

# OBJETOS MALDITOS

JAVIER ARRIES

Guía de juguetes del mal  
y lugares condenados



Luciérnaga

JAVIER ARRIES

# OBJETOS MALDITOS

Guía de juguetes del mal  
y lugares condenados



Ediciones  
Luciérnaga

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).  
Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con CEDRO a través de la web [www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com) o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

© del texto: Javier Arries, 2015

© de las fotografías del interior: Marie-Lan Nguyen/Wikimedia Commons (pp. 17 y 21); de Giovanni Dall'Orto/ Wikimedia Commons (p. 23); Image by Jason Butler/ Creations by Sole's Denounce (p. 46); «Robert The Doll», Cayobo de Key West, The Conch Republic, subida por LongLiveRock, publicada bajo licencia CC BY 2.0 vía Wikimedia Commons (p. 59); *The Sun* (pp. 84, 86, 89); Gail Johnson/Shutterstock (p. 112); George Grantham Bain Collection, Library of Congress (p. 129); Library of Congress Prints and Photographs Division (p. 132); *Weekly World News* (p. 171); Javier Arries (pp. 177, 218); Wikimedia Commons (p. 181); «Donation stele with curse inscription» de One dead president, publicada bajo licencia CC BY-SA 3.0 vía Wikimedia Commons (p. 193); «Aspergillus niger Micrograph», publicado bajo licencia CC BY-SA 3.0 vía Wikimedia Commons (p. 198); «Oetzi the Iceman Rekonstruktion 1» de Thilo Parg, publicada bajo licencia CC BY-SA 3.0 vía Wikimedia Commons (p. 203); «Villa di agnano, lapide gregorio XI» de I. Saikko, publicada bajo licencia CC BY 2.5 vía Wikimedia Commons (p. 209); Baloncici/Shutterstock (p. 221); Corbis (p. 230); «Burton Agnes Hall Gatehouse» de jo-h, publicada bajo licencia CC BY 2.0 vía Wikimedia Commons (p. 247); «James dean3», publicada bajo licencia CC BY 2.5 vía Wikimedia Commons (p. 255); «BarrisBlackie» de Scalthotrod, publicada bajo licencia CC BY-SA 3.0 vía Wikimedia Commons (p. 258); Sean Pavone/Shutterstock (p. 260); «Raul Gardini» de Gorup de Besanez, publicada bajo licencia CC BY-SA 4.0 vía Wikimedia Commons (p. 272); «Poveglia Closeup of Hospital» de Chris 73, publicada bajo licencia CC BY-SA 3.0 vía Wikimedia Commons (p. 277); Iriana Shiyam/Shutterstock.com (p. 283); Aluriel Vera (p. 285).

Primera edición: octubre de 2015

© Editorial Planeta, S. A., 2015

Av. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona (España)  
Libros Cúpula es marca registrada por Editorial Planeta, S. A.  
[www.planetadelibros.com](http://www.planetadelibros.com)

ISBN: 978-84-15864-81-3  
D. L.: B. 16.250-2015

Impreso en España – *Printed in Spain*

El papel utilizado para la impresión de este libro es cien por cien libre de cloro y está calificado como papel ecológico.

# ÍNDICE

<b>Agradecimientos</b>	<b>9</b>
<b>Capítulo 1. La naturaleza de la maldición</b>	<b>11</b>
Antiguo, muy antiguo	13
Objetos malditos	25
<b>Capítulo 2. Muñecos diabólicos. Los juguetes del mal</b>	<b>39</b>
Las muñecas del diablo	41
<i>Annabelle</i>	45
<i>Robert</i> , el muñeco maldito	52
<i>Mandy</i>	63
El miedo no conoce fronteras	66
Los que nos miran en silencio	69
<b>Capítulo 3. Los cuadros malditos</b>	<b>79</b>
Los niños llorones	82
<i>The hands resist me</i>	100
El hombre angustiado	107
<b>Capítulo 4. Las joyas del infierno</b>	<b>119</b>
El diamante de la Esperanza	121
La montaña de luz	138

El ópalo maldito de la familia real española	150
El zafiro púrpura de Delhi	153
El anillo del destino	156
<b>Capítulo 5. Asientos peligrosos</b>	<b>161</b>
La silla de la muerte	163
El sillón del diablo	171
Los bancos de Satán	177
Otros asientos malditos	182
<b>Capítulo 6. Arqueología y maldición</b>	<b>191</b>
La venganza del faraón niño	194
La momia de la mala suerte	198
Ötzi, el hombre de hielo	202
¡Anatema!	207
La piedra maldita de Carlisle	210
Otras maldiciones eclesiásticas	216
La diosa de la muerte y el jarrón de Bassano	221
<b>Capítulo 7. Demonios y sombras</b>	<b>227</b>
La caja dybbuk	227
Las calaveras aulladoras	241
El puñal encantado	249
El pequeño bastardo	254
<b>Capítulo 8. Lugares que matan</b>	<b>259</b>
El bosque de los suicidios	260
La canción húngara del suicidio	263
La casa que mata	268

La isla de los muertos	274
Whaley House	278
La finca maldita	285
La casa de los locos	288
<b>A modo de conclusión</b>	<b>293</b>
<b>Apéndice. Maldición de Carlisle</b>	<b>297</b>
<b>Bibliografía y recursos</b>	<b>301</b>
<b>Museos y lugares de interés</b>	<b>303</b>

# 1

## LA NATURALEZA DE LA MALDICIÓN

Tienes en tus manos, amigo lector, un libro por cuyas páginas van a desfilar todo tipo de objetos muy diferentes entre sí, pero todos ellos tienen algo en común. Dicen de ellos que están malditos, que atraen la desgracia, la ruina y toda suerte de infortunios a los que se relacionan con ellos. De algunos se afirma incluso que son instrumentos del diablo, o de la mismísima muerte. Son objetos de fama siniestra que arrastran una historia funesta. Se les atribuyen toda clase de desórdenes, desde simples rachas de mala suerte hasta las más terribles desgracias. Son objetos que se miran con miedo, que parecen poseer vida propia, que tienen un historial cuajado de muertes y de accidentes.

Pero no nos vamos a conformar con una mera enumeración de objetos nefastos. Queremos averiguar de dónde vienen las ideas, los motivos, las emociones profundas que esos objetos despiertan en nosotros. Pretendemos ahondar en sus raíces y en sus motivos, buscar entre los estratos más profundos de nuestros temores, enfrentarnos a ellos y conocerlos en su esencia más íntima. Nos hemos propuesto, en suma, entender la naturaleza de eso que llaman maldición. En este primer capítulo vamos a tratar de averiguar cómo se supone que actúan, por qué nos atemorizan, de dónde proceden esas ideas que hacen que percibamos un objeto inanimado, aparentemente inocente, como algo terrible capaz de hacernos daño. La primera pregunta es obvia: ¿qué es

una maldición? ¿A qué nos enfrentamos? No obstante, a veces para responder una pregunta conviene indagar primero en su contrario. La moneda se conoce bien sólo cuando examinamos sus dos caras. Y la cara opuesta de la maldición es la bendición. Si consultamos el diccionario de la RAE, nos encontramos con la siguiente definición del verbo *benedicir*: «Invocar en favor de alguien o de algo la bendición divina».

No nos aclara mucho. Pero algo nos dice... Cuando se bendice algo o a alguien se le pone en contacto con un ente superior, de naturaleza divina. Encontramos más información si acudimos a la etimología, al origen de la palabra. *Benedicir* viene del latín *benedicĕre*, «decir bien», hablar cosas buenas de alguien, ensalzarlo y desearle lo mejor. Las «buenas palabras» de la bendición no tienen otro propósito que el de poner en contacto al objeto o a la persona bendecidos con la mismísima divinidad, ponerla bajo su advocación y protección con el fin de que prospere y medre. Desde el punto de vista del simbolismo religioso, la bendición que procede de alguien capaz de otorgarla de forma eficaz llena de luz divina, de cierta fuerza y virtud vivificadoras al bendecido, que de esta forma participa de un modo más activo de la naturaleza de lo divino. El bendecidor es un canal, un intermediario entre el objeto de la bendición y la gracia divina, entendiéndola ésta como una «fuerza vivificadora».

Por el contrario, *maldecir* deriva de *maledicere*, «decir mal», hablar cosas malas de alguien, denigrarle, lanzarle imprecaciones, dictar un veredicto contra la persona o el objeto al que se imprecia. Y de forma implícita, invocar a algún poder para que la sentencia se cumpla de forma inexorable y fatal. En la maldición, y desde el punto de vista mágico y religioso, el maldecidor invoca una fuerza destructiva, terrible, contra el maldecido, ya sea un ser vivo o un objeto inanimado en quien quedará almacenada esa fuerza venenosa, si es que no lo destruye antes. La maldición es tóxica, envenena el alma. Y en este punto la RAE, en su definición de *maldición*, sí es clara y concreta: «Imprecación que se dirige contra alguien o contra algo, manifestando enojo y aversión hacia él o hacia ello, y muy particularmente deseo de que le venga algún daño». Para el que cree en su poder, la maldición es



una fuerza lanzada con el único objeto de destruir al maldecido o maldito, que ambos términos son correctos. La maldición es el deseo expreso y contundente de que la adversidad y la desgracia se peguen literalmente a un ser vivo, a un objeto, a un lugar; como si se tratara de una sustancia invisible pero real capaz de adherirse a la víctima, y tan eficaz para el que cree en ella como el hacha de un verdugo.

### **Antiguo, muy antiguo**

Los antropólogos y los psicólogos han estudiado lo que se ha dado en llamar pensamiento mágico y saben que es algo que nos acompaña desde la prehistoria. El pensamiento mágico hace uso de la intuición, más que de la razón, y aplica sus propias leyes, su propia lógica al mundo. Convive en nuestra mente con el pensamiento objetivo, aquel que interpreta las cosas del mundo mediante causas y efectos visibles y mensurables. Pero el pensamiento mágico se expresa a través de símbolos y de pulsiones firmemente instaladas en nuestro inconsciente. Explica el mundo como si éste fuera un ente animado en el que todas las cosas tienen un alma. El pensamiento mágico atiende a sus propias premisas basadas en leyes como la de la analogía, «lo semejante atrae a lo semejante», «lo que es arriba, es abajo», o la imitación entre otras. Así pues, la magia consiste en aplicar conocimiento de esas leyes de lo invisible para, que en determinadas circunstancias, actuar e influir sobre lo visible.

Un ejemplo de magia imitativa es un ritual que se realizaba en Letonia para atraer la lluvia. Tres hombres se subían a un abeto sagrado. Uno de ellos golpeaba una pieza de metal con un martillo, imitando así al trueno; otro imitaba al relámpago arrancando chispas por fricción de hierros; y el tercero esparcía agua sobre la tierra con ramas que introducía previamente en un recipiente lleno del preciado líquido. Pero no es algo meramente cultural, o específico de una región del planeta. Es algo universal, presente en nuestra especie desde que caminamos sobre la tierra. En el otro extremo del mundo, en Nueva Guinea y en Nueva Bre-

taña, los brujos atraen la lluvia rociando agua sobre la tierra con la rama de un árbol. El mismo principio, y prácticamente el mismo procedimiento.

En el pensamiento mágico, el universo no sólo tiene un componente visible y mensurable, sino que posee un lado invisible accesible para aquel que conoce sus leyes. En esa realidad invisible las cosas están conectadas por una especie de mar psíquico, anímico, en el que todo está sumergido. Es el *Anima Mundi*, el alma del mundo, una sustancia que anima y pone en contacto todas las cosas. Los magos, los hechiceros, aspiran a dominar esa sustancia, ese poder, para obtener resultados palpables. En nuestro caso concreto la maldición moldea ese agente mágico universal para que actúe como un veneno que contagie, que intoxique el alma de personas, animales, cosas o lugares.

### ***Maldiciones bíblicas***

No debemos creer, sin embargo, que las maldiciones son sólo cosa del mal, o asuntos exclusivos de magia negra. El que maldice no siempre es un hechicero o alguien aliado con potencias infernales. A veces es la propia divinidad la que maldice, o un sacerdote, o alguien que desea castigar a un malhechor. Hay maldiciones lícitas, culturalmente aceptadas por los miembros de la comunidad y que se convierten en un acto de justicia social. Los propios dioses maldicen. En el Antiguo Testamento, Jehová bendice, pero también maldice. La primera de estas imprecaciones divinas tiene lugar en Génesis 3:14 y siguientes cuando maldice a la Serpiente para que se arrastre por el suelo durante toda su vida. Más adelante maldice a la mismísima tierra, y luego a Caín: «Ahora, pues, ¡maldito serás por parte de la tierra, que abrió su boca para recibir de tus manos la sangre de tu hermano!».

En Génesis 9:25 es Noé el que maldice a Canaán, el más joven de sus hijos, por haberse mofado de él cuando estaba borracho: «Maldito sea Canaán. Será siervo de siervos para sus hermanos». Ésta es una de las reprobaciones más temidas en todos

los tiempos y no sólo en el ámbito judeocristiano. La maldición de un padre es considerada como algo temible, letal, eficaz como una máquina de precisión. Muchas historias y mitos se centran en un hijo que ofende a su madre o a su padre hasta tal punto que éstos le maldicen, maldición que suele cumplirse inexorablemente con efectos nefastos. La ofensa a los padres es tenida como un pecado muy grave en la mayoría de las culturas. Es el caso de Edipo, que maldice a sus hijos, Polinices y Eteocles, para que se maten entre sí. Como finalmente ocurre. Al morir Edipo, ambos hermanos se enzarzan en una guerra para hacerse con el trono de Tebas, durante la cual se quitan la vida mutuamente.

Las maldiciones continúan en otros libros del Antiguo Testamento. En el Deuteronomio, en Josué... Pero tampoco faltan maldiciones en el Nuevo Testamento. Y sin duda la más efectiva de todas, como ya puse de relieve en mi libro *El extraño poder de los aojadores*, es la que lanza el mismísimo Jesús a la higuera condenándola a secarse por no haber dado frutos: «Al día siguiente, cuando salieron de Betania, Jesús tuvo hambre. Al ver de lejos una higuera con hojas, fue a ver si hallaba en ella algún higo; pero al llegar no encontró en ella más que hojas, pues no era el tiempo de los higos. Entonces Jesús le dijo a la higuera: “¡Que nadie vuelva a comer fruto de ti!”. Y sus discípulos lo oyeron». Y la higuera se secó hasta la raíz. Más adelante, en otro capítulo, veremos cómo la maldición institucionalizada también ha estado presente entre los cristianos.

La maldición golpea. La maldición libera un poder invisible, y si el que maldice es un sacerdote o alguien que tiene algún tipo de potestad sobre lo invisible, como un mago o un hechicero, ese poder, en la creencia de muchos de sus convecinos, libera esa fuerza capaz de afectar a personas y objetos. Un ejemplo curioso, y reciente, es la maldición que en junio de 2013 el brasileño Edir Macedo Bezerra, fundador de la Iglesia Universal del Reino de Dios y autoproclamado obispo de la misma, dirigió a los teléfonos móviles de sus fieles que no paraban de sonar durante una de sus prédicas. Llevado por la ira, les imprecó del siguiente modo: «¿No tienen consideración? Malditos sean los teléfonos de quienes los trajeron aquí, ahora. Que se estropeen y no puedan repa-

rarse. Maldigo, yo maldigo el teléfono. Maldigo esa porquería. Vais a tener que comprar otro teléfono. Os maldigo si lo traéis la próxima semana. Voy a mantener la maldición». Puede parecer una anécdota divertida, pero ilustra a la perfección cómo aún en la actualidad se cree en la eficacia de una maldición.

Cuando se maldice se hace uso de la palabra, y la palabra tiene poder en muchas culturas y tradiciones. La maldición se materializa en la forma de una imprecación cargada de odio o de un deseo muy intenso de que se cumpla. Y a la hora de formularla se siguen reglas estrictas. Se emplean frases desiderativas en las que los verbos se utilizan en modo subjuntivo, el tiempo verbal en el que se expresan los deseos: «Que te ocurra esto o lo otro. Que así sea». En un capítulo posterior conoceremos la historia de la silla de la muerte, de la que se afirma que todo aquel que se ha sentado sobre ella ha muerto, a veces en cuestión de horas. Como veremos más adelante, sentado en ella, el condenado a muerte Thomas Busby profirió una maldición que sigue esta regla: «Que la muerte repentina sobrevenga a todo aquel que se sienta en esta silla». Ésa es la fórmula típica para una maldición.

### *Maldiciones en tierra de faraones*

El poder de la palabra actúa como vehículo de una fuerza invisible... Pero muchos pueblos usaban también el poder de la escritura, un modo de fijar en el tiempo la propia palabra. Y, llegados a este punto, seguro que muchos estaremos pensando en la famosa «maldición de los faraones». Es una creencia muy extendida entre el gran público, incluso antes de que se descifrarán los jeroglíficos, que una maldición pesa sobre las momias y tumbas de los faraones, una maldición dirigida a los profanadores y ladrones. La creencia en la maldición faraónica empezó a circular por Europa en el siglo XIX; pero ya nos ocuparemos de ella más adelante.

En tierras egipcias vamos a encontrar no sólo imprecaciones, sino también objetos para maldecir de forma más eficaz, objetos de maldición. Y es que ésta se hace aún más poderosa, se forma-

liza, si se escribe sobre algo creado con ese fin. Se tiende así a fijarla, como si fuera un contrato con las divinidades a las que se quiere invocar para dañar a alguien. Para ello utilizaban los llamados textos execratorios o listas de proscripción. Se usaban para maldecir a los enemigos del faraón y del Estado, ya fueran o bien personas concretas —gobernadores o reyes—, o bien ciudades o incluso tribus enteras.

Los nombres de los enemigos se escribían sobre estatuas que los representaban, o simplemente en bloques de piedra o de arcilla. Después, en un ritual típico que combinaba la magia simpática con la imitativa, se procedía a destruirlas. Durante el ceremonial se realizaban una o más acciones que simbolizaban la denigración y la total devastación del enemigo. La destrucción de las tablillas con los nombres de los enemigos, vinculadas por tanto de un modo mágico con ellos, provocaría así la aniquilación de los adversarios. El objeto execrado sufría todo tipo de castigos, que iban desde estrellarlo contra el suelo, pisotearlo, apuñalarlo o atravesarlo con lanzas, hasta cortarlo, escupir sobre él, encerrarlo en una caja, quemarlo u orinar sobre él y enterrarlo. Lo habitual era realizar varias acciones de este tipo y repetir las con cierta regularidad.



Esta muñeca del s. IV encontrada en Egipto y que puede contemplarse en el Museo del Louvre representa a la víctima desnuda, arrodillada y atada. La atraviesan trece clavos de bronce. Estaba en el interior de un jarrón de barro cocido junto a una tablilla de maldición de plomo.

Estas tablillas ya existían en el Imperio Antiguo (entre el año 2686 y el 2181 a. C.), donde tomaban la forma de estatuillas de arcilla sin cocer que se envasaban en tarros de cerámica. Las figuras representan a los enemigos como si fueran prisioneros del mago, con las manos atadas, impedidos, paralizados. Las estatuillas levaban el nombre de la víctima escrito en el pecho, quedando así ligadas las unas a las otras de modo mágico. Todo lo que se hiciera sobre la estatuilla repercutiría de forma fatal sobre el adversario. Estas figuras siguieron usándose en el Imperio Medio (entre el año 1991 y el 1786 a. C.), pero poco a poco empezaron a ser sustituidas por vasijas de cerámica y por barcos en los que se escribía el nombre de todos los enemigos en una lista, hasta que su uso decayó en el Imperio Nuevo, aunque nunca dejaron de utilizarse.

Sin embargo, como ya dijimos, a veces los magos no se conformaban sólo con representaciones de aquellos a los que querían destruir. En lugar de vincular un objeto inanimado con el enemigo, ¿por qué no vincular a un ser vivo con otro ser humano que lo represente? Ese paso cruel se dio. A veces se utilizaban animales o prisioneros humanos que representaban a la ciudad o las tribus a las que se quería maldecir y el ritual se convertía también en una sangrienta ceremonia de sacrificio. En Avaris se han encontrado restos de animales, pero también de seres humanos; entre ellos cabezas decapitadas, dedos cortados y esqueletos completos. Son la prueba de que se realizaban sacrificios humanos y de que se utilizaban animales en ceremonias de maldición.

En la fortaleza Nubia de Mirgissa, al norte de Sudán, también se han encontrado restos de cera de abeja fundida. Eso significa que a veces las estatuillas se hacían con cera, como las llamadas muñecas vudú. Estos muñecos de cera probablemente eran quemados en rituales execratorios para destruir a los enemigos que representaban. Son las muestras más antiguas del uso de muñecas mágicas. Probablemente se usaban en gran cantidad, pero al ser la cera un material perecedero todavía no se han encontrado figuras que hayan sobrevivido al paso de los siglos. Métodos antiguos y que sin embargo perviven a día de hoy. Basta darse un paseo por cualquier tienda de ocultismo para encon-

trar fácilmente velas en forma de hombre o de mujer que se venden con el mismo propósito con el que eran utilizadas hace miles de años.

De hecho es del antiguo Egipto de donde tenemos una de las primeras descripciones escritas del uso de figuras de cera para maldecir, hechizar y acabar con la vida de alguien. En un papiro llamado «La Conspiración del Harén» se describe un juicio y la subsiguiente condena de los implicados en un complot para asesinar al faraón Ramsés III, que gobernó desde el año 1184 hasta el 1153 a. C. La intriga se inició en el harén del faraón. Fue urdida por su segunda esposa, Tiyi, con objeto de derrocarlo y entronizar a su hijo. Oficiales, escribas, mujeres del harén real, cuatro príncipes y personas muy cercanas al rey estaban involucrados. Al acabar el juicio veintiocho acusados fueron condenados a muerte; otros seis fueron obligados a suicidarse en público, y cuatro más, incluido el príncipe que los instigadores querían ver en el trono, fueron condenados a suicidarse en privado. Pero lo curioso de esta conspiración es que los conjurados hicieron uso de la magia en su intento por acabar con la vida del faraón.

El uso de la magia y de los ritos con fines siniestros fueron los cargos presentados contra uno de los implicados, Hui, un alto oficial al que los conjurados pidieron ayuda para hechizar al faraón y darle muerte. Hui se unió a la conjura, y para poder llevar a cabo sus planes se apropió de un libro de ritos y hechizos que encontró en la biblioteca real. Usando el libro, obtuvo «poderes divinos» y practicó varios rituales. Entre ellos la creación de amuletos de amor con los que supuestamente algunas mujeres del harén implicadas en el complot sedujeron a cinco de los jueces en un intento por ser absueltas. No tuvieron éxito: se descubrió que los cinco jueces tenían relaciones con ellas y fueron condenados. Se les arrancaron la nariz y las orejas como escarmiento para el resto de los jueces.

Pero Hui no se había limitado a hechizos de amor, sino que había creado figuras de cera con las cuales paralizaba a los hombres y los dejaba sin voluntad. Sin embargo, el delito más terrible fue el de moldear figuras de cera destinadas a acabar con la vida del faraón. Hallado culpable de querer matar al rey usando ritos impíos y horrendos, fue sentenciado a suicidarse. Según investi-

gaciones recientes el complot tuvo éxito. Los conspiradores acabaron con la vida del faraón, pero su crimen fue descubierto. Hasta hace poco no se sabía muy bien cuál fue la causa de su muerte, y el fin del poderoso faraón era un misterio que se resolvió en 2012 tras un examen concienzudo de su momia. El resultado del análisis fue sorprendente. Después de todo, los conspiradores lograron su objetivo de asesinarle, ya que el examen reveló un tajo profundo y mortal en la garganta del monarca. Alguien le cortó el cuello con un instrumento afilado. Ramsés III murió degollado víctima de los conspiradores.

### *Maldiciones clásicas*

Pero la maldición y sus prácticas no eran exclusivas de los egipcios ni de los pueblos del Oriente Próximo. Todo el Mediterráneo sabe mucho de maldiciones. Los etruscos, los romanos y los griegos usaban también objetos similares a las tablas de execración de sus vecinos del sur: las llamadas tablas de maldición. Hasta 1.600 tablillas con maldiciones de todo tipo se han encontrado en diferentes lugares de Europa y Asia. Los griegos las denominaban *katadesmos*; los romanos, *tabella defixionis* (en plural, *tabellae defixionum*), o simplemente *defixio*. Se utilizaban planchas delgadas de papiro, de cera, de madera, de prácticamente cualquier material que permitiera escribir encima; pero son sobre todo las de plomo las que han llegado hasta nosotros por ser de un material menos frágil.

¿Cómo se empleaban estos instrumentos de odio? El maldecidor escribía en la tablilla de plomo el nombre de la persona que quería que resultara dañada. A menudo se añadían los motivos por los que se la maldecía, las faltas que el sujeto había cometido y por las que se reclamaba venganza. También solía especificarse, con todo lujo de detalles, cuáles debían ser los males, las desgracias y los sufrimientos que debían caer sobre la víctima. Con frecuencia se añadían además invocaciones a ciertas deidades infernales para que se ocuparan de castigar a la persona que era el objeto de la maldición. Las deidades a las que se acudía solían ser



dioses infernales o del inframundo, como Hades, dios del mundo de los muertos; Caronte, el barquero que lleva las almas de los difuntos a la otra orilla del río de la muerte; Proserpina, diosa del submundo; Hermes Psicopompo, conductor de muertos; o Hécate, divinidad femenina, terrible, a la que se representaba con tres cabezas y asociada a los cruces de caminos, que a menudo se contemplaban como una puerta al mundo de los muertos. No en vano se la llamaba reina de los fantasmas y enemiga de la humanidad. Son todos dioses relacionados con el mundo subterráneo, de las sombras, y que tienen relación con la muerte y los difuntos.



Tablilla de maldición encontrada en Londres. El texto dice: «Maldigo a Tretia María y toda su vida, su mente y su memoria y su hígado y sus pulmones, que se mezclen, y sus palabras, sus pensamientos y su memoria; de modo que sea incapaz de hablar de cosas que están ocultas, que no pueda». Se conserva en el Museo Británico.

En el Museo Cívico Arqueológico de Bolonia, en Italia, se guardan, por ejemplo, dos tablillas con imprecaciones en griego. En ambas aparece la imagen de Hécate representada del mismo modo: con serpientes saliendo de su cabeza y los brazos cruzados sobre el abdomen. Una de las tablillas va dirigida contra un veterinario llamado Porcello, como se desprende de la imprecación: «Destruye, aplasta, mata y estrangula a Porcello y su esposa Maurilla. Su alma, el corazón, las nalgas, el hígado...». Pero, además, debajo de la imagen de la diosa Hécate, como a sus pies, se muestra a la víctima envuelta en vendas o momificada, con los brazos en la misma posición que la diosa. Se sabe que esa figura representa a Porcello porque su nombre está escrito sobre los brazos cruzados encima del vientre. La otra tablilla, muy pareci-

da, va dirigida contra Fistus, un senador romano, y también contiene palabras terribles. Un fragmento de la maldición menciona su nombre: «Aplasta, mata a Fistus el senador. Que Fistus se diluya, se consuma y se hunda, y que todos sus miembros se disuelvan...». Éste es el lenguaje típico en este tipo de tablillas, donde sin reparo alguno se expresan malos pensamientos y furibundos deseos de venganza.

Una vez escrita la maldición, la plancha era doblada, o bien se enrollaba, y se depositaba en un pozo, en un río, bajo tierra... En otras ocasiones se clavaban en la pared de algún templo como si la víctima fuera ofrendada como un sacrificio a los dioses. Muy a menudo se encargaba la tarea de ejecutar la maldición a los muertos, de modo que se enterraban en una tumba y la tarea de perseguir al maldecido recaía sobre el difunto que yacía en el sepulcro. Por la misma razón también era habitual dejarlas en lugares donde la muerte se hubiera cobrado víctimas. Los lugares donde se habían producido ejecuciones, asesinatos, batallas, eran sitios idóneos, ya que allí los hombres habían perdido la vida entre el miedo y la angustia y no conseguían descanso alguno tras la muerte. Nada más terrible que una sombra errante no pacificada y ofuscada por la sangre y el odio.

Con frecuencia, cuando no se dibujaba a la víctima en la tablilla, ésta iba acompañada de una figura también de plomo o de otros materiales, como cera, bronce o arcilla, que la representara. Se las denominaba *kolossoi* entre los griegos, y se empleaban del mismo modo que las tabillas, dejándolas en sitios similares y bajo la advocación de muertos o dioses infernales. Habitualmente, la estatuilla representaba al maldecido atado de pies y manos, impedido, amarrado como una víctima preparada para ser sacrificada. A menudo se inscribía también el nombre de la víctima sobre ella.

La figura, que representaba evidentemente a la persona maldecida, era también enterrada junto a la tablilla o arrojada a algún lugar oscuro, como si se quisiera arrojar realmente a dicha persona al abismo o a la oscuridad de la tumba. Muchas de ellas pueden contemplarse en los museos. Por ejemplo, en el Museo del Louvre puede verse una muñeca de arcilla que representa con

bastante fidelidad a una mujer desnuda, arrodillada y con las manos atadas a la espalda y sobre la que se han clavado hasta trece agujas o clavos finos de bronce. Cada aguja está situada en un punto estratégico y representa una influencia que se quería ejercer sobre el órgano correspondiente de la mujer representada. Se encontró en Egipto, aunque es de factura griega. Es del siglo IV pero sigue la misma tradición que las tablillas de siglos anteriores. Se encontró en el interior de un jarrón de barro cocido junto con una tablilla de plomo. Gracias a la tablilla sabemos que la mujer se llamaba Ptolemais y que quisieron someterla a un conjuro de magia amorosa, lo que popularmente se conoce como un «amarre».

Obsérvese cómo la representación de la víctima atada, paralizada, es algo muy corriente en este tipo de maldiciones que utilizan figuras. Como vimos, era común entre los egipcios, donde los enemigos del Estado, del faraón o del mago eran representados como prisioneros, con las manos atadas en la espalda. F. J. Bliss y R. A. S. MacAlister, arqueólogos británicos que trabajaron en Palestina, encontraron en Maresha, una antigua ciudad israelí situada en un lugar llamado en la actualidad Tell Sandahanna, dieciséis figuritas de plomo antropomorfas con cabeza, piernas y brazos bien definidos. En todas ellas las manos están atadas, por delante o por detrás del cuerpo, con finos hilos de plomo, de hierro o de bronce. A veces también los pies están atados. Eran figuritas del período clásico, con influencia griega.



Figura de plomo para maldecir que representa un hombre con las manos atadas a la espalda, en una cajita de plomo. Museo Arqueológico de Atenas.

La maldición implica dejar a la víctima indefensa, paralizada, como un prisionero al que el hechicero puede hacer impunemente lo que quiera e infligirle los castigos que desee. La víctima así representada no puede hacer nada salvo esperar el golpe de gracia. En la Biblia, concretamente en el Deuteronomio, se cita a los hōber hâber cananeos, cierto hechiceros «ligadores», capaces de maldecir y de paralizar, de ligar a sus víctimas, o liberarlas, desligarlas, a voluntad, utilizando probablemente figuras semejantes. Pero, del mismo modo, las figuras pueden representar también a demonios y divinidades sobre las que el hechicero tiene el poder de liberar o de encadenar para desatarlas cuando lo desee, como si soltara una jauría invisible sobre su presa. Más adelante tendremos ocasión de profundizar en el uso mágico de esfinges y fetiches en un capítulo dedicado a los muñecos malditos.

Como ya dijimos, a menudo la maldición se lanza como venganza contra alguien que ha causado algún tipo de daño al que maldice. Se trata entonces de castigar por un daño recibido, como un robo, por ejemplo. Si no se conoce el nombre del culpable, entonces a la lista de las faltas cometidas se añade alguna fórmula del tipo «quien haya sido culpable de...»; y si se sospecha de alguien en concreto pero no se está seguro, suele emplearse una del tipo «si fulanito es culpable...». A veces la maldición se usa directamente con fines egoístas, como una forma de intentar debilitar a un contrincante. Por ejemplo, entre oradores o en un pleito, uno de los litigantes podía crear una tablilla para pedir que su contrincante se confundiera cuando le tocara hablar, que no encontrara palabras, que no contara con la simpatía del público o de los jueces; o para mermar las fuerzas de un oponente deportivo; o, en definitiva, para que todo fuera favorable al creador de la tablilla y le fuera mal a aquellos que pudieran interponerse en sus deseos de salir victorioso de alguna empresa. En una tablilla encontrada en Londres y expuesta en el Museo Británico se lee la siguiente imprecación: «Maldigo a Tretia Maria y a su vida y a su mente y memoria y que su hígado y sus pulmones se mezclen, y sus palabras, pensamientos y memoria, para que ni pueda ni sea capaz de hablar de las cosas que están ocultas».

## Objetos malditos

Como hemos visto, desde el punto de vista del pensamiento mágico además del mundo físico y material existe otra realidad invisible. Entre el mundo físico y el del espíritu puro donde reside la divinidad el hombre imagina un mundo intermedio, invisible, una especie de océano psíquico, el alma universal en la que están sumergidas a su vez las almas de objetos y seres vivos. La sustancia de ese mundo invisible recibe diferentes nombres. Es el *mana* polinesio, el *chi* o *ki* en Extremo Oriente, el *prana* hindú, o el *heka* del antiguo Egipto. Es una fuerza vital que, para los que creen en ella, es susceptible de ser acumulada y manipulada por sacerdotes, magos, brujos y hechiceros... En el caso de la maldición ese poder se emplea para que resulte perjudicial, y puede residir y almacenarse en objetos, objetos malditos que traen desgracia y todo tipo de infortunios a aquellos que se ponen en contacto con ellos. Es la base del maleficio, del latín *maleficium*, «hacer mal», que no es sino un tipo de maldición ilícita, realizada con fines egoístas o malignos.

### *A modo de clasificación*

En este libro vamos a ver muchos ejemplos de objetos sobre los que supuestamente ha recaído una maldición. Son, por decirlo así, el soporte material y físico donde vive una fuerza destructiva, aniquiladora. En las siguientes páginas, y antes de adentrarnos definitivamente en el mundo de los objetos malditos, vamos a aventurar un intento de clasificación. Por un lado, hay materiales a los que tradicionalmente se les achaca algún efecto pernicioso para los humanos, de los que se dice que traen mala suerte. En realidad, no están asociados a maldición o a ente maléfico alguno. Simplemente se cree que son perjudiciales por su propia naturaleza. No son malos por sí mismos, pero en la creencia popular son sustancias y objetos nocivos para los seres humanos. En la llamada magia talismánica un amuleto es un objeto natural, un mineral, un vegetal, una parte de un animal, algo apenas ela-

borado, que se supone trae buena suerte a su portador. Pues bien, habría objetos y sustancias que actuarían como «antitalismanes», objetos o materiales que «traen mala suerte».

En el Renacimiento se desarrolló lo que se conocía como Magia Natural, a la que contribuyeron autores como Paracelso o Agrippa. Según los axiomas de la misma, cada objeto, cada material está regido por fuerzas invisibles, aunque naturales, que actúan sobre los organismos vivos, algunos de forma favorable, otros de forma perjudicial. En el caso del mundo mineral, por ejemplo, los lapidarios medievales recogían todo tipo de tradiciones y leyendas asociadas a gemas y minerales. A cada uno se le atribuían determinadas propiedades, incluso medicinales. Pero de otros se recomendaba no usarlos o hacerlo para perjuicio de otros porque se les suponían propiedades peligrosas para el ser humano. Un ejemplo de este tipo de objetos de los que estamos hablando son por ejemplo los ópalos, una gema a la que persigue la mala fama de traer mala suerte a sus portadores. Esmeraldas y perlas también tienen mala fama. Y muchos creen que ejercen una influencia perniciosa.

Pero los objetos que nos interesan en esta obra no son nefastos por su naturaleza ni por sí mismos, sino por haberse convertido en portadores de una fuerza maléfica «depositada» en ellos, puesta allí de forma voluntaria en algunos casos, o de forma involuntaria en otros. Y dentro de esta categoría veremos que hay, por un lado, objetos asociados a una fuerza impersonal, neutra; pero, por otro lado, encontraremos otros que, siempre desde ese punto de vista del pensamiento mágico, se consideran «infestados»; es decir, que se les contempla como el medio sólido donde «reside» una entidad, un ser de carácter maligno o, en el peor de los casos, incluso demoníaco. Examinemos primero estos últimos.

### *Objetos infestados*

Los objetos «infestados» están asociados en mayor o menor medida a una supuesta entidad que los manipula o que «habita» en ellos. El origen de la entidad puede ser de lo más variopinto. Por

ejemplo, la entidad puede haberse visto atraída por el objeto por la naturaleza del mismo, afinidad con él, por el lugar donde se encontraba, etcétera. Uno de los casos que examinaremos más adelante y que entrarían dentro de esta categoría es el de la muñeca *Annabelle*, supuestamente manipulada por una entidad demoníaca cuyo objetivo real sería poseer a su dueña, según el famoso matrimonio Warren, bien conocidos por los simpatizantes de lo paranormal y en cuya casa museo reside actualmente este juguete que ha inspirado algún que otro film de terror. Es el caso también, por poner otro ejemplo, de muchas historias que tienen como protagonistas a muñecos o juguetes con los que su dueño, generalmente un niño, crea un fuerte vínculo emocional. Su muñeco es su amigo y su confidente, y en muchas de estas historias, cuando el niño muere, transfiere su alma, su sombra o su psiquismo al muñeco. En el caso de *Annabelle*, siempre según los Warren, la entidad que manipulaba la muñeca intentaba engañar a su dueña haciéndole creer que la muñeca era el juguete preferido de una niña muerta cerca de su casa y que ahora «vivía» dentro del juguete.

En otras ocasiones la presencia de la entidad se achaca a que los objetos han estado presente en ceremonias o rituales de carácter mágico o religioso; o que han estado en templos o lugares de culto y acaban como objetos de decoración, en manos de coleccionistas, etcétera. Ni siquiera tienen por qué haber sido testigos de ritos de carácter maléfico. Es corriente en muchas culturas del planeta pensar que los objetos que participan en rituales y ceremonias se saturan tanto de fuerza psíquica, de poder invisible, que actúan como una batería generando todo tipo de efectos a su alrededor, hasta el punto de que pueden resultar perturbadores no por el carácter de la fuerza que encierran, sino por su intensidad. Por ejemplo, algunos pueblos siberianos creen que los objetos y las vestiduras de los chamanes están tan henchidos de poder que pueden moverlos los espíritus con los que trata el chamán y que rondan dichos objetos. Igualmente creen que de sus herramientas y vestiduras provienen todo tipo de ruidos o de manifestaciones muy similares a las que un parapsicólogo occidental identificaría como un poltergeist.