las barbas o las uñas, lo que hacían era guardar bajo llave o enterrar o directamente destruir o quemar todas las partes de su cuerpo, para que no puedan ser robadas o tomadas sin permiso y ejercer un poder de control, dominación o mal sobre ellos. Lo mismo sucede a la inversa para el beneficio. No pocas culturas son las que han considerado que, por ejemplo, estar en contacto con partes de jóvenes o de bebés o de niños, hacia que esto, su fuerza vital, su juventud se traspasara a, por ejemplo, a quien quisiera poseer esa vitalidad...”

EXPLICACIÓN:

La magia existe en todas las religiones tribales africanas. La magia ha sido definida como «la capacidad de influir en la marcha de los acontecimientos, obteniendo a la fuerza la ayuda de seres espirituales, o mediante la activación de determinadas fuerzas ocultas de la naturaleza». En muchas sociedades tribales de África hay, por ejemplo, hechiceros de la lluvia, que emplean algo denominado magia imitativa u homeopática cuando quieren que llueva, o cuando quieren que deje de llover. Si quieren lluvia, imitan a la lluvia echando agua por un colador, o saltan en cucullas imitando el croar de una rana cuando llueve. También pueden taparse la cabeza con hojas de palmera, simulando así un día de lluvia. Si en cambio quieren que deje de llover, pueden hacer fuego con el fin de imitar al sol. La magia homeopática se basa en la ley de semejanza (o imitativa), esto es que «lo semejante produce lo semejante» o que «los efectos equivalen a sus causas». Es decir, se cree que hay una relación entre dos fenómenos que se parecen entre sí: si se ha creado una situación de lluvia, la consecuencia es necesariamente que empiece a llover. La magia homeopática también puede usarse cuando se desea hacer daño a un enemigo (magia negra): se puede, por ejemplo, fabricar una muñeca que se parezca a la persona a la que se desea hacer daño y clavarle cuchillos o agujas. Otra forma es la magia por contagio, que se basa en la convicción de que existe una relación entre la parte y la totalidad. Si, por ejemplo, alguien tiene algo que pertenece al enemigo, tiene en su poder a la persona entera. Puede ser algún objeto suyo, una prenda de vestir, un mechón de su cabello o un trozo de uña. Si se causa daño a alguno de estos objetos, se daña a la vez a su propietario. También el nombre suele considerarse parte de la persona. En muchas partes, las personas pueden resistirse a decir su nombre por miedo a que se abuse del mismo.

EJERCICIOS:

1. Adquirir la guía; 2. Pegar la guía en el cuaderno; 3. Observar el video recomendado en la guía. 4. Copiar en el cuaderno lo que dice el video; 5. Leer la guía completamente. 6. Escribir la guía en el cuaderno; 7. ¿Qué es la magia? 8. ¿Existen los seres Mágicos? 9. ¿qué es un Maleficio? 10. ¿Existen realmente los Maleficios? 11. Si existen los Maleficios, ¿Existen los Beneficios? 12. Realizar un dibujo a todo color relacionado con el tema tratado en esta guía.

EVALUACIÓN:

1. Trabajo en clase (1 punto); 2. Cuaderno al día (4 puntos); 3. Sustentación (2 puntos); 4. Orden en el puesto de trabajo (1 punto); 5. Actitud ante la clase (1 punto); 6. Adquisición de la guía (1 punto).

Total: 10 puntos.

BIBLIOGRAFÍA:

<file:///C:/Users/Julio%20Cesar%20Escobar/Desktop/Julio%202026/Religi%C3%B3n/El%20libro%20de%20las%20Religiones.pdf>