

EL CAMINO DEL HÉROE

La creación de un relato ficcional a partir de las narrativas de la Santería cubana

AUTOR:

JUAN SEBASTIÁN GARCÍA BARRIOS

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

FACULTAD DE BELLAS ARTES

BOGOTÁ D.C.

2023

EL CAMINO DEL HÉROE

La creación de un relato ficcional a partir de las narrativas de la Santería cubana

Autor:

Juan Sebastián García Barrios

Asesor:

Pedro Morales López

Martha Leonor Ayala

Trabajo de grado para optar por el título de Licenciado en Artes Visuales

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

FACULTAD DE BELLAS ARTES

BOGOTÁ D.C.

2023

La Brújula y el Mapa: Ubicación en lo desconocido	
Preámbulo de la aventura	6
1. La Inquietud Primaria	7
1.1. La Razón Detrás Del Viaje: ¿Por Qué Me Adentro En Lo Desconocido?.....	10
1.2. La búsqueda del propósito: Los designios del viaje	12
2. Los cimientos de la senda: Los aliados en el camino	12
2.1. Aproximación al pueblo Yoruba	14
2.2. Arquetipos Y psique: La psicología del camino del héroe	17
2.2.1. El camino del héroe.....	21
2.2.2. El sabio presente	27
2.2.3. El mago o profeta: el momento adivinatorio.....	30
2.2.4. Los aliados, los guardianes y los enemigos.....	31
2.2.5. El camino a casa la denominada “Odisea”	41
3. La ruta del campeón	43
3.1. Investigación-creación: la espada en el camino.....	44
3.2. Referentes creativos	46
3.3. La historia propia	51
4. La obra: El viaje de la Deidad.....	58
5. Mi propio elixir: Las dudas también son enseñanzas	125
Fuentes	129

Tabla de Imágenes e ilustraciones

Imagen 1. Representación de las 12 etapas del viaje del héroe según Joseph Campbell.....	26
Imagen 2. Portada del libro herencia clásica de Zaida del Río (1990).....	47
Imagen 3. Portada del libro cuando los Orichas se vistieron de Dennis Moreno (2002).....	48
Imagen 4. Portada del libro mitología cubana de Samuel Feijoo (1990).....	49
Imagen 7. Reinterpretación de Hades para el video juego God of war (2010)	50
Imagen 6. Reinterpretación de Baldur, Dios del amor y la pureza para el video juego God of war (2018)	50
Imagen 5. Reinterpretación de Hércules para el video juego God of war (2010)...	50
Ilustración 1. Changó, Rey de Oyo. Autoría Propia.....	62
Ilustración 2. Oshún, esposa de Changó. Autoría Propia.	65
Ilustración 3. Obatalá, Orisha de la Sabiduría. Autoría Propia.	71
Ilustración 4. Los Ibbeyí, hijos de Changó. Autoría Propia.	78
Ilustración 5. Eleggúa, Orisha de los caminos. Autoría Propia.	81
Ilustración 6. Los Orúnmila, Orisha de la adivinación. Autoría Propia.	86
Ilustración 7. Oyá, la sepulturera. Autoría Propia.	94
Ilustración 8. Hibagón, El rey de los animales. Autoría Propia.	100
Ilustración 9. Allágguna, Orisha de la guerra. Autoría Propia.	106
Ilustración 10. Anima Solá, La muerte. Autoría Propia.	119

Abstract / Resumen

El presente trabajo de investigación-creación se enfoca en un recorrido por la Santería cubana, en el que se explora su historicidad, cultura y deidades. A partir de ello, se emplea a los Orishas como personajes en una narrativa ficcional que sigue la estructura narrativa del viaje del héroe. Además, se presenta una obra ilustrativa que se entrelaza con la narración.

El objetivo de este trabajo es proporcionar al lector una visión general de la Santería cubana, para lograrlo, se ha llevado a cabo una indagación exhaustiva sobre la Santería y se ha utilizado esta información para crear una obra de ficción que involucra a los Orishas en un viaje emocionante.

La obra sigue la estructura del viaje del héroe propuesta por Campbell (1959), en la que el protagonista (en este caso, uno de los Orishas, Changó) debe enfrentar y superar una serie de obstáculos para alcanzar su objetivo final. La obra ilustrativa que acompaña a la narración es una serie de ilustraciones que representan a los Orishas y su mundo, y que ayudan a visualizar la historia y los personajes.

En resumen, este trabajo ofrece una visión general de la Santería cubana y una manera de reinterpretar su cultura a través de la narración y la visualidad, a través de una obra de ficción que utiliza a los Orishas como personajes en una estructura narrativa clásica del viaje del héroe.

Palabras clave: Santería cubana, Orishas, narrativa, viaje del héroe, arquetipos

Preámbulo de la aventura

Desde tiempos inmemoriales, la humanidad ha encontrado en la narración una forma de conectarse con el mundo y de explorar los rincones más profundos de nuestra alma. En esta ocasión, nos adentramos en el fascinante universo de la narración inspirada en el arquetipo del camino del héroe, ese recorrido épico que sigue un personaje a través de las vicisitudes de la vida y que lo lleva a descubrir su verdadero potencial.

Este trabajo es un homenaje a la valentía y al coraje que nos mueve a emprender el camino del héroe, a pesar de las adversidades y de los peligros que acechan en cada esquina. Es una invitación a explorar los aspectos más profundos de nuestra psique, a través de la creación de personajes que luchan por sus sueños y que se enfrentan a sus miedos más profundos.

A través de estas páginas, nos adentramos en el proceso creativo compuesto por una narrativa gráfica y escritural, dos caminos importantes para el ejercicio como docente en artes visuales, en el cual, la ruta del héroe constituye una apuesta tanto creativa como formativa que posibilita la toma de decisiones éticas frente a la realidad que afrontamos. Nos sumergimos en los elementos esenciales que conforman estas formas de narrar historias que despiertan emociones, que nos hace reflexionar y que nos transporta a un mundo de fantasía y de aventuras.

Este trabajo es una celebración de la narración que nos invita a soñar, a imaginar y a creer en nosotros mismos. Es un tributo al camino del héroe y a la capacidad que tiene para inspirarnos y para hacernos sentir vivos, pero también, una honra a nosotros mismos, de ser nuestros propios héroes en un camino adverso, este es un tributo a mi lucha y a la de cualquier lector que se siente protagonista de su propia vida.

1. La Inquietud Primaria

A lo largo de la historia, las culturas han intentado explicar el mundo que les rodea mediante características metafísicas, mágicas y divinas, dotando a lo desconocido de sentido, alma y aura. Esta inquietud por lo inexplicable ha llevado al ser humano a ser ingenioso y a describir las hazañas de grandes personajes que encarnan la naturaleza misma, creando mitos y leyendas que aún en la actualidad tienen un impacto cultural.

Es en estas historias fantásticas donde reside el poder de cualquier cultura y sociedad, al comunicar valores necesarios para habitar en la tribu y para prosperar como sociedad hemos sido ingeniosos al dotar de significado a nuestros dioses, aquellos que rigen y dictaminan nuestro comportamiento social, no sólo en la antigüedad, sino también en la actualidad, donde estas historias siguen trascendiendo y moldeando nuestra cultura.

La historia nos brinda grandes ejemplos de ello, como las hazañas de Perseo en la cultura griega, que gestaron una búsqueda metafísica más allá de los límites, el poder de las Valkirias en el panteón vikingo que influyó en la cultura guerrera y en el papel femenino dentro de la sociedad, o la sabiduría arcana de Isis en Egipto, que desarrolló ideas para el cuidado de los muertos y para perdurar por milenios. Todo esto con el fin de que sus culturas fueran imponentes, sabias y majestuosas a través del tiempo.

Las historias de las culturas latinoamericanas también son ricas en mitos y leyendas que han influido en su desarrollo cultural. Desde los relatos de los dioses mesoamericanos hasta las historias de los guerreros de los Andes, estas narrativas fantásticas han transmitido valores y creencias que han moldeado culturas a lo largo del tiempo. Sin embargo, a diferencia de otras culturas, nuestros mitos y leyendas son una mezcla de culturas tanto nativas como extranjeras, lo que ha dotado a nuestras historias de nuevas perspectivas y personajes. Somos mestizos, una mezcla de negros, indígenas, españoles, franceses y del mundo entero ¿por qué no aprovechar el derecho que la historia nos ha brindado para fortalecer nuestras

culturas.

La mayoría de los mitos y leyendas precolombinas en el caribe se han enmarcado en una tradición netamente oral, es decir, relatos que sólo se transferían a través de la palabra y que su falta de escritura hacía difícil su conservación a través del tiempo, sumándole a ello la conquista de América, muchos de los pocos códices escritos fueron destruidos y por ello aún es difícil recuperarlos.

Algunos de esos mitos que conocemos en el mundo moderno los obtuvimos gracias a pueblos indígenas que hoy siguen contando aquellas historias que sobrevivieron al tiempo y a la sangre. Pero también, esa misma conquista nos dio la capacidad de entrelazar culturas que eran extremadamente distintas, influenciados por múltiples corrientes de pensamiento. Latinoamérica se pobló con indígenas, africanos y europeos, los cuales, al compartir sus culturas generaron multiplicidad de sincretismos, dando como resultado concepciones mágicas que no se limitaban a un solo espectro religioso, por el contrario, abrieron la posibilidad de incorporar elementos de una religión a otra, lo cual se incorporó en múltiples islas del caribe que adoptaron sus propios rituales y creencias a través de esos sincretismos culturales.

La Santería es una religión que combina las creencias yorubas con la religión católica, lo que la convierte en un ejemplo singular de sincretismo religioso que refleja la complejidad de la cultura cubana. Su panteón está repleto de deidades que representan elementos naturales y características humanas, cada uno con una personalidad única. Estas deidades interactúan constantemente entre sí, generando tensiones, amistades y amores que son muy bien relatados en la religión. Como señala M. González Wippler (1999), para muchos, la Santería es sinónimo de “muñecos vudú” atravesados con agujas y sacrificios rituales de animales indefensos. Pero, en realidad, esta religión es fascinante por su historia, sus ceremonias coloridas, su rica mitología y su profunda filosofía.

Mi interés por el panteón de la Santería no surge sólo de una búsqueda racional y científica, sino también de experiencias mágicas que han formado parte

de mi vida cotidiana. Desde mi abuela materna prendiendo velas y orando por el bienestar de nuestra familia, hasta mi abuela paterna comprando yerbas en la plaza para favorecer la suerte de mi padre. He sido testigo de prácticas que han despertado mi curiosidad hacia religiones desconocidas. Por eso, me he acercado al estudio de la Santería, buscando comprender sus deidades y sus historias, y así poder apreciar la riqueza y complejidad de esta religión que forma parte de la cultura latinoamericana.

Pero ¿por qué mi interés llegó a una cultura ajena a mí? Creo que, de una manera sugestiva, la magia ha sido un eje central en mi vida. No creo que el mundo sea tan tangible y estable como lo creemos. Lo desconocido está donde no podemos verlo. La fe reconforta lo que no podemos lograr con las manos y eso nos hace experimentar la vida de una manera distinta.

Por otra parte, Cuba siempre ha tenido influencia en nuestra cultura latinoamericana a partir de su visión del mundo, para algunos será memorable la música cubana, sus influencias en la salsa con cantautores esplendidos, para otros será su contexto político y el auge de la revolución cubana que nos hizo ver el mundo de manera distinta, un vuelco a todo lo que nos parecía común y normal, la isla más pequeña del Caribe enfrentándose al país más poderoso, David y Goliat. De nuevo, las narrativas haciendo parte de nuestra cultura. Por ello, siempre me pareció un lugar interesante de explorar, desde su música, su gente, su religión y su modo de ver la vida.

En esa tierra, bañada por el sol caribeño, la música, la gente, la religión y la forma de ver la vida se entrelazan en un crisol de colores y sabores que nos transporta a otro mundo. La isla de Cuba es un universo por descubrir, donde el misterio y la magia se entremezclan con la cotidianidad. En mi corazón, las semillas de la curiosidad y el asombro germinaron gracias a su cultura, y es por eso por lo que me siento llamado a explorar el panteón de sus dioses, para comprender mejor su historia y su legado en el mundo. Pero ¿Cuáles son mis intenciones a partir de lo que he descrito?

1.1. La Razón Detrás Del Viaje: ¿Por Qué Me Adentro En Lo Desconocido?

Como pedagogo en artes visuales, encuentro importante visibilizar este tipo de historicidades que posibilitan la libertad de pensamiento aun cuando el desarraigo de sus culturas fue eminente. Con relación a la historia del pueblo Yoruba, Freire (trad. en 2005) destaca la importancia de respetar y valorar las culturas y las tradiciones de los estudiantes como una forma de empoderamiento y resistencia ante la opresión. Él afirma que "la educación no cambia el mundo. Cambia a las personas que van a cambiar el mundo". En este sentido, la educación se convierte en una herramienta de transformación social que parte del reconocimiento de la historia y las luchas de los pueblos oprimidos.

De esta manera, Freire da valor a la historicidad y encuentra importancia en las historias de los pueblos. No solo a sus mitos y narrativas construidas, sino también a su historia y procesos culturales que dan voz a los sujetos inmersos de cada pueblo. Es en este punto donde la pedagogía retoma un carácter reivindicativo y liberador para los pueblos de América Latina, como se mencionó en párrafos anteriores, es un derecho que la historia nos otorga. Según Freire (trad. en 2005) la educación debe ser vista como una forma de empoderar a las personas y permitirles comprender mejor su lugar en el mundo, para él, la educación popular es aquella que reconoce la lucha contra la opresión y la explotación como una forma central de conciencia política y acción

Este enfoque de la educación es relevante para la historia del pueblo yoruba, que ha sufrido opresión y explotación durante mucho tiempo. La educación popular puede ser una forma efectiva de luchar contra esta opresión y empoderar a los miembros de la comunidad Yoruba para que puedan comprender mejor su lugar en el mundo y resistir las fuerzas que intentan subyugarlos.

Además, la educación debe estar basada en una comprensión profunda y crítica de la historia. En mi opinión, la educación debe involucrar una reflexión crítica sobre la historia de la opresión y la resistencia, para que los estudiantes puedan comprender la raíz de la injusticia y trabajar para cambiar su entorno socio - cultural.

En resumen, la educación popular y la reflexión crítica sobre la historia y la cultura de un pueblo son dos aspectos importantes de la pedagogía que pueden estar relacionados con la historia del pueblo Yoruba y su lucha contra la opresión.

A partir de la relación entre pedagogía y empoderamiento que tienen las narrativas del pueblo Yoruba en la transformación cultural hacia la Santería Cubana, somos capaces de adentrarnos en su mundo y religión. En este punto, podemos profundizar en la comprensión del mundo a través de los dioses y el pensamiento colectivo de la Santería Cubana.

Además, se busca examinar las posibilidades que pueden brindar estas historias al campo del arte, entendiendo sus prácticas, productos y narrativas como material simbólico cargado de significado e historicidad que deben ser reconocido y visibilizado por su potencial sensible, reflexivo y expresivo.

Asimismo, se espera que este trabajo genere dinámicas pedagógicas al reivindicar, visibilizar y entender prácticas e historias de la Santería cubana. Estas dinámicas pueden propiciar nuevas posibilidades de identidad y caracterización, así como otras oportunidades artísticas a través de la narrativa y otros signos de esta cultura, y cómo ello puede propiciar una mirada distinta a nuestra visualidad y entendimiento del mundo.

Este trabajo es como un viaje que me lleva a explorar los misterios y secretos de la Santería cubana, un camino que me adentra en un universo de historias, rituales y prácticas cargadas de significado e historicidad.

En relación con Freire (trad. en 2005) creo que, a través de mi trabajo, puedo contribuir a cambiar las perspectivas y prejuicios que muchas personas pueden tener sobre la Santería, permitiendo que se conozca y se valore su rica cultura y tradiciones. En última instancia, espero que este documento no solo informe y eduque, sino que también inspire a otros a explorar, crear y reinterpretar aquel derecho universal que nos dio la historia, el derecho de apropiarnos nuestros sincretismos en América Latina.

Aquí plasmo el ¿Por qué? Y el ¿Para qué? De este trabajo desde mi enfoque como pedagogo en artes visuales, asumiendo la importancia y responsabilidad que tengo con la información que se me ha concedido, luego de resolver las cuestiones que hacen de ante sala, es posible adentrarse en la santería y el camino del héroe.

1.2. La búsqueda del propósito: Los designios del viaje

Como primera pretensión, mi objetivo era crear una epopeya del viaje del héroe, en la que los dioses afro-cubanos fueran los protagonistas de una exploración profunda de su cultura y una reinterpretación subjetiva de su mitología. Además, deseaba desarrollar una creación visual que combinara elementos del camino del héroe y la mitología afro-cubana, representando una reinterpretación subjetiva de la cultura y encarnando los arquetipos del monomito.

Para lograr esto, busqué charlar con practicantes de la Santería que se encontraran cercanos a mi círculo social, es decir, no busqué acercarme a una gran comunidad sino a pequeñas voces conocidas que me pudieran brindar las perspectivas de su religión y lo que implicaba, y así entender las dinámicas de su cultura y la comprensión de ello dentro de una narrativa.

Como un espejo que reflejaba el alma, anhelaba encontrar en esta creación una conexión con partes de mí mismo. Mi pluma se adentró en un viaje introspectivo, en el que mis subjetividades y emociones se fusionaron con los personajes, creando una obra única cargada de experiencias. Deseaba que esta epopeya del héroe afro-cubano fuera una manifestación de mi propia búsqueda de identidad, una narrativa que me permitiera explorar los rincones más profundos de mi ser y proyectarlos en mi creación.

2. Los cimientos de la senda: Los aliados en el camino

El título de este apartado hace referencia a la importancia del conocimiento y la preparación en el camino del héroe y en la práctica de la santería. Así como un edificio requiere de cimientos sólidos para sostener su estructura, el camino del héroe y la práctica de la santería necesitan de una base sólida de conocimiento y entendimiento para poder avanzar de manera efectiva.

Este capítulo del trabajo se centra en dos saberes tanto de manera individual como de forma conjunta. En la santería, se hace una aproximación a su historicidad y cómo sus saberes culturales han llegado a lo que somos en la contemporaneidad, mientras que, en el camino del héroe, revisamos de dónde proviene esta teoría y cómo se ve reflejada en las historias populares que nos configuran, todo ello con el fin de establecer una base sólida para el desarrollo de esta investigación.

Al igual que en la construcción de un edificio, donde se requieren cimientos sólidos para sostener la estructura, el camino del héroe y la práctica de la santería necesitan una base sólida de conocimiento y entendimiento para avanzar de manera efectiva. Esta base se conforma de diferentes elementos, como la investigación de la historicidad, sincretismos y aspectos culturales de la Santería Cubana, así como la comprensión de las deidades y su importancia en el panteón, su personalidad y forma de actuar.

Mientras que, el camino del héroe es un sendero lleno de retos y desafíos, el cual, es imposible recorrer en soledad. Es necesario contar con aliados que nos brinden su fortaleza y sabiduría, y nos ayuden a avanzar hacia nuestras metas y objetivos. El recorrer esta senda, en busca de esos aliados, se asemeja a una travesía por un terreno desconocido y peligroso, donde cada paso debe ser medido con cuidado.

Pero la senda del héroe no sólo se nutre de la investigación y la indagación, sino que también es importante contar con una perspectiva cultural y visual. A través del cine, la literatura, las series y la cultura popular, se pueden construir representaciones simbólicas que nos ayuden a comprender mejor el camino del héroe. Estas imágenes mentales nos permiten develar la ruta invisible que lleva hacia el éxito, y nos brindan ejemplos de cómo afrontar los desafíos que se presentan.

El camino del héroe se convierte así en una exploración constante, en la que se mezclan diferentes elementos y perspectivas, desde la literatura hasta la psicología, pasando por la pedagogía y el arte. Es una travesía que nos reta a crear

algo más grande que nosotros mismos, algo que surge desde el amor, la valentía y la resiliencia. En definitiva, es un viaje hacia lo desconocido, hacia aquello que buscamos con pasión y determinación.

2.1. Aproximación al pueblo Yoruba

América es una tierra rica en promesas, historias y culturas, donde el mestizaje y la mezcla de saberes han dado lugar a un crisol de colores y lenguas a lo largo de la historia. Desde los pueblos originarios, los europeos con sus nuevos conocimientos y lenguas, hasta los africanos esclavizados con sus propias creencias y concepciones mágicas, América se ha convertido en un epicentro de la diversidad cultural y la reunión de personas de diferentes orígenes.

En Cuba, una isla del Caribe, se concentran algunos de estos nuevos saberes traídos del mundo occidental. Los españoles, con su concepción católica, y los africanos esclavizados, tema que profundizaremos más adelante en su historia, fueron quienes entrelazaron varias de sus creencias y religiones para dar lugar a lo que hoy conocemos como "Santería Cubana".

Para entender la Santería, es necesario comprender que los esclavos africanos no compartían las mismas ideas o concepciones dentro de su territorio natal, así como en América con los indios nativos, convivían distintas tribus, pensamientos y organizaciones sociales. En África, habitaban múltiples comunidades con diferencias culturales, lo cual determinó en gran medida los sincretismos que surgirían con la esclavización.

En la Costa de Oro y la Costa de los Esclavos, que abarca desde Ghana a Nigeria hasta el río Níger, se desarrollaron una serie de reinos que surgieron y desaparecieron conforme fueron conquistados por sus vecinos. De esta gran zona fueron traídos al Nuevo Mundo una innumerable cantidad de africanos influenciados por la cultura Yoruba. (Llorens, 2008, p. 25).

Centrándonos en Nigeria, aquel lugar primordial de donde se desprendieron los saberes originales de la Santería existe, y aún, una gran cantidad de pueblos, los cuales tienen sus propios sistemas organizativos y maneras de pensar el mundo. Uno de estos pueblos es el pueblo Yoruba, que, en comparación con otras tribus,

tiene la población mayoritaria del país, comprende dieciséis provincias y algunos de los grupos étnicos más significativos. Su ciudad capital de la cual hablaremos como el epicentro de los mitos y de sus creencias es llamada Ilé-Ifé, traducida al español como "tierra de fe". Pero ¿por qué es tan importante esta ciudad para el pueblo yoruba?

Los yorubas tienen algunos mitos gráficos notables de la creación y de los orígenes. El mito yoruba más conocido cuenta que al principio de los tiempos, cuando toda la superficie de la tierra era una materia acuosa, Olodumare (también conocido como Olorun, "rey de los cielos") envió a unos seres celestiales para crear tierra firme, así como la vida vegetal y la vida animal, en la tierra. Trayendo consigo cierta cantidad de tierra, un pollo y una nuez de palma, bajaron con una cadena y aterrizaron en el lugar que ahora se conoce como Ife en el corazón de la tierra yoruba. Vertieron la tierra sobre el agua y así crearon un pequeño pedazo de tierra firme. Luego colocaron el pollo en la tierra, y mientras el pollo lo arañaba con sus garras, el pequeño pedazo de tierra seca se extendió y continuó extendiéndose hasta que todos los continentes e islas del mundo llegaron a existir. Los seres celestiales sembraron la nuez de palma, y brotó y creció como el comienzo de la vida vegetal en el mundo. Los mismos seres celestiales se convirtieron en los progenitores de la raza humana. El lugar donde comenzó todo esto se llamó Ife, es decir, "la fuente de la propagación". Los yorubas creen, entonces, que la suya es la primera raza humana, y que toda la vida humana y la civilización se originaron en su país. (Akintoye,2010, p.18)

De esta manera, se aprecia cómo los lugares tienen una importancia primordial para el pueblo Yoruba, no sólo desde la construcción de su entorno desde lo histórico social, sino también en el significado e intención dentro de su religiosidad. De alguna manera, podríamos asemejar la importancia de "Ilé-Ifé" con la importancia que tiene Nazaret para la religión católica o en otro caso, la ubicación de La Meca para las culturas árabes.

A pesar de la brutalidad del sistema de esclavitud, la religión y la cultura Yoruba lograron sobrevivir gracias a la capacidad de los esclavos de adaptarse y resistir a los nuevos entornos. Los africanos esclavizados desarrollaron una forma de sincretismo, en la que mezclaban elementos de sus creencias y prácticas religiosas con la religión católica impuesta por los colonizadores. De esta forma, se creó una nueva religión que se conoce como la Santería, que en la actualidad es una de las prácticas religiosas más importantes de Cuba y de otros países de

América Latina. La importancia que se le da a los lugares en la religiosidad Yoruba se mantuvo en la Santería, y la ciudad de La Habana se convirtió en un importante centro para su práctica y desarrollo. Es en este contexto histórico en el que se puede entender cómo la religiosidad y la cultura Yoruba se mantuvieron vivas en América Latina, a pesar de la violencia y la opresión del sistema colonial.

En la época de la colonización de América, los españoles encontraron mercados fructíferos al explotar la materia prima de los pueblos nativos. Uno de estos grandes mercados eran las plantaciones de azúcar ubicadas en Puerto Rico y Cuba, lugares a los cuales fueron llevados esclavos africanos provenientes del pueblo Yoruba. Entre los grupos de esclavos había individuos con un gran conocimiento de ritos y costumbres, quienes lucharon por mantener sus tradiciones en estas nuevas tierras.

Ellos enseñaron a las nuevas generaciones sus creencias y proporcionaron un gran enlace cultural entre África y las islas antillanas. También llegaron sacerdotes, los Babalawos, expertos en estos cultos, quienes enseñaron a sus sucesores el conocimiento y uso de los objetos destinados a la adivinación, así como hombres y mujeres iniciados en los secretos de las deidades africanas conocidos como Babalochas e Iyalochas. Todo esto trajo al Nuevo Mundo un gran conocimiento de los cultos religiosos que practicaban en África.

Entre los grupos de esclavos había individuos con un gran conocimiento de ritos y costumbres, quienes lucharon por mantener sus tradiciones en estas nuevas tierras. Ellos enseñaron a las nuevas generaciones sus creencias y proporcionaron un gran enlace cultural entre África y las islas antillanas. También llegaron sacerdotes, los Babalawos, expertos en estos cultos, quienes enseñaron a sus sucesores el conocimiento y uso de los objetos destinados a la adivinación, así como hombres y mujeres iniciados en los secretos de las deidades africanas conocidos como Babalochas e Iyalochas. Todo esto trajo al Nuevo Mundo un gran conocimiento de los cultos religiosos que practicaban en África (Llorens, 2008, p. 33).

Toda esta fortaleza contra cultural se dio a lo largo del tiempo en las Américas, y mucho más en aquellas islas del Caribe, principalmente en los "cabildos", aquellos lugares dispuestos para que durmieran y se congregaran los esclavos con el fin de que no habitaran los mismos espacios que sus capataces españoles. Aquellos pueblos no podían simplemente volverse católicos y olvidar sus

costumbres místicas, debían practicar su religión en secreto buscando semejanza en aquello que ofrecía el catolicismo colonial. Pero aquellas interacciones de intercambio de saberes no sólo fueron entre lo católico y lo africano, sino también entre distintas tribus africanas. En Cuba existió una mezcla de deidades, ya que, al no poder acceder a una libertad religiosa todos los esclavos rezaban a escondidas a un número enorme de deidades del panteón Yoruba.

En un inicio, los esclavos en Cuba intentaron preservar sus costumbres africanas al querer dedicar los cultos a una deidad determinada según las zonas o cabildos. Sin embargo, debido a la mezcla de esclavos de diferentes territorios africanos y la diversidad de lenguas y dialectos, no fue posible practicar el culto de una sola deidad ignorando las demás. Por lo tanto, el sincretismo se convirtió en la única forma de preservar la religión yoruba. En los cabildos, los esclavos organizaban comparsas y congas durante las cuales mostraban sus imágenes católicas en procesiones y les rendían culto como lo hacían con sus deidades en su tierra natal. Cuando los españoles reconocieron que la presencia de las imágenes del santoral católico no aseguraba la conversión al catolicismo, optaron por prohibir las imágenes católicas en los cabildos (Llorens, 2008, p. 41).

Es importante comprender la historicidad de estas prácticas para entender cómo se desarrolla la Santería cubana en la actualidad. Los hechos históricos moldearon la forma de seguir con la religión. Por ejemplo, los cubanos practican el ocultismo en intimidad, ya que los esclavos lo hacían por miedo a ser asesinados o reprimidos. En la actualidad, los cubanos no han erigido grandes monumentos a sus deidades, sino que utilizan rincones de sus casas para hacer templos. Estos detalles son vestigios de una sucesión de hechos históricos en las prácticas actuales de su religión.

Comprender los momentos contra culturales llevados a cabo por los pueblos africanos es fundamental para entender mejor su religión en la actualidad, sus maneras de comprender el mundo, sus dioses y su relación con el arte. Cabe aclarar que la historicidad de aquellos pueblos y sus luchas es mucho más amplia que lo ya mencionado.

2.2. Arquetipos Y psique: La psicología del camino del héroe

En este apartado es importante aclarar que la información presentada sobre la religión de la Santería proviene de fuentes secundarias, ya que no se ha tenido una iniciación en esta religión. Es importante tener en cuenta que la fe y las

creencias pueden variar entre las personas y contextos. Con el propósito de explorar esta religión, se comenzará por sus figuras más importantes y se presentarán descripciones generales sobre las mismas. Aunque no se hará una lista exhaustiva de todas las deidades, denominadas "Orishas", ya que la Santería cuenta con más de 400 de estas entidades, se presentará una aproximación a las más relevantes y algunos de los términos más usados en su práctica.

Antes de adentrarnos en la Santería, es importante reflexionar sobre el por qué comenzar por los Orishas y si existe algún patrón común en la creación de deidades en diferentes religiones. Esta reflexión lleva a considerar el concepto de "inconsciente colectivo", popularizado en el siglo XX por Carl Gustav Jung. Según Jung (1970), este inconsciente es de naturaleza universal y se encuentra presente en todos los seres humanos, siendo idéntico en cada uno de ellos y constituyendo un fundamento anímico de naturaleza supra-personal.

La siguiente cita de Carl Gustav Jung (1970) ejemplifica la naturaleza universal del inconsciente colectivo: "

He elegido la expresión 'colectivo' porque este inconsciente no es de naturaleza individual sino universal, es decir, que en contraste con la psique individual tiene contenidos y modos de comportamiento que son los mismos en todas partes y en todos los individuos. En otras palabras, es idéntico a sí mismo en todos los hombres y constituye así un fundamento anímico de naturaleza supra personal existente en todo hombre". (p.31)

¿Qué es aquello que reside en el inconsciente colectivo que nos motiva a ser lo que somos? La necesidad, el querer y el desear algo son rasgos innatos del ser humano que se manifiestan de múltiples maneras, cada ser se enmarca en su deseo y se desenvuelve cumpliendo su papel en la sociedad. Estas motivaciones inconscientes se denominan arquetipos: "Archetypus es una paráfrasis explicativa(...)indica que los contenidos inconscientes colectivos son tipos arcaicos o primitivos(...)que son transmitidos por la tradición, en general bajo la forma de doctrina secreta, la cual es una expresión típica de la transmisión de contenidos colectivos procedentes de lo inconsciente" (Jung, 1970, p. 11).

Para Jung (1995), los mitos y leyendas dan cuenta de esta transmisión de conocimientos arquetípicos, ya que son maneras y formas de representar las

motivaciones y deseos de personajes que han impactado el inconsciente colectivo, y que, por lo tanto, son patrones repetibles en los que vemos la posibilidad de llevar a cabo nuestros deseos individuales. En Jung (1995) el hecho del mito y la leyenda no limita a que los arquetipos sean simplemente historias de la creación del mundo o de religiones, se refiere a cualquier tipo de narratividad que se construya en ese inconsciente colectivo y que mueva los valores dentro de ese sistema. Por ello, se cree que la Santería no es ajena a presentar en sus historias o "Patakis" aquellos arquetipos que motivan a su sociedad creyente.

Lo que se pretende aquí es poder vislumbrar la relación entre los arquetipos de Jung y las narrativas, tanto de mitos como de leyendas de la Santería Cubana, entender la motivación de los santos más importantes del panteón desde la perspectiva de Jung (1970) para así comprender como se manifiestan en ese inconsciente colectivo. También se pretende verlo desde una perspectiva literaria para analizar las posibilidades que surgen al relacionar y ver estas motivaciones que encarnan sus personajes.

El concepto de inconsciente colectivo de Jung (1970) puede estar relacionado con el camino del héroe, un modelo narrativo que describe la transformación personal y la evolución de un individuo a través de un viaje arquetípico.

En el camino del héroe, el protagonista se enfrenta a desafíos y obstáculos que lo obligan a enfrentar sus miedos y a desarrollar sus fortalezas. Estos desafíos se presentan en forma de pruebas, aliados y enemigos, y se corresponden con arquetipos universales que están presentes en el inconsciente colectivo, como el mentor, el guardián del umbral, el monstruo y la figura materna.

Jung (1970) argumentó que estos arquetipos son comunes a todas las culturas y se encuentran en los mitos, cuentos de hadas y leyendas, lo que sugiere que son parte del patrimonio humano compartido. En el camino del héroe, o bien llamado monomito propuesto por Campbell (1959) estos arquetipos se manifiestan en los personajes y situaciones que el héroe encuentra en su viaje.

En este sentido, se podría decir que el camino del héroe es una forma de actualización de los arquetipos del inconsciente colectivo. A través del viaje del héroe, el individuo se conecta con los arquetipos que están dentro de él y los integra en su vida diaria, lo que le permite experimentar una transformación personal y evolución en su vida.

Los arquetipos que han de ser descubiertos y asimilados son precisamente aquellos que han inspirado, a través de los anales de la cultura humana, las imágenes básicas del ritual, de la mitología y de la visión. Estos "seres eternos del sueño" no deben ser confundidos con las figuras simbólicas personalmente modificadas que aparecen en las pesadillas y en la locura del individuo todavía atormentado... El sueño es el mito personalizado, el mito es el sueño despersonalizado; tanto el mito como el sueño son simbólicos del mismo modo general que la dinámica de la psique. Pero en el sueño las formas son distorsionadas por las dificultades peculiares al que sueña, mientras que en el mito los problemas y las soluciones mostrados son directamente válidos para toda la humanidad. (Campbell, 1959, P.19)

En ese sentido, Campbell (1959) genera una distinción entre psique individual y psique colectiva, entre el mito como historia objetiva y el sueño como historia individual. Para él, las historias individuales carecen muchas veces de solución por la crudeza de la realidad, mientras que en el mito, por su carácter narrativo, siempre hay un desenlace que culmina los problemas presentados, es por eso que nuestra psique individual no se vanagloria a sí misma con otras psiques individuales, necesita de un hito mayor, de un concepto objetivo de grandeza y superioridad, así surge el concepto de "Héroe", porque el héroe no es quien se adjudica como uno, sino quien la sociedad le atribuye ese valor y lo eleva por encima de la psique individual.

En conclusión, el concepto de inconsciente colectivo de Jung y el modelo del camino del héroe tienen en común la idea de que existen patrones universales y arquetípicos que influyen en la psique humana y se reflejan en las historias que contamos. Al comprender y conectarse con el inconsciente colectivo, uno puede experimentar una transformación personal y una mayor conciencia de su papel en

el mundo.

2.2.1. El camino del héroe

A lo largo de la historia y en diversas culturas, el héroe ha sido definido como un ser superior a sus capacidades. Es aquel o aquella que enfrenta sus adversidades de manera continua, capaz de encarar lo desconocido y hacer frente a los azares que le presenta la historia de manera valiente, gladiadora y resiliente. El héroe se convierte en un arquetipo universal porque todos queremos ser como él. Creemos, en nuestro inconsciente colectivo, que la forma de lograr nuestros deseos es encarando el destino de una forma gloriosa para cumplir las metas y retos que nos proponemos. En la Santería cubana, existe este ideal de guerrero heroico bajo la personificación de Changó.

Changó fue humano en algún momento de su vida. Ocupó el cargo de rey en la ciudad de Oyo, Nigeria, y era un rey prodigioso que desbordaba en sus actos la magia y la corporalidad de un guerrero. Como sucede con todo héroe, Changó tuvo un punto de inflexión en su vida: asesinó a su familia en su palacio al convocar una tormenta que se salió de control. Buscó en el suicidio su propia condena, pero los Dioses tenían otros planes para él. Se convertiría en el guerrero, la encarnación del poder y la astucia, y su elemento sería el rayo, el más poderoso dentro de la naturaleza.

El concepto de inconsciente colectivo de Jung (1970) puede estar relacionado con el camino del héroe. Este modelo narrativo describe la transformación personal y la evolución de un individuo a través de un viaje arquetípico. En el camino del héroe, el protagonista se enfrenta a desafíos y obstáculos que lo obligan a enfrentar sus miedos y a desarrollar sus fortalezas. Estos desafíos se presentan en forma de pruebas, aliados y enemigos, y se corresponden con arquetipos universales que están presentes en el inconsciente colectivo, como el mentor, el guardián del umbral, el monstruo y la figura materna.

Según Jung (1970), los arquetipos son comunes en todas las culturas y se encuentran en los mitos, cuentos de hadas y leyendas, lo que sugiere que son parte

del patrimonio humano compartido. En el camino del héroe, estos se manifiestan en los personajes y situaciones que el héroe encuentra en su viaje. En este sentido, se podría decir que el camino del héroe es una forma de actualización de los valores inmersos del inconsciente colectivo. A través del viaje del héroe, el individuo se conecta con aquellos patrones que están dentro de él y los integra en su vida diaria, lo que le permite experimentar una transformación personal y evolución en su vida.

En conclusión, el héroe es un modelo universal que encarna el ideal de guerrero heroico. La historia de Changó en la Santería cubana representa este ideal de manera muy clara. Por otro lado, el modelo del camino del héroe de Jung describe la transformación personal y la evolución de un individuo a través de un viaje arquetípico. Ambos conceptos están relacionados en la idea del héroe en el inconsciente, tanto colectivo como el de la Santería Cubana.

Todas las leyendas de Changó y el tema central de su culto es el poder, ya sea procreativo, autoritario, destructivo, medicinal o moral. Este poder es visualizado o centralizado en el bastón o cayado de Changó, el cual tiene la forma generalmente de una mujer con un hacha de doble filo (edun ara) balanceada sobre su cabeza. Esta hacha es un símbolo del rayo de Changó, que también es su poder. Es de doble filo porque el poder puede crear o destruir. En Santería, el oshé Changó es un hacha grande de doble filo hecha de madera y pintada de rojo y blanco. Algunas veces ésta es adornada con caracoles" (González-Wippler, 1996 p. 37).

Las representaciones de héroes como Changó son comunes en el prototipo del héroe. Por ejemplo, la historia de Changó tiene similitudes con las primeras historias de la mitología griega, en concreto con Heracles, quien también asesinó a su familia y buscó acabar con su vida. Sin embargo, los dioses decidieron ponerlo a prueba, hacerlo enfrentar doce pruebas que demostraran su valentía y redención, cómo también, aclarar su condición de asesino, a sabiendas de que fue inducido por Era a cometer tales crímenes, sin saberlo, aquel acto de dolor lo transformaría en el héroe más grande de su panteón. Tanto Changó como Hércules comparten su condición de semidioses. Es decir, no nacen con un poder innato, sino que deben adquirirlo frente a adversidades para lograr la ascensión y redención por parte de los dioses y la sociedad. Son el modelo que seguir dentro del inconsciente colectivo.

Es obvio que estos valores del inconsciente colectivo también reflejan una carga colectiva de cómo ha funcionado nuestra sociedad desde hace mucho tiempo.

Históricamente, hemos enmarcado al guerrero como una personificación netamente masculina para una trascendencia mayor de sus propósitos. Esta dicotomía del héroe “masculino”, también está inmersa en las prácticas de la Santería tanto que, influye en las acciones religiosas cegando muchas veces el papel de la mujer a ciertos actos rituales.

La crítica en muchos casos no se dirige contra las religiones en sí (es decir no se trata de críticas ateas o antirreligiosas, aunque también las haya), sino específicamente contra las manifestaciones discriminatorias que se solapan tras el lenguaje religioso y que se estiman puramente contingentes, productos de la historia. Son los hombres (varones y mujeres) los que han consolidado la desigualdad como medio de cumplir funciones sociales específicas; por ejemplo, la segregación del ámbito de lo femenino (la casa y la crianza, con una multiplicación de los valores simbólicos de lo íntimo) del de lo masculino (volcado a lo exterior) pudo resultar una adaptación puntualmente eficaz. Por tanto, pueden redefinirse las pautas convivenciales y los mecanismos ideológicos que las justifican. La teología feminista, muy activa, por ejemplo, en el seno del catolicismo, no se propone desmontar la religión, sino las justificaciones de la discriminación: por ejemplo, en lo relativo al sacerdocio femenino, y frente al argumento de que los carismas sacerdotales solo los otorga el Espíritu Santo a los varones, contestan que no es que la tercera persona de la Trinidad sea machista, sino que lo son los que tienen que reconocer dichos carismas, pues no los buscan en las mujeres. (Diez de Velasco. p. 325)

Creo que Occidente ha tratado de replicar ese valor arquetípico sin dar paso a otras concepciones y enmarcándose en valores netamente machistas como el alcoholismo, la profanación de mujeres y la irresponsabilidad ante ciertas consecuencias. Por su parte, Changó ha tenido episodios en los que hace uso de su energía femenina buscando anteponerse a sus adversidades, pero eso no lo hace menos guerrero. Muchas veces se le sincretiza con Santa Bárbara, una entidad femenina que también representa poder con trajes rojos y blancos.

Una de las veces que tuvo que esconderse de sus contrarios (...) Changó salió vestido de mujer caminando igual que Oyá. altanera como es, saludando con la cabeza, muy ceremoniosa y sin hablarle a nadie (...) Por el pelo largo, la ropa, los movimientos, ninguno sospecho que fuese la misma Oyá en persona. Los enemigos de Changó, muy respetuosos, creyeron que era la santa, le abrieron paso y Changó pudo escapar (Feijoo, 1986, P. 258)

De esta manera se cuestiona de manera superficial el papel de la mujer dentro de la Santería Cubana, como muchas de sus practicas le son restringidas por su condición de mujeres, pero también, habla mucho del carácter hermafrodita de muchos dioses, y que puede que tal vez el culto original Yoruba no fuese así de machista, son ideas que pudieron surgir a partir de los sincretismos católicos que han dado lugar a minimizar el papel de las mujeres en la Santería Cubana.

Para el héroe, es fundamental llevar a cabo un viaje y una experiencia. Si no existe el trayecto y la transformación del humano común a un héroe sublime, no existirá este último. Es por ello por lo que en las grandes Odas e historias del mundo occidental existen ejemplos de este desarrollo del personaje, como en la Odisea, el gran poema escrito por Homero en el auge de los griegos. En esta historia, Ulises encarna al héroe, y su historia cuenta su viaje para volver a su tierra natal. Es en el viaje donde el héroe se antepone a lo natural, a lo salvaje y a lo dominante, ya que es allí donde muestra su magnificencia. Biológicamente, las figuras importantes de una comunidad son aquellas que luchan contra la naturaleza, como los antepasados que cazaban mamuts o que consiguieron domar el fuego, quienes fueron los héroes de nuestras primeras civilizaciones.

El héroe, por lo tanto, es el hombre o la mujer que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas personales y locales y ha alcanzado las formas humanas generales, válidas y normales. De esta manera las visiones, las ideas y las inspiraciones surgen prístinas de las fuentes primarias de la vida y del pensamiento humano. De aquí su elocuencia, no de la sociedad y de la psique presentes y en estado de desintegración, sino de la fuente inagotable a través de la

cual la sociedad ha de renacer. El héroe ha muerto en cuanto a hombre moderno; pero como hombre eterno —perfecto, no específico, universal— ha vuelto a nacer. (Campbell, 1959, p. 19)

La teoría del Monomito desarrollada por Joseph Campbell (1959) es una de las teorías más influyentes en el análisis de los mitos y las historias épicas. Según Campbell, existen 12 etapas en el viaje del héroe que se han repetido a lo largo de la historia en los mitos de diferentes culturas, especialmente en la sociedad occidental. A partir de su experiencia como antropólogo, Campbell (1959) observó que esta estructura recurrente se basaba en múltiples culturas, y que la magnificencia del héroe era el objetivo común de todas ellas. Por esta razón, Campbell decidió llamar a esta estructura "Monomito", que significa estructura única o fórmula.

El Monomito, según Campbell (1959) es una estructura narrativa que sigue una secuencia específica de eventos que lleva al héroe desde su vida cotidiana a una serie de pruebas y desafíos que lo llevarán a su transformación y al cumplimiento de su destino. A lo largo de estas doce etapas, el héroe debe enfrentarse a sus miedos, superar obstáculos, ganar la ayuda de otros personajes y finalmente, triunfar sobre su enemigo y regresar a casa con su recompensa.

El legado de Campbell (1959) ha sido importante no sólo en el estudio de los mitos y la narrativa, sino también en la psicología, la literatura y las artes en general. La idea de que la estructura del Monomito es universal y se puede aplicar a cualquier historia ha sido muy influyente en el mundo de la creatividad, y ha llevado a muchos a buscar en su propia vida los elementos de su propio viaje heroico.



Imagen 1. Representación de las 12 etapas del viaje del héroe según Joseph Campbell tomado de: <https://historiadelcine.es/glosario-terminos-cinematograficos/viaje-heroe-joseph-campbell-12-pasos-ejemplos/>

Cabe aclarar que el enfoque de Campbell (1959) (y el de esta investigación) buscan un enfoque hacia la narratividad de las historias enmarcadas por el Monomito, puesto que esto predominara más que seguir ahonda en el aspecto psicológico del asunto. El objetivo principal es comprender las historias de la Santería y cómo se pueden reinterpretar. Por lo tanto, es importante entender la

estructura de las narrativas utilizadas por culturas históricas para desarrollar una propia.

Es cierto que la figura del héroe no es la única presente en una sociedad. Sin embargo, a medida que ahondamos en diferentes arquetipos, tanto en lo literario como en lo social, podemos relacionar todas estas formas de actuar bajo una misma creación narrativa que las englobe. Esto nos permitirá entender mejor cómo los mitos y las historias han influido en la forma en que las sociedades se organizan y funcionan, y cómo podemos utilizar estas herramientas narrativas para mejorar nuestra comprensión del mundo que nos rodea, siendo conscientes de los valores que encarna nuestra sociedad.

2.2.2. El sabio presente

Como primera figura, y por consiguiente la más importante en Santería, tenemos a "Oloddumare", es aquella fuerza omnipresente y omnipotente, es la figura de "Dios" para la Santería, la figura de Oloddumare, también llamada Olofi u Olorun (puesto que son diferentes aspectos del mismo Dios presente en distintas cosas), está desde los primeros relatos Yoruba y como creían que fue creado el mundo, Oluddumare dio también vida, origen y sentido a los denominados "Orishas", entes que manifiestan la voluntad de Oluddumare y que están en cada aspecto de la vida humana y de su entorno. En palabras de Migene Gonzalez Wipler (2010), "Los Orishas realmente no son deidades, sino los hijos y sirvientes de Oluddumare. En este sentido, la Santería es una religión monoteísta, en lugar de politeísta. Los Orishas no son adorados como dioses sino como ángeles guardianes" (p. 34).

Estas entidades están presentes en todas las personas, supervisan y verifican la vida de cada individuo, estas entidades están presentes como fuerzas naturales o como partes activas de la vida cotidiana, solo aquellos iniciados en la Santería pueden saber que Orisha está presente en su vida a través de métodos adivinatorios que se llevan a cabo dentro de la religión.

"Todos estos Orishas vivían en el mismo plano que Olofi, pero este les moldeó un cuerpo a partir de piedras que encontró en el plano material y las llenó de su 'ashé' (podría denominarse parte de su espíritu primigenio) y de esta forma creó a los Orishas, los cuales habitaron la ciudad de Ile-Ife y desde allí empezaron la creación de la humanidad. A partir de aquí entenderemos algunos de los Orishas más importantes para la Santería, y su papel en esta religión" (Wippler, 1999, p. 40).

En la Santería, Olofi es considerado como el único Dios, y el resto de los seres encarnan una fracción de su poder tan amplio. Algunos pueden encarnar su fuerza, otros sus habilidades y otros sus cualidades. Este patrón no es ajeno a otras culturas, donde siempre hay un arquetipo máximo que está a la par del héroe, y este es el arquetipo del sabio. En la Santería, existe un santo que encarna los enigmas de la sabiduría con el color blanco de la pureza mental y la búsqueda constante de un bien mayor. Este santo es Obatalá, quien es reconocido como aquel que lo sabe todo.

Como se mencionó anteriormente, el héroe a menudo rechaza su periplo inicialmente, ya que se siente inferior y temeroso de aventurarse en lo desconocido. Es entonces cuando entra en juego el papel crucial del mentor, el sabio, quien ve en la búsqueda del héroe una oportunidad para la trascendencia y lo anima a seguir adelante. El arquetipo del sabio siempre está cerca del héroe, actuando como una figura consejera con un poder y conocimiento mayor que el héroe mismo, el único que puede juzgarlo y ayudarlo a superar sus debilidades.

En muchas culturas, se endiosaba el conocimiento como un estatus de poder, y el arquetipo del sabio se manifestaba en distintas figuras, como el mago Merlín, quien asesoraba al temeroso rey Arturo en Britania, o en Odin, que después de su periplo por el Yggdrasil en la mitología nórdica, se convirtió en un sabio barbudo y canoso.

Este arquetipo relaciona la sabiduría con la edad y la experiencia del sujeto en cuestión. El héroe no es sabio, ya que encarna la juventud y la fuerza, pero puede llegar a serlo si experimenta aventuras y aprende a discernir las mejores decisiones para él y su comunidad.

En la Santería, Obatalá es considerado como el sabio que encarna la moral, el discernimiento y la sabiduría para tomar las mejores decisiones. Se le representa

con el color blanco y puro, y se dice que habita en la mente de las personas. En su culto, se le adora con grandes creaciones y elementos producidos por el conocimiento. Su animal representativo son las águilas blancas, quizás porque simbolizan la libertad de la mente.

Según la creencia yoruba, los hijos legítimos de Obatalá en la Tierra son los albinos, ya que tienen la posibilidad de ver mejor por las noches. Obatalá protege las ciudades y los templos, aboga siempre por la reconciliación y da los mejores consejos. Es un ser que posee gran humildad, es callado y tranquilo, además de ser misericordioso y compasivo. Los sufrimientos de la humanidad le hacen llorar (Bateman, 1999, p. 10).

De esta manera se entiende, como el arquetipo de Obatalá obedece a esas leyes morales de nuestro inconsciente colectivo, este proyecta la sabiduría que le falta a nuestro guerrero ascendente, colabora en la construcción de un mundo mejor y ve nuestros errores desde antes que sucedan, también, cabe resaltar que Obatalá está asociado a una figura andrógina, su sabiduría es tan amplia que no reside solo en un cuerpo viril masculino, la sabiduría, al contrario de la fortaleza física, si se encarna tanto en hombres como en mujeres para nuestro inconsciente colectivo, pongamos algunos ejemplos.

En nuestra cultura latina, la sabiduría no se encarna en figuras masculinas, sino que se ve desde lo femenino, desde nuestras abuelas y su conocimiento chamánico enfocado en plantas y medicinas, hasta la denominación de nuestra "madre naturaleza" como un ente femenino por su capacidad mágica de dar vida y resguardarla. Pero también está encarnada en otras culturas, como en el caso del rey Arturo y el mago Merlín, quienes cuentan con la compañía de la bruja Morgana para guiarlos cuando el anciano mago no puede. Estos dos personajes representan el mismo arquetipo del sabio, pero desde una lógica masculina y otra femenina, cada uno buscando siempre el bien mayor. Por ello, Obatalá se identifica como un ser andrógino que no está sujeto a un género, al igual que otros Orishas, y se ve reflejado al usar pronombres neutros en sus narrativas. La sabiduría es de todos los seres, pero ¿es la respuesta del sabio suficiente para los deseos del héroe? La respuesta es no.

2.2.3. El mago o profeta: el momento adivinatorio

Otra Orisha de gran importancia en la religión de la santería es Orúnmila, quien se enfoca en los conocimientos de la adivinación y en los misterios y juegos del destino. Según los Yorubas, la sabiduría en adivinación de Orúnmila proviene de Esu (Elegguá), quien le enseñó las técnicas.

Un pataki o leyenda cuenta que Orúnmila vivía en la tierra y sobrevivía con dificultad gracias a las ofrendas de los seres humanos. Esu le ofreció enseñarle adivinación si Orúnmila prometía compartir con él una parte de cada ofrenda que recibiera. Orúnmila estuvo de acuerdo y Esu le aconsejó que consiguiera dieciséis nueces de palma, conocidas como ikin, las cuales tienen varios orificios o "ojos" en sus duras cáscaras, siendo más poderosas y valiosas aquellas que tienen más orificios. (Wippler, 1999, p.54)

Este mito resume muy bien la presencia de Orúnmila en las prácticas de adivinación de los santeros. Estas prácticas son llevadas a cabo principalmente por hombres, lo que explica los celos de Orúnmila al no estar dispuesto a mostrar sus conocimientos a otras mujeres debido a su gran ego. Por esta razón, Orúnmila comparte sus saberes con los santeros, hombres instruidos en las artes adivinatorias, para persuadirles de la belleza existente en el conocimiento futuro.

El arquetipo de la adivinación es un deseo innato de cada ser humano, replicado en el inconsciente colectivo. Como seres humanos, no podemos ver más allá de nuestro presente y muchas veces nos resulta difícil recordar nuestro pasado y cómo hilamos nuestra historia en esos tres momentos. Este poder de la adivinación se ha enaltecido más que la sabiduría misma, porque el hombre es un ser que duda, duda de sí mismo, de lo que fue y de lo que será. Este fenómeno se ve reflejado en miles de historias de culturas convencionales.

Los griegos tienen a las tres hermanas del destino o bien llamadas "Moiras": una encarna un bebé o alguna figura de la niñez, la otra representa la madurez o punto álgido de cada ser, y la última es su forma de anciana. Son los tres momentos de cada ser humano: su pasado, presente y futuro. Las hermanas siempre usan el tiempo verbal que corresponde a su edad y entre las tres comparten un solo ojo

para ver el hilo de la vida en cada persona. Saben sus acertijos y son capaces de alterar incluso al más sabio y mesurado de los seres, ya que hasta el más sabio le teme a su futuro. Este arquetipo es recurrente en el viaje del héroe al empezar su periplo, puesto que siempre buscará tener respuestas fáciles a sus cuestionamientos, pero las tejedoras del destino hablan a susurros y en código, ya que así funciona el tiempo mismo, un enigma que no resolvemos.

Las “Moiras” o personificaciones del destino están implícitas en grandes culturas Occidentales, en roma se les conocía como las “Parcas”, las Normas en el panteón Vikingo o Amón, Dios egipcio de las artes adivinatorias. Pero ¿cómo influye la adivinación en el trayecto del héroe? La respuesta más conocida está en la obra Edipo rey, un libro que ha trascendido en el tiempo y se ha implantado de manera crucial en la estructura del Monomito. En Edipo, tenemos un héroe consagrado que busca respuestas y, no contento con ellas, busca al ente adivinatorio que profetiza su trágico final. Edipo termina cumpliendo su propia profecía codificada desde el principio de su relato, omitiendo así el consejo del sabio y entrando a las aguas del futuro. Esto genera un momento de choque en el héroe, donde convergen su pasado, presente y futuro para llegar a la relación máxima de su trama.

Después de recibir la premonición, el héroe se lanza a su viaje, atormentado por la incertidumbre de su futuro. Esta es la chispa que lo saca de su mundo ordinario y lo impulsa a dejar atrás cualquier cosa que lo ate, y a enfrentar el destino que se le ha revelado. Este es un momento crucial en su viaje, ya que representa el inicio de una nueva etapa llena de peligros, retos y aventuras. A partir de aquí, el héroe se adentra en un territorio desconocido y se prepara para enfrentar todas las pruebas que se le presenten en su búsqueda de la verdad y la realización de su destino.

2.2.4. Los aliados, los guardianes y los enemigos

Un héroe es un líder innato que reconoce las mejores capacidades en sus compañeros y los lleva hacia adelante para cumplir las metas propuestas y superar

los obstáculos en su camino. Cuando el héroe entra en el mundo especial, abandona su zona de confort cotidiana y se convierte en un exiliado de sus grandes murallas. Aunque puede pensar que no necesita ayuda de nadie, los aliados pueden llegar en el momento más inesperado.

Otra función importante de esta etapa es la de conseguir aliados y enemigos. Es común que los héroes recién llegados al mundo especial dediquen tiempo a determinar en quién pueden confiar y quién les puede prestar servicios valiosos, así como a descubrir quiénes no son dignos de su confianza. Esto es una prueba que examina la perspicacia y el buen juicio del protagonista (Vogler, 2002, p. 169).

Para introducir la etapa del mundo especial, se puede tomar como referente la obra Alicia en el país de las maravillas, la cual ha sido adaptada en múltiples formatos y siempre ha mantenido los mismos personajes y acciones principales. En su primer encuentro con el mundo especial, Alicia se topa con el conejo blanco, quien se convierte en su guardián y la lleva hacia su meta. A pesar de que el conejo no dialoga con ella y solo genera intriga, esta situación se convierte en la primera prueba personal para Alicia. Al darse cuenta de que no puede alcanzar su objetivo por sí misma, aparecen los primeros aliados de su travesía: los gemelos, quienes ya están familiarizados con el mundo especial y desean acompañarla en su viaje.

Es importante destacar que, en esta etapa del viaje, el héroe debe granjearse aliados y enemigos, y debe examinar con perspicacia y buen juicio quiénes son confiables y quiénes no. Este es un momento crucial en el que el protagonista se enfrenta a nuevas situaciones y debe aprender a adaptarse a un mundo desconocido. Es así como el héroe comienza una nueva etapa en su viaje, abandonando su mundo ordinario para confrontar su destino incierto.

En la mayoría de las historias, estos primeros aliados o escuderos no solo son un alivio cómico, sino que también se convierten en personajes importantes que ayudan al héroe a superar los obstáculos del mundo especial. Aunque al principio puedan parecer bufones, su verdadera importancia radica en su capacidad para complementar las habilidades del héroe y su valioso apoyo emocional. Es crucial para el héroe rodearse de aliados que sean leales y confiables, ya que pueden ser

la diferencia entre el éxito y el fracaso en su búsqueda. En definitiva, estos escuderos no solo sirven para aligerar el tono de la obra, sino que son un elemento fundamental en el viaje del héroe hacia su destino final.

Dentro de la Santería, se encuentran estas mismas características dentro de dos personajes que, casualmente, también son gemelos y comparten esas mismas características de ser bufones y acompañantes del guerrero. Son llamados "Los Ibbeyi", considerados una suerte de dioses con mentalidad infantil y adorados por esas mismas características (Del Río, 1990).

Según Del Río (1990) "Los Ibbeyi son los dioses de los niños y juegan con ellos, haciéndoles algunas travesuras inofensivas de la vida cotidiana. Son los niños lindos de todos los Orishas y son representados juntos y unidos a causa de un secreto que llevan dentro" (p.18).

Los Ibbeyi, hijos de Changó dentro de la religión de la Santería, representan la función de inmadurez e infantilidad que pueden enaltecer las hazañas del héroe. Al igual que los gemelos de Alicia en el país de las maravillas, buscan ayudar al protagonista en su periplo, brindándole acompañamiento en el mundo especial y ganando su confianza y lealtad a través de las pruebas que se brindan en el viaje. Por lo tanto, en materia narrativa, los Ibbeyí representan de mejor manera el arquetipo del aliado/escudero.

Una vez que el héroe tiene aliados que colaboren con su causa, vienen las primeras pruebas, lo que implica la introducción de los guardianes. Es el momento en que el héroe comienza a demostrar su valía y sabiduría frente a lo desconocido. Estas primeras pruebas suelen ser las más fáciles de todo el viaje, aunque el héroe aún no sabe las amenazas que le esperan.

En Alicia, encontramos variedad de guardianes y pruebas. En la versión animada más clásica, la primera prueba de Alicia es la cerradura mágica, en la que se enfrenta a la cerradura de la puerta, aquel personaje que la hace beber y comer diferentes objetos para cambiar su tamaño y poder entrar en el país de las maravillas. Este tipo de personajes, denominados guardianes, tienen como tarea retar al héroe antes que el antagonista de la historia. Pueden ser aliados del villano,

neutrales o nuevos aliados del héroe, pero su momento de clímax en la obra son los retos que ponen en el camino.

Según Vogler (2002), los guardianes del umbral generalmente no son los villanos principales o los antagonistas de las historias. Suelen ser lugartenientes del villano y, en menor grado, matones o mercenarios contratados para prohibir el acceso al cuartel general del malhechor. También podrían ser figuras neutrales que simplemente forman parte del paisaje del mundo especial. En raras ocasiones, aunque se da algún caso, son ayudantes secretos colocados en el camino por el que transita el héroe a fin de probar su buena disposición y destrezas (p. 86).

En ambos casos, tanto la descripción brindada por Vogler (2002) como el ejemplo de Alicia, existe un punto en común: los guardianes son confinados a la tarea de la puerta, a la entrada de algo desconocido, en ese lugar donde cada acceso da infinitas posibilidades. En cuanto a lo mitológico, los relatos siempre han explorado a los guardianes como entes de poder colosales que no tienen miedo frente a ningún héroe o villano, ya que su propósito mayor es el resguardo de aquel pasaje.

Diversas recopilaciones de la mitología nórdica señalan a un ser que personifica el papel del guardián, el dios Heimdal, protector y custodio del Bifrost, el puente que conecta los siete reinos del árbol del mundo y que se representa con un arcoíris. La tarea encomendada por Odin a Heimdal era interrogar a quienes usaban el Bifrost y preservar el mundo de los dioses. Como el primer guardián ante el Ragnarok, en ocasiones Heimdal cuestionaba el paso de extraños, dioses y hasta del propio Odin, lo que demuestra su rigurosidad y compromiso con el mundo especial, ya que conoce los contenidos de ambos mundos y debe protegerlos a toda costa.

En la santería, existe un Orisha que habita en estos mismos pasadizos, puertas y entradas, y personifica el mismo papel del guardián que hemos estado explicando: Eleggúa. Este Orisha se adora de manera común, se representa con formas rocosas dentro de las casas, es pequeño y siempre está en la puerta de los hogares, ya que Eleggúa es el primero en adorar. Es el mensajero que lleva las

ofrendas, por lo que es el primer ser al que se le rinde culto para que pueda realizar su tarea.

Elegguá constituye la expresión mítica de la inevitable relación entre lo positivo y lo negativo. Para los yorubas, la casa significa el refugio por excelencia, el lugar privilegiado contra los avatares del destino. En su misma puerta reside Elegguá, marcando con su presencia la frontera entre dos mundos; el interno, de la seguridad, y el externo, del peligro. Pero no puede haber seguridad sin peligro, ni sosiego sin inquietud y, por eso, Elegguá es indisoluble a pesar de su oposición. Elegguá protege el hogar. (Bolívar, 1990, p.12)

En el libro de Dennis Moreno (2010), "Cuando los Orishas se vistieron", se hace una recopilación de los altares a distintos Orishas y la forma en que se les representa en el culto mismo. Allí, la mayoría coincide en hacer de Elegguá (a manera plástica) una cabeza de tamaño pequeño que se talla en piedra en la mayoría de sus representaciones y se le dota de un reborde que funcione de base para poderlo ubicar en la zona de la puerta que resguarda, es decir, en las entradas y salidas de los hogares.

Eleggúa cumple con una suerte de guardián tanto en el sentido del monomito como dentro de la Santería misma, cumpliendo las funciones del arquetipo y accionando según ese pensamiento de mensajero y/o guardián de los nuevos lugares donde se explora, ya sea una casa, una montaña o un templo, es quien resguarda el lugar mismo.

De esta manera, el guardián se convierte en un guía esencial para el héroe, un arquetipo que moldea los saberes y conceptos desconocidos del lugar y está dispuesto a colaborar con él en su búsqueda. El héroe siempre buscará a sus aliados del mundo especial cuando se sienta inquieto ante lo desconocido.

Sin embargo, ¿qué sería del héroe sin un enemigo a vencer? No es posible tener una tesis sin su antítesis, ni una bondad heroica absoluta sin la desesperación que corroe sus esperanzas. El villano es la otra cara de la moneda, la contraparte del viajero, su denominada sombra. Podemos inferir que, como contraparte del

héroe, el villano también tiene motivaciones, aliados y un fin que se cruzará con la ideología del héroe. Por ello, es necesario entender la manera en que actúa y también la de aquellos que lo siguen, sin importar los medios que usen para conseguir su objetivo.

Comencemos por los lugartenientes del villano, es decir, los seguidores, aliados o compañeros que se equiparan con los aliados del héroe. Estos no buscan un enfrentamiento directo con el héroe debido a que reconocen que sus habilidades están por debajo de las del héroe, pero pueden ser útiles a la hora de retener, capturar o entretener a aquellos que son importantes para el protagonista, manipulando así sus sentimientos y motivaciones, mientras el villano principal se aprovecha de ello.

En este punto, describiré lo que se entiende por esbirros o compañeros del villano, y luego compartiré mi opinión sobre por qué elegí a ese Orisha para caracterizar ese arquetipo en concreto. Esta acción es subjetiva y busca enriquecer la diversidad de la historia del héroe. En mi opinión, pueden ser villanos o esbirros, aunque en la cultura de la Santería no lo sean.

Según Vogler (2002) los esbirros del villano se pueden clasificar de manera sencilla en tres categorías: bestias, seguidores y lugartenientes. Las bestias son animales mitológicos que encarnan un poder natural al servicio del villano y cumplen sus órdenes. Los seguidores, por otro lado, se reúnen en grandes masas para adorar y seguir al villano, aunque a menudo lo hacen por su propio bienestar o por miedo, y no por autonomía. Finalmente, los lugartenientes son la mano derecha del villano, encargados de las grandes tareas y en quienes este deposita su confianza. A diferencia de los seguidores, los lugartenientes actúan por amor al villano, el mundo que ven junto a él y las ideologías que comparten.

Estos ejemplos son característicos de personajes asociados con la maldad, un arquetipo común del villano. En la mitología griega, encontramos un ejemplo que define bien la jerarquía recientemente explicada: Hades, dios del inframundo y lugar de la pena y la muerte. Allí, el arquetipo más representativo de la bestia natural es

Cerbero, un perro de tres cabezas y cola de serpiente que custodia la entrada de la tierra del inframundo para toda la eternidad. Su tarea es evitar que las almas condenadas escapen y que los vivos no condenados entren. A pesar de carecer de raciocinio, su fuerza natural aterroriza incluso a los grandes héroes.

En el Hades, los seguidores son los demonios encargados de la tortura, pero ellos tampoco están exentos de ser torturados, alaban a Hades cuando es necesario, pero no porque lo aprecien, esto está plasmado en múltiples Odas de la cultura griega, la personalidad de este pueblo que habita el lugar siempre es hipócrita ante su mandatario, obran por temor hacia sus castigos y siempre buscan la forma de desestabilizarlo por su naturaleza desconfiada.

En el Hades, uno de los personajes con mayor responsabilidad y que rinde cuentas a este Dios, pero que está por encima de los demonios comunes del lugar, es Tánatos, la muerte misma. Tánatos tiene una estrecha relación con Hades. El primero encarna el sufrimiento y desesperación de las almas al morir, mientras que el segundo es el acto mismo de la muerte. Son parecidos, pero no iguales.

En el mito de Sísifo, quedan claras las relaciones entre Tánatos y Hades. Los dos, al ser burlados en varias ocasiones por Sísifo, buscan dar una solución en común a su problema. Es decir, los dos poseen una ideología de sufrimiento y dolor similar. Uno respeta al otro por su poder adquirido. Ambos saben que el otro es un aliado poderoso a la hora de enfrentar un reto. Comparten su gusto por la penumbra y buscan esa meta en común.

Además, en el mito de Sísifo, vemos la relación entre Tánatos y Ares, Dios de la guerra, de manera analógica. La guerra no tiene sentido si la muerte no existe. Son batallas sin sentido e infinitas que no llenan al Dios Ares. Es decir, para los griegos, los dioses que encarnaban aspectos similares también se relacionaban en pequeños grupos con fines comunes. La muerte, la guerra y el sufrimiento son aspectos sinónimos que buscan un fin oscuro en común. Asimismo, la naturaleza, la flora y el agua son elementos de la vida relacionados entre sí.

Este modelo de asociar a las encarnaciones de la maldad se aplica a

múltiples religiones y la Santería no es una excepción. Al buscar esa misma triada de personajes griegos, encontré personajes que encarnan aspectos similares y relacionados al acto de la muerte, la oscuridad y la penumbra. La primera en la lista es la encarnación de la muerte, en Santería se denomina como "Ánima Sola", la cual se encarga de las almas de los muertos. El arquetipo de la muerte es recurrente en la humanidad, ya que es el miedo primigenio del ser humano, el cual ha buscado dotar de nombre y rostro a aquello que desconoce. Anubis, Mictlantecuhtli, Hela y Ánima Sola son algunos de los nombres extravagantes que se le han otorgado a la muerte, pero todos encarnan el mismo fin, el mismo caos oscuro de la muerte presente. ¿Pero qué representa la muerte en la travesía del guerrero?

En el mito egipcio de Ra contra Apofis, vemos el significado de la muerte constante y cómo transforma al héroe. Ra, el Dios primigenio y más poderoso de los egipcios, cuestiona la existencia de su antítesis. Ra nunca creó la muerte, la muerte nació al mismo tiempo que él. El Dios no sabía a dónde se dirigían las almas de sus creaciones luego de que sus pálpitos cesaban. Su curiosidad lo llevó al mundo bajo sus pies, y allí se encontró con una serpiente dotada de miles de cabezas, Apopis, el Dios de la destrucción y la anti-vida. Ra sintió por primera vez en sus eones el miedo y la intriga del fin. Ra intentó matar a Apofis cada día y cada noche, pero nunca logró sobrepasar a la muerte. La serpiente siempre acababa con su vida y lo hacía vivir en un bucle de morir y nacer en cada enfrentamiento. El problema era que Ra, en su gran comprensión, no entendía lo básico: que para cada existencia había un fin y ninguno de los dioses podía existir sin el otro.

En ese sentido, la muerte es una experiencia climática del héroe, es el punto álgido en el que la oscuridad consume todas sus esperanzas, y depende de él renacer o no como un superhumano, y no hablamos solo de la literalidad de la muerte en el héroe, esta puede encarnar un fin, el fin de un aliado, el fin de un enemigo, el fin de una búsqueda, porque el viaje en sí mismo tiene un comienzo y un fin, no puede existir uno sin el otro.

El héroe puede derrotar o conciliar esta fuerza y entrar vivo al reino de la oscuridad (batalla con el hermano, batalla con el dragón; ofertorio, encantamiento),

o puede ser muerto por el oponente y descender a la muerte (desmembramiento, crucifixión). Detrás del umbral, después, el héroe avanza a través de un mundo de fuerzas poco familiares y sin embargo extrañamente íntimas, algunas de las cuales lo amenazan peligrosamente (pruebas), otras le dan ayuda mágica (auxiliares). Cuando llega al nadir del periplo mitológico, pasa por una prueba suprema y recibe su recompensa. El triunfo puede ser representado como la unión sexual del héroe con la diosa madre del mundo (matrimonio sagrado), el reconocimiento del padre-creador (concordia con el padre), su propia divinización (apoteosis) o también, si las fuerzas le han permanecido hostiles, el robo del don que ha venido a ganar (Campbell, 1949, p.191).

Por tanto, la muerte y resurrección del héroe son ubicadas en la mitad del periplo, ya que representa el punto más alto antes de volver con la experiencia del viaje y el "elixir", esa sabiduría, fuerza o divinidad obtenida durante la travesía. En este sentido, la *Ánima Sola* juega un papel fundamental en la narrativa, transformando al héroe y entregándole su verdad.

Para superar los retos y enfrentar sus sombras, el héroe debe experimentar un cambio abismal. Derrotar al villano nunca ha sido fácil, ya que éste puede guiar al héroe al caos y la incapacidad de sus destrezas. La guerra, conocida como Ares en la mitología griega, Marte en la romana y Allágguna en la yoruba, es un viejo conocido de la humanidad. Desde nuestra existencia misma, hemos experimentado la guerra como una relación primordial. El conflicto es innato en cualquier ser humano, y la necesidad de sobrevivir implica enfrentarse a un conflicto para siempre mejorar.

La guerra, como concepto metafórico, lleva al héroe a sus límites. Es capaz de vencerle hasta la muerte o, si es capaz de superarla con sabiduría, lo llevará a un lugar apoteósico, un lugar sobrehumano que va más allá del conflicto bestial en los humanos. La lucha de fuerzas internas entre el pensar y el actuar es trascendental en el camino del héroe para regresar con el elixir.

En esa perspectiva, la sombra de esta narrativa se enmarca en Allágguna, recordando el mito de Ares contra Hércules. Ares es el dios más agresivo por naturaleza, aquel que representa la violencia y el caos contra el hombre que lo

perdió todo. Hércules realizó los doce trabajos más difíciles del Olimpo, lo que refleja la lucha constante entre el talento y el esfuerzo, nacer con una fuerza otorgada por los dioses o aquel que lo pierde todo y se esfuerza por un nuevo mañana. Esta es la esencia del héroe mítico, aquel que recoge sus escombros para siempre alzar su templo.

Allágun es el arquetipo del villano, pero como hablamos previamente, los retos no vienen solos. Son la contraparte del héroe y también cuentan con lugartenientes y ayudantes en su batalla por agotar y desgastar el heroísmo del guerrero. Estos aspectos los encarnan Oyá, aquella denominada como la sepulturera en la santería, encargada del tránsito de las almas. Y como la bestia, naturaliza esta Hibagon, un gorila utilizado en múltiples culturas para exaltar la fuerza ruda y cruel de la naturaleza misma.

Hibagon es un ejemplo de los villanos-bestia que cumplen la función de representar la fuerza destructiva e indomable que la naturaleza encarna. Este tipo de enemigos son recurrentes en las diferentes culturas, desde el Leviatán de la Biblia hasta las quimeras fantasiosas y agresivas. Incluso en la cultura popular contemporánea, podemos encontrar la lucha de Tarzán contra el tigre, Aladdín contra Jafar en su aspecto de serpiente y la Pantera en el libro de la selva. Todos estos enemigos comparten el aspecto de un animal fuerte y dominante, lo que los hace una gran amenaza para el héroe que nunca ha enfrentado algo similar. La fuerza de la naturaleza no es sencilla, es un ente que no entiende de raciocinio ni conciliaciones y solo busca ser el más fuerte, esa es la ley de la naturaleza.

Oyá, por otro lado, es la mano derecha del villano y se deleita con él, rindiéndole pleitesía porque sabe que su poder es mayor. Ella encuentra respaldo en el villano para sus propios fines, generando así una relación simbiótica con el villano principal. Ambos se aportan mutuamente en su tarea principal de derrocar a los aliados y al héroe en su travesía.

En ocasiones, los villanos no deben ser necesariamente derrotados como entidades malignas, sino que su derrota puede implicar un cambio, como dejar de

creer en la superioridad y comprender que no es lo que se pretendía. Este concepto se conoce como la "humanización del villano".

En palabras de Vogler (2002), "las sombras pueden también humanizarse a resultas de convertirlas en personajes vulnerables. El novelista Graham Greene con gran maestría dibuja villanos frágiles y reales. Con mucha frecuencia sitúa al héroe a un paso de aniquilar al villano (...). Súbitamente, el villano deja de ser una mosca que hay que aplastar para convertirse en un ser de carne y hueso con sus emociones y sus puntos flacos" (p. 104).

Las "humanizaciones" de villanos son bastante comunes en las historias contemporáneas tanto del cine como de la literatura. Es más fácil encariñarse y encontrar puntos de conexión con un villano que odiarlo en su totalidad. Uno de los grandes villanos que contribuyó a esta fórmula es Darth Vader, un personaje recurrente en la saga fílmica de Star Wars. Al final de la travesía, cuando el villano está a punto de ser asesinado, toma consciencia de su maldad y busca la redención a través del héroe Luke Skywalker, convirtiéndose en un aliado poderoso del héroe para expiar sus pecados y brindar paz al universo con su sacrificio.

Después de derrotar a sus enemigos y experimentar la muerte, el héroe ha llegado a su hito. Todo por lo que ha luchado lo ha llevado hasta aquí, a conocerse a sí mismo y a no flaquear ante los retos que se presentan en el camino. El protagonista ha madurado tanto física como mentalmente y ha logrado el objetivo que se propuso. Solo queda regresar a casa.

2.2.5. El camino a casa la denominada "Odisea"

Una vez celebradas y asimiladas convenientemente las lecciones y recompensas de la gran odisea, los héroes se enfrentan a un dilema: permanecer en el mundo especial o comenzar el camino de retorno al hogar, al mundo ordinario. Aunque el mundo especial no deja de tener sus encantos, muy pocos héroes escogen permanecer en él. La mayoría toman el camino de regreso que los lleva bien al punto de partida. (Vogler, 2002, p. 225)

Si existe un personaje en la literatura occidental capaz de relatar la dificultad

de volver al mundo cotidiano, es Odiseo. El viaje de regreso a su reino de Ítaca es fundamental en el retorno del héroe. Su esposa Penélope lo esperó en casa por décadas, rodeada por pretendientes voraces que buscaban la muerte de su hijo Telémaco. Pero ni Odiseo, ni su esposa, ni su hijo, ni su pueblo se dieron por vencidos en que su rey retornaría de la batalla de Troya victorioso. Así pues, el momento del retorno no es precisamente un momento de conclusión, es la antelación previa a eso. El momento del retornar puede estar enmarcado por una decisión, una batalla, un uso del elixir conseguido o, en su defecto, por una conclusión para cada uno de los personajes presentados.

Al igual que Odiseo regresando a Ítaca, muchos personajes deciden volver a su mundo cotidiano para poner a prueba lo aprendido en el mundo especial. Por ejemplo, Alicia siempre decide volver del país de las maravillas, no porque no le guste ese mundo, sino porque sabe que ha cumplido su propósito en el viaje. En esa metáfora, se desliga de su mundo aburrido y cotidiano para encontrar lo hermoso en su monotonía. Sabe que el mundo normal no tiene las extravagancias del país de las maravillas, y aun así anhela volver a su tedio porque el cambio no está en el paisaje, sino en ella misma.

En esa perspectiva, es común presentar el último reto al principio de la narrativa. Al inicio de la epopeya, se muestra algo que incomoda al héroe, algo que ve como imposible de derribar. Es necesario el viaje para comprender que ese primer reto no se compara a lo que ha experimentado. Por eso, al volver, el héroe afronta el reto de manera rápida y efectiva, porque ya no está a su nivel. Este recurso se usa frecuentemente en franquicias cinematográficas como Marvel o Disney, con el fin de recalcar el poder adquirido por el héroe en su viaje. Nuevamente, se puede ver implementado por Odiseo en su retorno. En el momento cumbre de la obra, Odiseo asesina a los pretendientes de Penélope como último eslabón para que su felicidad sea consumada. No es un reto para él, simplemente es una piedra en el camino que logra saltar sin dificultad gracias a lo aprendido.

Al igual que el héroe que se aventura en el camino del Monomito, nosotros como seres humanos también enfrentamos nuestros propios viajes, llenos de

desafíos y descubrimientos. Al igual que ellos, también tenemos la capacidad de ir más allá de lo conocido y desafiarnos a nosotros mismos para crecer y convertirnos en seres más completos y realizados.

Así como el héroe necesita enfrentar sus miedos y superar sus obstáculos, nosotros también debemos salir de nuestra zona de confort y enfrentar lo desconocido para poder alcanzar nuestras metas y sueños. A veces, puede parecer que el camino es largo y difícil, pero como el héroe que sigue adelante, debemos perseverar y recordar que cada paso nos acerca más a nuestro destino.

Al final del viaje, como el héroe, podemos mirar hacia atrás y ver cuánto hemos crecido y cuánto hemos aprendido. Podemos ver cómo hemos superado nuestros miedos y obstáculos, y cómo hemos llegado a ser más sabios y fuertes gracias a nuestro viaje.

En resumen, el Monomito es una estructura que se encuentra presente en muchas historias y culturas, pero es también una metáfora para nuestras propias vidas, donde enfrentamos desafíos, aprendemos y crecemos como seres humanos. Al igual que el héroe, debemos estar dispuestos a enfrentar lo desconocido y aventurarnos en el camino del aprendizaje y la realización personal.

3. La ruta del campeón

"La ruta del campeón" es una frase que escribí para mí mismo, porque en este momento los aliados han cumplido su función y me han acompañado hasta esta puerta desconocida. Ahora soy yo quien debe encontrar respuestas a mis preguntas y enfrentar mis propias pretensiones, este es mi verdadero reto. Es aquí donde mis límites más íntimos toman forma y me atacan, y debo descubrir por mi cuenta cómo superarlos para alcanzar un objetivo que trasciende mi individualidad. En esta ruta, el campeón investiga cómo llegó a la cima, reflexiona sobre su pasado y lo que cargaba a cuestas, buscando responder a cómo lo logró, por qué lo hizo y qué aprendió de ello. Estos tres ejes fundamentales cruzan la intención y las respuestas de esta creación, y como bien lo he nombrado anteriormente, es una

ruta hacia ese algo, por ello desarrollare tres puntos clave que considero fundamentales para la creación de mi obra, estos serian

-La investigación-creación: ¿Qué es? ¿cómo aporta a mi trabajo y que lo diferencia de otras propuestas metodológicas?

-Referentes creativos: ¿Cuáles son fundamentales para la visualidad y la narración de la obra?

-La historia propia ¿Qué me trajo a este punto de mi vida? ¿de qué valores doto a los personajes?

3.1. Investigación-creación: la espada en el camino

En el mundo de las artes visuales, la investigación-creación es un tema de suma importancia en la actualidad. La combinación de la teoría y la práctica en la creación artística ha llevado a la reflexión crítica sobre el propio proceso creativo y la importancia de la subjetividad del artista. A diferencia de otros procesos investigativos, la investigación-creación problematiza el proceso arduo del artista para llegar a un resultado creativo, esto implica su historia de vida, motivaciones, referentes y valores intrínsecos que se plasman en la obra, dos autores que han desarrollado teorías sobre este tema son Rubén López Cano y Úrsula San Cristóbal Opazo (2014) junto con Alfredo Laverde Ospina (2014). En este trabajo, se explorará la perspectiva de ambos autores y su aplicación en la creación de una obra narrativa-visual.

En primera instancia, López y Opazo (2014) han desarrollado teorías sobre la investigación-creación en las artes musicales, pero que también pueden aplicarse a la creación literaria y visual. En su libro "Investigación artística en música Problemas, métodos, experiencias y modelos", plantean que la investigación-creación se basa en la reflexión crítica sobre la propia práctica creativa, en la que se combinan elementos de la investigación teórica y la creación artística. También destaca la importancia de la subjetividad del artista en el proceso creativo y la inclusión de elementos autobiográficos en la obra.

En este caso, el texto parte de las mismas preguntas o inquietudes de la creación artística, pero las desarrolla con un rumbo propio y especulativo en un registro artístico. Más que un estudio documentado o reflexión intelectual, la escritura explora a su manera las preguntas y reflexiona sobre ellas, pero manifiesta una fuerte vocación de convertirse en objeto artístico en sí mismo. (López y Opazo, 2014. P.190)

Aquello es importante para entender la subjetividad que atraviesa las obras del artista, en ese sentido, hace énfasis en que existen elementos autobiográficos en el producto creativo ¿es eso realidad en esta investigación-creación? Creo que mis arquetipos individuales conllevan una ética y moral subjetivas, de las cuales, doto a mis personajes en múltiples ocasiones de mis sentires construidos a través de mi historia de vida, por ello, su concepto de investigación-creación impulsa, como en parte también lo hace Freire, la narratividad de mi ser para buscar una libertad creativa y transformadora.

Otro autor para considerar es Laverde (2014), quien ha desarrollado teorías sobre la creación literaria y la crítica desde una perspectiva autobiográfica. Laverde aborda la importancia de la experiencia personal del escritor en la creación literaria, así como la influencia de las experiencias académicas y culturales en la obra. También destaca la importancia de la reflexión crítica sobre el propio proceso creativo y el papel de la crítica en la recepción y comprensión de la obra.

Laverde (2014) por su parte habla de las influencias culturales dentro de la obra narrativa, pero no solo se refiere a la culturalidad de los personajes y como dictamina su personalidad, sino también la cultura del escritor, como su contexto y saberes diferencian a un artista de otro, la historicidad de cada escritor y aquello que lo precede genera un vínculo con la obra y la dota de características específicas en su relación al fondo y la forma en que es presentada.

En ese sentido la investigación-creación es un tema clave en la creación de una obra visual. La perspectiva de los autores en cuestión nos permite entender la importancia de la reflexión crítica sobre el propio proceso creativo y la inclusión de elementos autobiográficos en la obra. Además, la crítica juega un papel fundamental

en la recepción y comprensión de la obra. La combinación de la teoría y la práctica en la creación artística permite al artista explorar nuevas posibilidades en su trabajo y lograr una obra más auténtica y personal.

Este tipo de definiciones fueron claves para decantarme por la investigación-creación como una posibilidad auténtica, en la Genesis más primigenia de esta trabajo, veía una monografía estructurada con parámetros que poco a poco me estrujaron, no me veía reflejado en ellos y mi identidad como artista de lo visual se desvaneció, me cuestioné a mí mismo ¿para qué recolecto información? ¿voy desperdiciar mi capacidad creativa? ¿qué puedo hacer para sentirme conforme a mí mismo con todo aquello que recolecto? Esas preguntas fueron las que me guiaron a la senda de la investigación-creación, en donde la autorreflexión y la posibilidad de generar un producto son fundamentales, aspectos que, veo necesarios en la cotidianidad del artista visual.

3.2. Referentes creativos

A continuación, realizaré un recorrido por aquellos referentes que ahondan de manera específica en aspectos claves de mi creación, por una parte, que aluden a la creación de las imágenes visuales, el cómo construirlas y, por otra parte, menciones que me llevaron a la creación de esta obra narrativa desde la mitología afro-cubana y sus historias, por mis cuestiones más primitivas sobre lo mágico y lo desconocido, ya que creo que allí es donde nace gran parte de la propuesta creativa.

Ya entendiendo aspectos generales de su cultura, ahora debía cuestionarme cómo se desenvolvían estas historias y culturas en un sentido narrativo-visual. Debía revisar algunos referentes que hubiesen aportado antes en ese sentido para ver en qué enfatizaron y en qué no, y desde allí poder tomar decisiones cruciales sobre qué crear y qué no crear.



Imagen 2. Portada del libro *Herencia clásica* de Zaida del Río (1990)

Orisha, de sus aventuras, de los símbolos que acompañan su diario vivir y de los aspectos de la vida cotidiana que encarnan, imágenes que impactan y generan una relación dinámica entre texto e imagen

Este libro ilustrado incluye los sincretismos y la importancia de cada Orisha en el panteón. Este referente, más que ser explicativo, me hace cuestionarme sobre una creación visual que esté a la par de la creación narrativa. ¿Por qué? ¿No es importante la manipulación de códigos visuales para un pedagogo de las artes visuales? ¿No eran los dibujos en los cuentos de niño lo que más me apasionaba al leer? ¿No es para la Santería un aspecto básico el uso de color y figura a la hora de adorar a sus Orishas? Todas estas preguntas resultan en un "sí", y me hacen pensar que debo crear una historia visual que esté a la par del texto. Rayar, dibujar y colorear son también maneras posibilitadoras de narrar, el arte visual es escribir con línea, punto y plano.

Inicialmente, está el libro "Herencia Clásica", ilustrado por la pintora Zaida del Río (Cruz Gómez & del Río, 1990), el cual recoge en cuatro capítulos descripciones, oraciones y plegarias de Santos católicos y sus Orishas equivalentes africanos. En esta recopilación de historias y oraciones, se puede comprender en profundidad la personalidad y los aspectos de la vida que rige cada uno de los Santos. Sin embargo, su mayor aporte para este trabajo es su propuesta ilustrativa, más de cuarenta obras llenas de emotividad, color y magia que relacionan el texto con la imagen de manera directa para el lector, lo que permite entender muy bien la descripción de los santos con la simbología de la imagen. Estas obras cargadas de expresionismo pictórico muestran el poder de cada

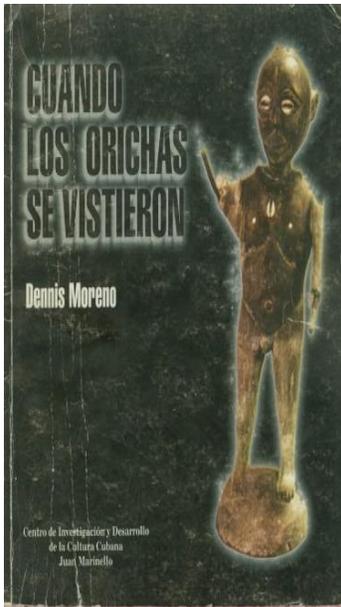


Imagen 3. Portada del libro *Cuando los Orichas se vistieron* de Dennis Moreno (2002)

Buscando otro referente relacionado con el apartado visual de la obra para la creación de imágenes, me topé con el libro "Cuando los Orichas se vistieron" de Dennis Moreno (2002). En este libro, se hace un compilado de imágenes tradicionales populares para el culto a los Orichas, mostrando diferentes altares al mismo Santo para hacer una comparativa de los recursos visuales que son objetivos en aquella religión. Además, se describen los materiales comúnmente usados, ya sea barro, conchas de mar, palos de madera y otros. El libro también hace comparativas con la talla de ciertos detalles, como la curvilinearidad de las líneas y su uso de "línea gruesa", algunos colores dedicados para el culto de cada Orisha y también la comparativa de la gestualidad dotada por cada artesano a las piezas.

Esta referencia fue importante para saber cómo crear la obra visual. Sabía que las formas cuadradas en los altares eran algo fundamental para resaltar en mi obra. Además, el uso de conchas de mar para simbolizar los ojos de las estatuillas fue otro concepto que no debía dejar escapar. Con estos dos referentes pude resolver mucho de la narrativa visual que quería presentar, tenía claro ese primer aspecto de mi obra, ahora debía ahondar en las narrativas, en los denominados "Patakís" o historias dentro de la Santería

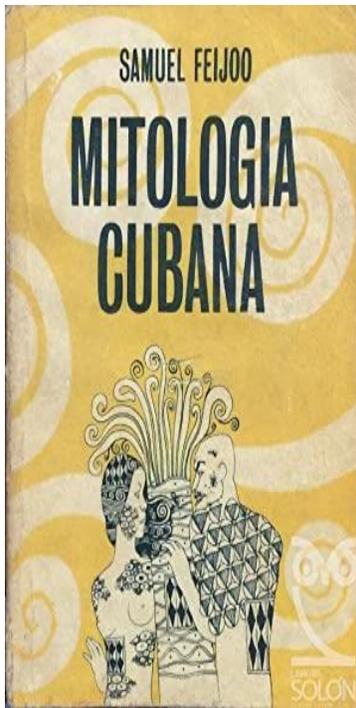


Imagen 4. *Portada del libro Mitología Cubana de Samuel Feijoo (1986)*

Un referente importante para el entendimiento y comprensión de los Santos y su religión es el libro Mitología Cubana escrito por Samuel Feijoo (1986). Este libro recopila de manera extensa leyendas y cuentos cubanos, no sólo desde el ámbito de la Santería cubana, sino también desde la cultura india cubana, cuentos de misterio y terror de la isla y otros relatos que circulan en lo popular del territorio. En el libro, el apartado que más información aporta a este trabajo de grado es el de mitos afrocubanos. Allí encontramos la historia de la creación según la Santería, historias memorables de los Santos que muchas veces se quedaban en la oralidad y que aquí dan un ejemplo de cómo materializar las historias de lo popular a la literatura, dando la posibilidad de democratizar ese conocimiento para quienes están dentro y fuera de la isla.

En este texto de Mitología Cubana, encontré muchas historias específicas de su religión, sus mitos y leyendas de manera palpable, incluyendo sus mitos de la creación, relatos anecdóticos de algunos Orishas y más claridad en cuanto a sus maneras de actuar y su finalidad dentro de la obra (narrativamente hablando).

Pero me faltaba algo del carácter "reinterpretativo", algo novedoso y más actual que me diera luces de las posibilidades imaginarias que tiene esa tarea. Para ello, hice un análisis de mi propia cultura visual. Desde la perspectiva de la reinterpretación de culturas, el mundo contemporáneo ha jugado un papel fundamental a través del Mainstream, es decir, la democratización de información para la gran masa. Y es allí, en la forma en la que el contenido llega a lo popular, donde también he encontrado gran valor a la hora de expandir un conocimiento desde lo religioso simbólico hasta la experiencia envolvente. El mayor ejemplo de esto es el videojuego God of War (Barlog & Santa Monica Studios, 2018), escrito y dirigido por Cory Barlog y desarrollado por Santa Monica Studios. Juego en el cual

se reinterpretan las historias del panteón griego y vikingo dándole forma y aspecto a aquellas deidades creadas por las civilizaciones más primigenias.

En la experiencia del jugador, se puede apreciar el trabajo intensivo de artistas, animadores, músicos e investigadores para brindar la experiencia más fiel de cada cultura. La investigación es fundamental para comprender en profundidad cómo se representaba a los dioses en cada cultura: qué música se utilizaba para orarles, qué colores se les asociaban, cuáles eran sus funciones dentro del panteón correspondiente. Luego de esto, es responsabilidad del artista crear una representación fiel basada en esa investigación primordial. También es importante tener en cuenta la experiencia musical para crear un ambiente que sea coherente con la época y los lugares donde habitaban los dioses.



Imagen 7.
Reinterpretación de Hércules para el video juego God of war (2010)



Imagen 7.
Reinterpretación de Baldur, Dios del amor y la pureza para el video juego God of war (2018)



Imagen 7. *Reinterpretación de Hades para el video juego God of war (2010)*

Creo que es importante mencionar este nuevo tipo de formato del mundo contemporáneo, ya que implica un trabajo arduo y constante para crear un producto que no solo sea comercial, sino también envolvente, experimental e inmersivo.

La experiencia envolvente de este videojuego transformó mi perspectiva sobre lo que quería crear de una manera completamente nueva. Encontré que para la tarea reinterpretativa es importante descomponer las historias y los dioses en partes, tomar algo que los caractericé y atravesarlos por mi subjetividad, dando la posibilidad de encontrar algo innovador y diferente. En este punto, las ideas en mi mente llegaban de manera inminente. Solo quedaba escribir y enfrentarme al papel, verme reflejado en mi propia escritura y hacer de los personajes algo mío. No debía verlos como simples deidades ajenas a mí, debía atravesarlos con mis pensamientos, valores, léxico y mi propia identidad.

3.3. La historia propia

Si esta historia tuviera que empezar por una palabra, sería magia, quisiera destacar que, en un país como Colombia, la aproximación a la magia es algo a lo que nos hemos acostumbrado en el día a día. ¿No es acaso la tierra del realismo mágico? Este país está lleno de historicidades y misticismos que cuestiono todos los días de mi vida: las narrativas mágicas que rodean la vestimenta al empezar un año, los augurios, las bendiciones de la abuela, los baños con champaña, los sicarios que le oran a la Virgen María y la metafórica idea de que "Dios proveerá". Por eso, Colombia es una tierra rica en narrativas fantasiosas, ya sea para bien o para mal. Todos los días vivimos con lo desconocido a nuestras espaldas, y esa es la conexión con lo extraño que tiene cualquier Latino. No somos ajenos a ello, nuestra cultura nos brinda aquella conexión con lo mágico.

En ese sentido, vuelvo a la idea planteada al principio de este escrito: ¿Por qué no hemos usado el derecho que la historia nos dio? El derecho a nuestra cultura, así mística e inexplicable. Allí es donde reside la magia, en nuestros aspectos culturales. Volviendo a mí, como ser sujeto inmerso en esta cultura, me di el derecho de deleitarme con lo mágico, preguntando por qué las cosas son como son. ¿Por qué prendemos velas en el barrio y dejamos encharcados los andenes con parafina? ¿Por qué la abuela usa matas a la hora de bañarse? Preguntando por las historias de Aracataca a mi abuelo, indagando en un pequeño libro ilustrado de

la película "Nemo" en la estantería del supermercado que mi padre no me compraba, leyendo a Gabo y sintiéndolo cercano en cada palabra que usaba.

A eso me refiero con mis cuestiones más primitivas, aquellas cuestiones infantiles, adolescentes y adultas, que hoy por hoy aún marcan pauta en mis objetivos y metas. Allí también siento que las narrativas e historias han sido fundamentales en mi desarrollo como artista visual. Como nombraba anteriormente, Gabriel García Márquez es un referente importante para la iniciativa de esta obra y para mi proceso. En él, encuentro similitudes y cercanías. Su pueblo natal, Aracataca, es el mismo pueblo donde nació mi abuelo. Por eso sentía tan cercano "Cien años de soledad". En este libro, Gabo hace una narrativa ficcional de aquel pueblo único, exalta sus lugares, sus personajes y sus personalidades. Y, aun así, lo sentía cercano a mis raíces, a lo que es parte de mi ADN también. Cosa que posibilitó mi gusto por el realismo mágico, por aquella capacidad de ver en lo común y monótono las pequeñas o grandes historias que sostienen la realidad.

Hablando de Aracataca, siempre recuerdo una historia que mi abuelo contaba de aquel pueblo olvidado en el tiempo. Me narraba cómo, en su juventud, tropezó un día descuidado y cayó a la orilla de los rieles del tren. Su mirada quedó enfocada bajo los rieles, pero cuando abrió los ojos en el piso, descubrió dos seres enanos debajo de los rieles. Dos personas de tamaño minúsculo vivían allí. Él los observó y las personas diminutas a él, pero en lo que llamaba a alguien para mostrarle el hallazgo, los enanos desaparecieron. Aun a su edad, recuerda la historia con gran detalle y se enfurece cada vez que se le cuestiona la existencia de aquellos enanos.

Concluyendo esta pequeña pero vasta cuestión de lo mágico, agradezco a lo inexplicable, a lo que no entiendo, porque ello es lo que me posibilita indagar, crear y enseñar. Sin ello, la vida sería más aburrida de lo que muchas veces es. En ese sentido, mis referentes para posibilitar esta creación no están totalmente ligados a una estructura académica. Las historias contadas sin autor alguno, los podcasts y cine hechos por alguna industria capitalista, los videojuegos y series del mainstream y algunos compilados de narrativas son válidos en mi experiencia creadora con un

fin común más amplio que posibilita las historias como importantes, sin importar de dónde provengan.

La decisión de investigar sobre la Santería cubana no fue tomada por casualidad de la noche a la mañana. Desde mi niñez siempre tuve una motivación inherente por lo desconocido, por aquello que mi abuela trató de ocultarme y que nunca quiso explicarme. Es en ese sentido donde encuentro mi punto de partida, en lo mágico, en aquello que los niños no deberían ver, buscar o creer. Pero mi relación con la Santería tuvo un punto clave cuando tenía diecisiete años, en ese punto mis dudas sobre esta religión aumentaron y desembocaron en este trabajo creativo.

Cuando tenía aquella edad decidimos con mi familia migrar a los Estados Unidos, allí queríamos empezar de nuevo, el tan denominado sueño americano cobraba fuerza, vendimos nuestra casa y tomamos aquel avión que nos llevaría a la Florida, allí convivimos un periodo corto de tiempo con una familia cubana, de por si era curioso su forma de ver el mundo, convivir con ellos era descubrir algo nuevo de su cultura, sus historias de migración con toques de espionaje y odio hacia Fidel eran el pan de cada día, pero en la convivencia nos hicimos cercanos, ellos iniciados en el culto de la Santería y nosotros Católicos, nunca hubo conflictos, más bien eran dudas, ¿Por qué rezan así? ¿por qué no puedo entrar a esa habitación? ¿por qué actúan de manera extraña? ¿el extraño soy yo? Eran dudas que mi yo adolescente se hacía al ver aspectos de su religión, dudas que me traen al presente y siguen dándome inquietud.

Lastimosamente nuestro sueño americano se desmoronaba cada día más, conocíamos la realidad de lo que era migrar “de eso tan bueno no dan tanto” dice mi abuela a veces, y aquello lo aprendimos “cruzando el charco”. Mi madre empezaba a enfermar por situaciones estresantes y al encontrarnos perdidos los cubanos tendieron su mano desde su cultura y su religión, nos invitaron con su Santero de cabecera para encontrar dudas a nuestras respuestas, el momento adivinatorio ¿Qué sería de nosotros? ¿quedarnos o volver? Esas dudas las resolvió ese hombre con sus saberes mágicos, y antes de irnos de aquel lugar me miro a los ojos como si me conociera de otra vida, me dijo que al igual que el soy receptivo a

la magia, a lo desconocido, algo que pocos pueden sentir y que no negara esa parte de mí nunca, que era un don que se me había dado, esa frase aún me recorre ¿Por qué un desconocido me diría eso? No lo sé, pero la pregunta persiste en mi vida.

El para qué de este trabajo se encuentra en mi búsqueda interna de respuestas a preguntas que han estado en mi mente por mucho tiempo. Como yo, hay muchas personas que sienten curiosidad hacia lo desconocido y buscan respuestas sobre su lugar en el mundo. Estoy seguro de que me encontraré con grandes historias y personajes que aún no conozco, quienes me acompañarán en este proceso de investigación y creación. Personas que me brindarán su conocimiento y experiencia, abriendo sus puertas para que otros puedan conocer este universo repleto de posibilidades. Para mí, este proceso de investigación-creación es un campo fértil para el arte y la creatividad, y espero poder compartir mis hallazgos con aquellos que también sienten curiosidad y están abiertos a explorar. Este es el por qué y el para qué de esta investigación-creación.

Este trabajo es como un viaje que me lleva a explorar los misterios y secretos de la Santería cubana, un camino que me adentra en un universo de historias, rituales y magia.

Siento como si fuera un navegante solitario en un océano de misticismo y magia, moviéndome a través de las corrientes del tiempo para descubrir las raíces y el desarrollo histórico de esta cultura. Pero a medida que avanzo, me doy cuenta de que no estoy solo. Personas amables y sabias me reciben con los brazos abiertos, dispuestas a compartir conmigo sus conocimientos y experiencias.

En este viaje, el propósito es crear y dar vida a través del arte, de tal manera que las prácticas, productos y narrativas se conviertan en materia simbólica cargada de significado e historicidad. Como artista, mi tarea es visibilizar y reconocer estas historias, no solo para mi propio enriquecimiento, sino también para que otros puedan verlas y experimentarlas desde una perspectiva más profunda.

A medida que avanzo, siento que mi identidad se va transformando. Descubro nuevas posibilidades y encuentro respuestas a preguntas que ni siquiera

sabía que tenía. Me siento más conectado con mi propia historia y cultura, y también con la historia y cultura de otros pueblos latinoamericanos.

En definitiva, este viaje es una oportunidad para descubrir el mundo de la Santería cubana, aprender de ella y crear a través de ella. Es una aventura que me lleva a explorar los rincones más profundos de mi ser, donde la magia y la creatividad se unen para dar forma a nuevas realidades.

En este punto, debía adentrarme más en la cuestión del proceso creativo. Ya tenía claras mis motivaciones e historias que me precedían para entender por qué hacía lo que hacía. Ahora debía cuestionar y comprender aspectos básicos de la Santería y su relación con lo mágico-narrativo. A partir de ahí, debía comenzar con la creación narrativa, teniendo en cuenta la estructura del Monomito, tanto por lo estudiado como por las historias que ya habían encajado en mi vida con esa estructura. Ahora debía ponerle nombre y apellido a cada arquetipo, dotar a los personajes de valores, personalidad y ambiciones para que se desarrollaran en la narrativa y debía entender cómo pensaban los Orishas.

Aquí comenzó el verdadero desafío de mi periplo, donde la verdadera lucha no era contra un villano ficticio, sino contra la página en blanco que me absorbía con su vacío luminiscente. Debía actuar, soltar mis manos y dejarme fluir por la corriente de mis sentimientos. Me pregunté a mí mismo: ¿Es Changó realmente el héroe que quiero para esta historia? ¿Qué valores subjetivos están encarnando aquellos personajes de mi creación? ¿Los villanos encarnan mi propia sombra? ¿Qué significa para mí ser un héroe? Fue así como pude dotar a los personajes de una personalidad mucho más cercana a la mía. Los comprendía y entendía sus motivaciones, porque eran también las mías.

Me cuestioné por un buen tiempo: ¿Si yo soy el protagonista de mi vida, soy héroe o soy villano? ¿Qué encarno yo en mi vida para denominarme el gladiador? Y encontré respuestas sencillas que siempre han estado ahí. Para mí, un héroe es a la vez líder, y un líder es aquel que sabe trabajar en conjunto, alguien que muchas veces se levantó y se cuestionó a sí mismo sin la ayuda de nadie, pero se

responsabilizó de sí mismo y buscó ser parte de aquello que llamamos sociedad, tribu o cultura. El héroe también encarna conflicto y caída, por eso siento a los héroes tan cercanos en mi vida, porque me enseñan que en su debilidad también hay humanización, porque en nuestros momentos más humanos es donde nos recogemos a pedazos, eso es lo que nos diferencia de los dioses y su perfección, el saber caer, pero también levantarse.

Este tipo de valores los quise reflejar en mi protagonista, Changó. Pude bien haberlo dotado también de su machismo, falocentrismo y masculinidad tóxica, pero decidí que en mi obra el héroe no necesitaba exaltar esas cualidades sexuales y demostrar que entre más concubinas más guerrero se hacía. Eso no es lo que representa para mí un héroe. Un héroe es aquel que respeta el amor, conoce su sombra, lucha y batalla por quienes también le han dado la mano, es resiliente y aprende lecciones de sus errores. Eso es mi héroe, y todos los días busco ser mi propio protagonista. Aquí cierro con los valores personales con los que doté a mi gladiador. Tal vez ha sido muy reiterativa la idea a lo largo del texto, pero ya se verán en carne y hueso en mis metafóricas palabras sobre el camino del guerrero.

Como mencioné anteriormente, también cuestioné mis oscuridades, mis miedos y ansiedades que serían los villanos en mi vida. Uno de mis mayores miedos es morir y que no haya nada esperándome, por eso soy incapaz de pensar en la muerte como un vacío oscuro sin forma. Por eso, en esta historia, doté a la muerte de una manera contraria, como una mujer hermosa e interesante, que sabe cada aspecto de mi recorrido de vida, pero que me infunde miedo al punto de no ser capaz de mirarla a los ojos.

Respecto a la guerra, la doté de sabiduría, pero rigidez. La guerra es innovadora, aprende de nosotros, pasa de hachas y piedras a aviones y bombas nucleares. Es el miedo primordial más sabio para el ser humano. Pero ¿hemos aprendido nosotros de la guerra? Son preguntas que me hago cada día en mi país y que dieron personalidad a ese villano oscuro, aquel que se halla en las sombras, pero que siempre está al acecho de destruir lo que amamos. La guerra es así, pero como héroe de mi narrativa, me antepongo a ella. Doto a la redención y a la paz

como características importantes para Changó, porque sería fácil darle una espada y que asesine a quien se interpone en su camino. Pero creo que el arma más poderosa es hacer de aquellos que son diferentes tus aliados, brindar la mano y perdonar, esa es la debilidad de la guerra.

De esta manera, siento que estoy vislumbrando mi propio inconsciente colectivo, cargado de mis valores éticos y morales, en el que los arquetipos se hacen presentes a través de mis experiencias personales, lo que posibilita la creación narrativa. Ya no me siento solo frente al papel en blanco, porque sé lo que debo decir, lo que debo expresar y sentir al dejarme llevar por las palabras. De esta manera, me permito la creación a través de cinco actos que engloban la travesía de un dios de la Santería Cubana, el cual encarna mis valores como creador de este pequeño universo ficcional.

Mientras escribo, surgen imágenes en mi cabeza: cómo se ve Changó visualmente para mí, cómo describo a su enamorada a través de los ojos de lo que para mí es bello y cómo unifico la idea de "roca parlante" para Eleggúa. Todo esto llena mi cabeza de visualidad mientras las palabras fluyen para describir lo que cada personaje representa para mí. Esta cuestión plantea si la escritura posibilitó la creación visual o si la creación visual posibilitó la narrativa. No lo sé. No creo que exista un génesis, un padre y un hijo en esta creación. Ambas son partes complementarias de una misma historia, son caras de la misma moneda creativa.

De esta manera, me embarqué en una aventura incierta, siguiendo el camino del escritor y del artista visual, aquel que crea y destruye a su antojo. Pero este viaje no fue fácil, fue una travesía que me retó durante meses, en la que me enfrenté a la angustia, al cuestionamiento y al miedo constante. Sin embargo, a medida que avanzaba en mi camino, descubrí la calma, las respuestas y la finitud.

4. La obra: El viaje de la Deidad.

Presente: ¿Hay más?

En el fondo del paisaje retumbaba el sonido de un gallo flácido, casi inerte. El gallo desató con todas sus fuerzas un estruendo gutural, buscó en lo más profundo de sus cuerdas vocales un aliento que lo hiciera existir, que hiciera que el mundo entendiera que él estaba allí, que aún tenía ganas de ser el primero en ver la luz de la mañana. El gallo recuperaba su vitalidad cada vez que el color amarillo eliminaba la penumbra nocturna, sabía que el sol resplandecía en la llanura africana solo para saludarlo a él, un simple gallo que logró enamorar al sol, pero nadie compartía la dicha del gallo, nadie entendía cuál era su obsesión por despertar al pueblo de su plácido sueño para ver la simple asunción del sol. ¡Ignorantes!, no saben lo que vale un sol a los ojos de un gallo.

Ese estruendo del ave empedernida retumbó en los oídos de la ciudad de Oyo, los aldeanos, reacios al saber que volvían de sus sueños envolventes, se levantaron de la cama y buscaron despertar de manera colectiva, dirigiéndose al río del pueblo, allí, los aldeanos se saludaban de manera fraternal, lavaban su cara y ojos para así finalizar su trance nocturno, con ello, evaporaban cualquier rastro de sueño que hubiera quedado aún.

Oyo era un territorio próspero, ubicado en alguna llanura africana, escondida entre la arena, la tierra, los bosques y los ríos, era una tierra mágica para el desarrollo humano. Su gente se había dedicado en los últimos tiempos a la caza y la agricultura de forma disciplinada, sabían que cazar elefantes, tigres o venados era igual de riguroso que mantener los cultivos a salvo de los insectos, las sequías o aves de mal agüero. Oyo florecía luego de muchas guerras e invasiones, así es la naturaleza africana, se mide por el conflicto y la supervivencia, entre más negra tu piel más sol has resistido, entre más heridas lleva tu cuerpo más aprendes del dolor, y entre más

guerras sufre un pueblo, más aprende a evitarlas. Oyo sabía muy bien ese último prefacio, había sido siempre un pueblo conquistador por naturaleza, había vencido a grandes imperios que ascendían y caían en cuestión de años, sus guerreros, los negros más formidables de todo África, eran árboles exquisitos para la talla, fuertes, sagaces, refinados y pasionales, se habían forjado bajo el sol más cálido del planeta, habían luchado contra las bestias más agresivas del continente más agresivo y, por si fuera poco, eran fieles a sus dioses, rezaban con fervor y agradecían cada grano o fruta que la tierra les daba como si fuera la última pizca de comida sobre la tierra, pero ¿de qué servían tantas cualidades si su único uso era conquistar y dar cadáveres al señor tierra? La respuesta la encontró un guerrero de sus filas, y cambió el rumbo de Oyo para siempre.

En el palacio de Oyo, sonaban agitadas las alas de aquellas aves de rapiña que lo habitaban, vasallos y hombres de la corte, las sanguijuelas que cualquier reino debe tener para parecer de alcurnia ante los demás. Ese día en específico, estaban más agitados que nunca, se movían de un lado a otro, rastrillaban sus barbillas con la piel áspera de sus dedos, crujía el vello de sus barbas con cada pensamiento que cruzaban en su mente, estaban a la expectativa, se juntaban en manada para encontrar aliados en la lucha venidera, conquistaban a otros vasallos a partir de tratos codiciosos y oscuros, ofrecían vacas, maíz y hasta a sus mujeres con tal de encontrar apoyo en un debate de la corte, eso era lo único que importaba realmente, tener poder, estar consagrados en la sala del trono como entes importantes. Se creen benevolentes, pero no son más que egocéntricos esperando al acecho.

Los vasallos apoyaban su espalda, pies o manos en la puerta que conectaba a la sala del trono, se reunían en círculos pequeños que luego se hacían más grandes, cuestionaban los problemas más importantes para el reino y daban sus soluciones de manera enfática y sin cuartel, era una guerra de poder, de quienes querían impresionar al rey y obtener su favor a cambio, pero también estaban aquellos que deseaban lo contrario, fastidiar al rey con los problemas del reino, hundirlo, confundirlo y derrocarlo para quedarse con todo.

La gran puerta del salón era una talla en madera sin igual, en ella estaban grabados varios rostros pequeños que al juntarlos y ver el conjunto general de la puerta dejaban ver una sola gran cara. Cada uno de estos rostros tallados era tan singular como el artesano que los realizó, puesto que para esta gran puerta intervinieron todos los artistas del reino de Oyo sin excepción alguna, y todos coincidían en una cosa: para moldear cada uno de esos rostros únicos debían usar solo dos materiales, piedra y conchas de mar, ¿por qué? porque la puerta era una ofrenda a su Dios Eleggúa, aquel que habita en las salidas y las entradas, y era obvio que el reino más majestuoso de África debía tener el palacio más detallado para un reino que se encuentra en la llanura. Las riquezas del mar son extravagantes.

La gran puerta con caras se abrió de par en par y los vasallos entraron a la sala, no sin antes pedir permiso a Eleggúa para su entrada y ofreciendo una oración a cambio. Al fondo, un trono hecho con los minerales más preciosos del territorio asomaba su magnificencia. El respaldo a floraba una fina seda hecha de gusanos de arena que con los rayos del sol destilaban colores púrpura y rojizos, un color único bajo la gama de la luz que entraba por la vitrina atrás del trono. Los brazales estaban tallados en fino oro de algunas minas naturales que reposaban en el nacimiento de un volcán cercano, solo existía un artesano que sabía fundir el oro así de bien, le dio forma al mineral haciendo semejanza a las hojas de un árbol en los dos brazales, mientras que en la zona baja dotó las cuatro patas del trono con una forma espiralada que enlazaba con las hojas anteriores. Como detalle final, en la punta trasera más alta del trono se hallaba un hacha de doble cabeza que asomaba su majestuosidad, con finos detalles y grabados, se representaban la fuerza animal, espiritual y corporal de aquel rey digno de sentarse en un trono tan imponente. Y ahí estaba aquel digno del mismo, Changó, rey de Oyo.

La corte real empezó a discutir uno a uno los problemas que afrontaba Oyo, se habían dañado algunos cultivos de arroz por la falta de riego y la sequía no ayudaba mucho, también, varios bandidos juveniles habían decidido robar las pieles de elefante que serían vendidas a algunos territorios vecinos, la exportación de barriles de alcohol se había visto frustrada por ciertos bandidos del camino que según lo rumoreado, eran hombres que montaban panteras y que su líder era más negro que

la misma oscuridad. Montaba una pantera sin un ojo, según el relato, se dice que el mismo negro fue quien se lo arrancó. La corte entró en desesperación, todos hablaban al tiempo, tenían miedo y rabia por aquel grupo tan extravagante de hombres, temían por sus familias y por lo que pasaría si aquellos hombres invadieran las tierras de Oyo. Ante tal escándalo cacofónico, Changó golpeo su hacha de dos cabezas como si de un cetro se tratase, la corte calló al unísono y escuchó.

-Podrán verme en este trono caro como un rey débil, pero no olviden como fue que lo conseguí-exclamó Changó.

Los vasallos calmaron su inquietud y resguardaron la esperanza en el rey guerrero que tenían al frente, uno de ellos hablo seguido de su rey.

-Rey guerrero Changó, entendemos su posición como estratega y señor del reino, pero debemos apaciguar las dudas sobre estos bandidos, saber si en realidad son como la leyenda cuenta y darles su merecido para que no invadan nuestra próspera tierra-dijo el vasallo con voz temblorosa frente a la figura de Changó.

-Claro que sí, aquellos que exportaban el licor eran simples mercaderes sin conocimiento táctico, inviten aquí a las familias de los desaparecidos y honremos su memoria. Mañana en la mañana saldrá la mejor caravana del reino para demostrar su poderío frente a estos actos imperdonables, y cuando vuelvan Oyo, seguirá exportando el mejor licor de África en plena paz y seguridad- gritó Changó a los cielos pi-



Ilustración 1. *Changó, Rey de Oyo.* Autoría Propia.

diendo ayuda a los dioses para que su pueblo sintiera tranquilidad.

La sala del trono estalló en fervor y felicidad, Changó proyectaba las mejores cualidades de un rey, sabían que nadie podría destruir lo que él había construido, confiaban en él y en el favor de los Dioses que siempre bendijeron a Oyo. Esa noche

un gran banquete llenó la sala, los tambores, el licor y la comida brindaban euforia a cada uno de los asistentes de la corte, Changó no estaba exento de ello, bebía más que diez elefantes juntos y comía a la par de una jauría de hienas risueñas, estaba más eufórico que nunca y en ese momento lo asaltó una sensación a la altura de su nuca. Fue como un chillido en el gran vidrio que estaba a la espalda del trono, allí algo le interesó en la llanura nocturna que podía vislumbrar, era como si dos estrellas, una roja y la otra azul, chocaran entre sí, se carcomían la una a la otra y en su estela final caía una pequeña estrella que alcanzó a tocar la arena a kilómetros del palacio, y allí se perdió.

Changó sabía que algo así era un mensaje más que claro, una señal de los Dioses mismos, solo para él, porque nadie más en la sala de los borrachos observó aquel fenómeno. Volteó a ver su trono y se sentó en él con un mareo gigantesco, agachó la cabeza mientras se la acariciaba dulcemente para recobrar el sentido, en ello miraba las hojas de oro que el artesano puso en su trono, pero las hojas lo miraron a él, el reflejo de Changó en el oro no pudo contener una serie de imágenes aleatorias, como si de un portal se tratase, le mostraba imágenes de cuevas, bestias, un mundo gris. Era mucho por mostrar y su mente solo captó una imagen de toda la secuencia: un telar rojo y uno azul que arropaban a un bebé moribundo y hambriento, el bebé le susurró a Changó a través de la hoja de oro "búscate" y la hoja se fragmentó al instante.

Changó se titubeó de un lado al otro, se sentía mareado, borracho y cansado, no podía procesar en ese momento todo aquello que acababa de vivir, era como si aquellas visiones consumieran su energía vital. Trató de levantarse poco a poco, buscaba a gatas algún apoyo para erguirse y no sufrir la pena de su decadencia ante sus súbditos, pero rápidamente comprendió que era imposible disimular su desgaste; buscó a tientas en quién confiar para ser llevado al cuarto, no encontró a nadie, pero una tersa manta lo encontró a él.

- ¿Te encuentras bien, amor mío? -preguntó una voz dulcemente arrulladora a la espalda de Changó.

Changó volteo lentamente su mirada para encontrar a la persona que le arropaba con una manta fina y caliente, su desgaste mental no lo dejó reconocerla al instante, pero sus ojos sintieron toda la paz del mundo al conectar sus miradas, como si en la llanura que se quema por el poder del sol cayera una lluvia suave capaz de apaciguar cualquier mal.

-Oshún, eres tú, mi amor- expiro Changó con una voz cansada, casi de ultratumba, viendo los ojos de su amada por último instante mientras los suyos se entrecerraban y caía desmayado. Sonó un golpe seco a lo largo de la sala y se cerró el telón de la fiesta.

-Búscate- susurra una voz aceitosa desde un lugar sin forma.

-Búscate- susurra otra voz masculina que brinda seguridad.

-Búscate- susurra una voz acuática, casi sumergida.

- ¿Quién eres? - grita la voz aceitosa de manera agresiva perturbando toda la estructura de la realidad.

Changó despertó de manera agresiva en su cama, agitado como si acabase de correr África de punta a punta dos veces. Sus pálpitos estaban descontrolados, tenía miedo incertidumbre, ansiedad y cuestionamientos, no sabía que hacer ni qué pensar de aquella pesadilla que acababa de abandonar su espíritu, tenía miedo, empezaba a recordar a través de la jaqueca lo que había visto anoche, las visiones que lo invadieron, pero no sabía qué decir, era como si las palabras no pudieran dar cuenta de aquello que vivió esa noche, no sabía ni cómo había llegado a su cama, una mano invadió de repente su hombro y las angustias de Changó desaparecieron de repente cuando comprendió dónde estaba, quién era y quién lo amaba.

Era Oshún, la esposa que Changó. Oshún era la mujer más hermosa de toda África, era una morena con una piel tersa, de un café delicado, se asemejaba al mejor cacao que la tierra puede dar, al mejor que pudieras probar en tu vida, su sabor era tierno, reparador y dulce, así era la delicadeza de Oshún. Su cabello era un matorral de cabello abundante, ancho y profundo, se asemejaba a una corona, pero en vez de zafiros y oro reposaba en su cabeza vestigios y tonalidades negras. Su cabellera

se enreda a sí misma, en sus ojos reposaba toda verdad, aquella capaz de desarmar al guerrero, por eso veías las vidas posibles en su presencia. Sus labios eran bombones, anchos y grandes, pero por más grandes y fuertes que pareciesen se desmarañaban en una almohada suave al besarla, dormías en sus labios y nunca querías salir de allí. Cuando Changó volteo para besar a su esposa a plena luz del medio día todas sus mareas se calmaron, el tiempo infinito se convirtió en un segundo, los rayos de luz atrás de la cabeza de Oshún la hacían ver más hermosa, el color del sol y la piel negra cegaban cualquier pensamiento racional de Changó, sus aretes dorados y un collar del mismo color resaltaban la piel de la morena en los globos oculares del moreno, la experiencia de un beso es difícil de describir, y más cuando lo haces amando.

- ¿Qué es lo que te inquieta, Changó? Siento la duda en el beso que me das - cuestionó Oshún de manera preocupada por las inquietudes de su esposo.

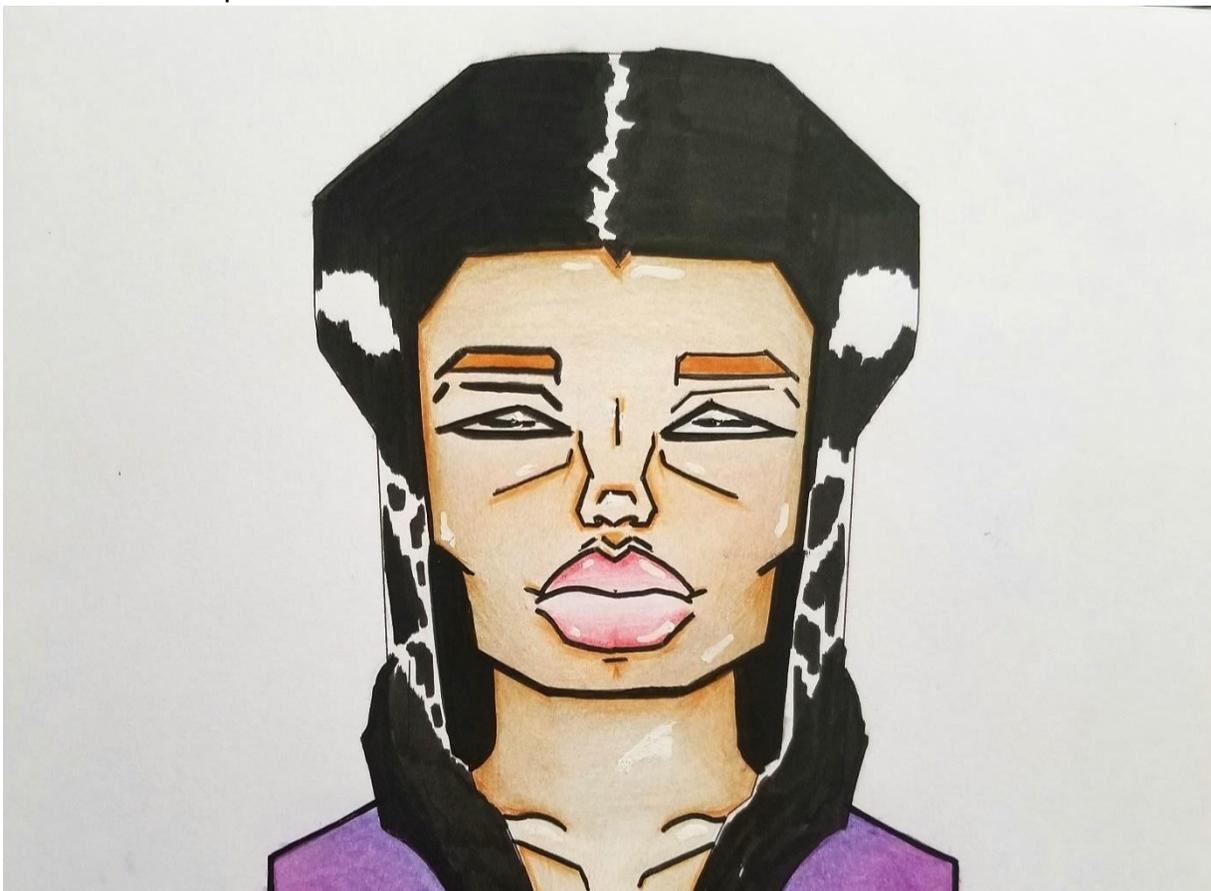


Ilustración 2. *Oshún, esposa de Changó.* Autoría Propia.

-Tuve visiones anoche, no sé cómo describirlas, pero siempre me surran que me busque a mí mismo.

- ¿Tienes claro quién eres? - preguntó Oshún buscando ayudar a su esposo en hallar respuestas a sus dudas.

Changó se levantó de la cama dejando deslizar la mano de Oshún por su espalda, sintiendo como se alejaba lentamente de su amada y buscó rápidamente la ventana más grande de su cuarto, buscando que el paisaje amarillo radiante le diera la respuesta a aquella duda que lo invadía de manera indiscriminada, miraba como destellos rojos y amarillos se combinaban en la llanura que lo precedía, como el cielo blanco hacía una conjunción de colores hermosos, Changó siempre quería ver más allá de su pueblo, pero ¿había mirado lo suficiente en sí mismo?

-Tal vez... - dijo Changó dudoso de lo que veían sus ojos

- Tal vez no me conozco lo suficiente, siempre vivo en el hoy, en lo que debo enfrentar día tras día como rey, pero nunca he enfrentado lo que fui antes de eso, hasta al manzano más grande le cuesta ver sus raíces.

-Amor mío, tal vez nuestros Dioses, los Orishas quieren que descubras cosas en ti mismo, que seas más grande de lo que ya eres - dijo Oshún.

-Tal vez deba seguir las visiones de los Orishas como lo dices tú, creo que debo consultarlos, encontrar en la oración mi camino a trazar.

-Hagas lo que hagas, mi amor seguirá aquí, cada vez que necesites un respiro a tus inquietudes.

Changó apagó todas sus dudas por un momento y dedicó toda su destreza y fuerza para hacer el amor con su esposa.

Esa noche, mientras Oshún dormía algo inquieto en la paz del cuarto, algo despertó a Changó de su letargo como si lo invadiesen de nuevo sus dudas primordiales, escuchaba un picoteo en la ventana que había observado hace un rato, era un águila totalmente blanca, el águila picoteaba sin cesar en la ventana como indicando

que necesitaba la atención del rey. Él entendió, por supuesto, que tal animal tan puro debía ser una señal, el animal se apartó de la ventana y voló hacia una cúpula del castillo ubicada en el ala derecha del mismo. Allí, mientras el ave entraba, un rayo de luz cayó, era tan grande que casi ciega los sentidos de Changó, y este, motivado por la duda, pero también por el temor, tomó su hacha de doble cabeza y se dirigió a aquel lugar para inspeccionar el suceso ocurrido.

Changó recorrió los pasillos de su castillo a una velocidad increíble, pero necesitaba ver con sus propios ojos aquel milagro sucedido. El rey de Oyo llegó a aquella cúpula que poco frecuentaba, era la librería del palacio. No era su mayor pasatiempo leer libros, esa era la tarea de sus escribas, pero esta vez entraba ahí por una razón diferente. Antes de abrir la puerta, adentro se escuchaba una voz anciana, pero a la vez fuerte, alguien hablaba en aquel cuarto consigo mismo y refunfuñaba ciertas premisas que Changó no entendía.

- Vaya, ¡cuánta información! veo que han progresado bastante los humanos - sonaba a través de la puerta.

La voz seguía hablando de temas que no comprendería un simple mortal, hablaba de física, matemáticas, cosechas, Orishas y humanos. Changó empujó la puerta de manera lenta para ver por la retina de manera sigilosa, pero aquel anciano fue más rápido que él y anticipó su llegada.

- Pasa, pasa, te demoraste, así que decidí leer los libros de esta biblioteca en tu espera - dijo el hombre en el cuarto mientras hacía señales con la mano para que pasara el rey.

- ¿Quién eres tú? ¿Qué haces en mi biblioteca? ¿Dónde está el águila blanca?

- cuestiona el rey guerrero con temor aferrándose a su hacha.

- ¿Tu biblioteca? pero si tú no lees ni aprovechas el conocimiento que aquí reside, por tener título de rey no significa que todo te pertenece, la tierra es de quien la labra - acentuó el anciano mientras leía otro libro e ignoraba ver a Changó a los ojos.

- ¿¡Cómo osas cuestionar mi autoridad en mi propio castillo!? al menos dime quién eres, no te había visto nunca - siguió preguntando al ser ignorado por el extraño sujeto.

- Mío, mío, mío ¿no sabes decir otra cosa, pequeño rey? ¿no reconoces a tus Dioses cuando están frente a ti? ¿acaso tu ego ha superado tu fe? - decía el viejo mientras apilaba más libros en sus manos.

- ¿Eres un Orisha? - dijo el rey con un tono de lamento por su irrespeto.

- Si, tú sabes quién soy... Obatalá, el sabio- dijo el viejo dirigiendo por primera vez una mirada directa y penetrante a los ojos del rey.

Changó sintió aquella mirada como una punzada de poder que no había sentido nunca en su vida, soltó su hacha lo más rápido que pudo para arrodillarse frente a aquel sujeto de gran barba y estatura. Rezó al Orisha que se encontraba frente a él y rogaba por su perdón, su ego y su falta de respeto frente a tal figura, acto seguido, dejó de blandir su hacha y la soltó, el crujido del acero fue el único sonido en aquella sala luego de que el rey se arrodillara ante el Orisha.

- Levántate, no soy el más cruel de los Orishas, y comprendo que un rey terrenal tenga ese tipo de carácter, pero no lo perdonaré de nuevo

- dijo Obatalá con una voz mucho más seria.

- Gracias, Obatalá, señor de la sabiduría y la pureza, por favor dígame qué lo trae a esta morada, y más aún, ¿por qué tengo el privilegio de ver su figura frente a mí? - decía Changó mientras se levantaba del suelo con una voz mucho más tranquila y complaciente.

- Tú fuiste quien me llamó aquí, tú fuiste quien rezó por respuestas a preguntas que aún no me has contado.

-Obatalá, perdón si te moleste con mis rezos y profundas dudas, pero ¿quién podría ser más apto para resolver mis cuestionamientos sino es el Orisha de la sabiduría? pues verás, últimamente he tenido visiones - Obatalá se mostró fascinado por la duda al instante.

-Visiones, cuéntame ¿qué recuerdas haber visto? ¿qué te intriga tanto joven rey?

-Verás, recuerdo una estrella cayendo en la llanura, luego una hoja de oro rompiéndose ante mil voces que aún no reconozco diciéndome "búscate".

- ¿Y qué es lo que busca el gran rey Changó? - preguntó Obatalá haciendo mofa de su título terrenal.

- No lo sé, creo que hay algo de mí que aún no conozco, no soy capaz de ver mi raíz.

- Ah, vaya, usas la alegoría de aquel manzano que no puede ver su raíz. Sabes, el manzano no puede ver su raíz, eso es cierto, pero el árbol puede ver sus frutos crecer, y convertirse en otros grandes manzanos, la pregunta no es la raíz, es la semilla, ¿quién plantó tu semilla, Changó?

El rey guerrero comprendió gran parte de lo que lo inquietaba, no había podido saber nunca quiénes eran sus padres, en su memoria de soldado simplemente existió un día, al otro ya estaba luchando, y al día después dirigiendo un gran reino. Todo ello había escondido sus dudas más primigenias de su propio origen.

- Me dejas sin aliento, Obatalá, una vez más tu título de sabio es demostrado, gran Orisha, pero no sé por dónde empezar a buscar, no sé cuáles mi comienzo ni mucho menos mi fin. Dime qué debo hacer.

- No lo sé - dijo Obatalá de manera cortante, terminando los últimos libros del estante.

- Aquello por lo que me preguntas, Changó, no está en mi sabiduría, si quieres saber más allá del presente y ver otros tiempos no soy el indicado, mi fortaleza es la sabiduría racional y desvelar los saberes que ello comprende, pero el futuro o el pasado y cómo se conectan en este gran todo no son mi fuerte, pero tengo a alguien en mente, ¿has escuchado de Orúnmila?

Changó asintió con la cabeza mientras un trago de saliva hacía espacio en su garganta reseca luego de escuchar aquel nombre.

- Ya veo, claro que conoces su nombre, todos los humanos lo conocen porque nunca están conformes con su presente y buscan respuestas inmediatas. Como sabes, Orúnmila es el Orisha de la adivinación, tiene una forma un tanto peculiar, sé que la reconocerás al instante, el problema es que debes ir a buscarlo, el no vendrá tan fácil como yo.

- ¿Sabes dónde puedo hallarlo? - pregunto Changó temeroso, pero a la vez decidido en su búsqueda.

- Orunmilá tiene forma de caracol... piensa como uno y lo hallarás.

- Pero... -dijo Changó, sintiéndose inconforme con la respuesta.

- Pero nada, este es tu viaje, Changó, estás en busca de tu semilla, no de la mía, vine aquí porque veo potencial en ti, en que puedes aprender más allá de la conformidad de este palacio, por eso vine a escuchar tus dudas y aconsejarte en ellas, y mi mejor consejo es que enfrentes lo desconocido y vuelvas siendo un verdadero rey guerrero.

Obatalá cerro el último libro, terminado así de leer por completo la biblioteca de Oyo, puso una mano en el hombro de Changó de una manera fraternal dibujando una sonrisa dentro de aquella barba espesa, luego cambió su forma al águila blanca y salió por la ventana, no sin antes dejar una fina pluma en las manos de Changó.

Changó se había quedado solo en la biblioteca, debía reflexionar aquel suceso y encuentro con el Orisha, debía tomar una determinación para el viaje que se avecinaba, o en su defecto, dejar atrás las dudas y vivir sin las respuestas. Se fue a la cama esa misma noche y esperó a que la luz del sol le indicara el camino a seguir.



Ilustración 3. *Obatalá, Orisha de la Sabiduría.* Autoría Propia.

En la mañana, Changó se levantó decidido a seguir su camino, su espíritu guerrero lo motivaba a hallar respuestas de su origen, pero Changó ya no podía pensar solo en su bienestar, era el rey de un pueblo, era esposo, era padre. Tenía miedo e intriga de lo que diría su reino si él lo abandonase, sus vasallos, muchos en su contra, podrían hacer una rebelión mientras él no estaba, también, los bandidos en

pantera estaban al acecho en los valles cercanos a Oyo, ¿qué podría hacer un rey para solventar tantas inquietudes?

Changó entro a la sala del trono como cualquier día habitual, pero en su mente, un maremoto de ideas sacudía las costas de su mente, pero entre todas ellas una ola fugaz le dio la respuesta a todo lo que buscaba. Mientras los vasallos estaban en sus gritos y discusiones, Changó se levantó del trono para dar un aviso al reino.

- Gente de Oyo, los Orishas han puesto una tarea sobre mis hombros, una búsqueda propia que debo realizar, para ello debo irme del reino por un tiempo.

Sonó un grito al unísono que luego se convirtió en un silencio incomodo, las discusiones pasaron a ser susurros tenebrosos, sonaban como una jauría de mosquitos a lo largo de la sala del trono, todos inquietantes, entre las voces clandestinas algunas sonaron:

- ¿Y quién dirigirá Oyo?
- ¿Cómo podemos creer que los Orishas te necesitan, rey?
- ¿Acaso no piensas en tu pueblo?
- ¿Qué hay de los bandidos en pantera?

Changó grito con todas sus fuerzas en una exclamación de silencio, la corte calló su voz inmediatamente mientras esperaban respuestas a sus inquietudes. El rey sacó de uno de sus bolsillos la pluma que le dejó Obatalá la noche anterior, la pluma empezó a destilar un polvo arcoíris al estar bajo los rayos del sol de la ventana del trono, los vasallos miraban con admiración tal señal digna y única de los dioses Orishas, comprendieron que el rey estaba en lo cierto, que los dioses le habían encomendado una tarea para la prosperidad de él y de su reino.

- Como ven, esta pluma me la entregó el mismísimo Obatalá, aquel que me instruyó en la búsqueda de mi semilla, de quien soy en realidad, y nadie puede entrometerse en la decisión de un guerrero. En mi silla se sentará aquella persona que es más digna que yo, aquella persona más sabia, paciente y calculadora que su rey: mi esposa Oshún, aquella con la capacidad más que suficiente para mantener a Oyo en bienestar. Por otra parte, la mitad del ejército de Oyo irá en busca de

los bandidos, mientras que la otra mitad hará guardia del reino y de sus habitantes, y si alguien desconfía de mi proeza también cuestionará a los dioses y, por supuesto, a mi hacha. - expresó el rey guerrero con una fuerza animal que hace mucho no hallaba en sí mismo.

Changó vio en los ojos de Oshún la misma confianza que él le brindó, como si ambos entregaran toda su fe al otro con solo enlazar su sonrisa coqueta de punta a punta, Changó sabía que no podía perder más tiempo, guardó la pluma en su bolsillo, tomó la capa que más le gustaba, hecha de seda blanca con detalles dorados que asemejaban a hojas en su gran túnica. Tomó su hacha de dos cabezas mientras pasaba en la mitad de todos sus vasallos con una mirada penetrante, como si de una advertencia se tratase, dé que no mordieran la mano que les dio de comer. A puertas del castillo Changó pidió a sus escribas el mapa más exacto de África y se lo enrolló en la espalda, el mapa era más grande que él; pidió a sus guerreros alistar a Shigua, su caballo personal que portaba una armadura negra con detalles rojizos, el caballo portaba más metal que muchos de los guerreros del reino, era imponente. Changó despidió así a Oshún, montado en su caballo beso a su esposa de manera furtiva con la proeza de volver, dejándole todo en sus manos porque sabía que, así como él, Oyo también encontraría ternura y paz en manos de ella.

La imagen de la túnica blanca y dorada sobre una Yegua negra y roja era única, ningún guerrero se había visto tan grande y magnífico hasta ese día, las compuertas del reino de Oyo se abrieron mientras el pueblo lloraba la partida de su rey, otros le enviaban sus mejores deseos entre los sonidos de los tambores y el folclor de su hogar.

Changó emprendía su viaje hacia sí mismo, digna su imagen con la de su título, el gran rey guerrero de Oyo.

Viaje: No conozco lo que creo que conozco

¿En qué momento dejas de ser lo que eres? ¿has sentido que los días te carcomen? ¿por qué el reloj hasta dejó de ser amenazante? porque el tiempo sucede tan rápido que te derrites sin sentirlo. ¿Cómo vas a sentir el fuego si vives durmiendo en una hoguera? eso es la monotonía. Sin sentirlo, pasas de ser un humano que se asombraba con la sensación más simple, desde sentir tus pies en el agua o hasta experimentar un arcoíris; pasas a ser otra cosa, ya no eres humano, te convertiste en tu silla, pasando horas y horas en la misma posición, siempre viendo lo mismo, experimentando sin cesar un vaivén de nada; te convertiste en tu sombra, en aquello que está por debajo de lo que realmente deseabas, siempre viendo desde el piso enmudecido, pero tu sombra tomó el papel protagónico, consumió en ti toda luz de cada nuevo amanecer, se llevó la gracia y el asombro de aquello que te rodea... ¿Qué estás dispuesto a dar para capturar un fotón de luz?

La llanura de africana despertaba con un amarillo demasiado incandescente, sentías la pesadez en cada pequeño lugar a donde tus ojos alcanzaran a ver, las copas de los árboles pasaban de un verde vivo a uno casi negro, el calor era insoportable, las criaturas luchaban ya no por alimento sino por una pequeña sombra en la cual habitar. Había pasado solo un día desde que el rey de Oyo decidió partir de su pueblo, no había avanzado mucho en su viaje, puesto que el calor hacía difícil para Shigua el camino, era soportar la carga y el suelo hirviendo, el caballo tenía demasiadas responsabilidades, pero daba hasta su último esfuerzo en cada paso que daba.

Changó tampoco estaba exento del calor del lugar, no había pensado ni por dónde empezar la búsqueda de Orúnmila, por ahora estaba enfocado en sobrevivir al calor, en encontrar algún lugar para descansar, comer y pensar en lo que debía hacer; él no recordaba que el calor lejos de su palacio fuera tan intenso, habían pasado más de diez años, época en la cual era un soldado común, años en los cuales habitaba aquella llanura que estaba atravesando, pero era como si las comodidades de su palacio lo hubieran vuelto un ser frágil.

- ¿Es posible que el poder vuelva más débil a quienes lo portan? - se preguntaba mientras limpiaba el sudor de su frente.

Changó encontró a la distancia un pequeño bosque, pensó con sagacidad en dirigirse a aquel lugar, al menos podría refugiarse del sol y movilizarse en la noche, alentó a su caballo mostrándole el lugar y que lo recompensaría con frutas en aquel pedazo de trópico, el caballo busco fuerzas en lo más profundo de sí y corrió hacia aquel lugar esperando la recompensa del descanso que le fue prometida. Shigua no era cualquier caballo, lo motivaba una fuerza increíble a los retos, por algo es el caballo del rey guerrero, y en menos de lo que pensaron llegaron a aquel pequeño bosque.

El lugar era perfecto para descansar y buscar algo de alimento en los árboles alrededor, ya no debían preocuparse por aquel calor incesante que los acechaba; Changó bajó de su caballo e inspecciono el área, estaba sorprendido por la flora de aquel lugar que visitaba por primera vez. A la distancia todo parecía normal, pero al estar inmerso en aquel bosque se dio cuenta de que las cosas eran más grandes de lo que parecían, dirigió su mirada hacia las copas de los árboles en los que se había estacionado, se dio cuenta de que era imposible ver el final de aquellas palmeras, eran gigantes, rápidamente pensó:

- Debe ser por el sol, tal vez mis sentidos se alteraron ante aquel golpe de calor o por mi falta de descanso, me he hecho débil - dijo Changó mientras divisaba las copas de aquellas palmeras posando su mano por encima de sus ojos.

Siguió caminando con su caballo a través de aquel bosque de una manera más relajada, ya no sentía el acoso del calor sobre su cabeza. Mientras más caminaba se daba cuenta que el bosque no era tan pequeño como lo había vislumbrado a la distancia, por el contrario, notaba que las cosas se hacían más grandes, había todo tipo de frutos de tamaños inmensurables, mangos, manzanas y uvas eran del tamaño de un tambor; era un bosque tupido de colores brindados por cada flor del tamaño un elefante, el lugar era fascinante. Changó y Shigua no desperdiciaron la oportunidad de alimentarse, el guerrero primero dio el alimento al caballo para comprobar si no era venenoso, pues primero estaba su bienestar que el del caballo. Al

ver que no pasaba nada malo con el alimento se deleitaron por más de cuarenta minutos con cualquier fruto que encontraban en el camino, pero en el momento de mayor regocijo y serenidad los asaltó un crujido a sus espaldas, como si se hubieran roto las ramas de un gran manzano. Changó detectó el peligro, tomó su hacha y preguntó con fuerza hacia lo desconocido:

- ¡Quién anda ahí!

Los crujidos de hojas se calmaron al instante y respondieron desde lo inhóspito:

- No nos hagas daño, si vinimos hasta aquí fue porque creímos que serviríamos de algo en tu búsqueda - respondió una voz masculina joven.

- Sí, eso mismo, no nos metas en problemas con mamá - respondió una segunda voz parecida.

Changó comprendió demasiado rápido de quiénes eran aquellas voces que provenían de la maleza y con un grito fuerte y estresante dijo:

- ¿¡Qué hacen ustedes aquí!? ¿¡por qué no están en el palacio!?

¿¡cómo llegaron hasta aquí!? ¡no les permitiré esto!

De la maleza salieron dos jóvenes iguales de pies a cabeza, era como ver dos gotas de agua caminando a la par, oscilaban entre los veintidós años según su apariencia, tenían un cabello alborotado, tal como el de su madre, tenían los ojos del color de su piel, una tez café como si de un árbol se tratase; andaban sin ninguna prenda en la zona del torso, uno con el pantalón rojo y otro con uno blanco. Entre las manos de los jóvenes yacía un pequeño gallo de colores vibrantes, era la mascota de los jóvenes y era la que más color vestía de los tres, eran los Ibbeyí, hijos de Changó y Oshún.

- ¡Respondan mis preguntas! - gritó Changó enfurecido al ver a sus hijos en aquel lugar extraño.

- Es culpa del gallo, él, umm, bueno, el gallo salió del palacio, luego salió del pueblo y luego hasta aquí - dijo Arabá, aquél con el pantalón rojo.

- Es cierto, padre, si quieres puedes matar al gallo - dijo Ainá, aquél con el pantalón blanco.

- ¡Cómo mierda va a ser culpa del gallo! su madre debe estar buscándolos en cada rincón del palacio, debe estar preocupada, o peor aún, envió guerreros solo para buscarlos a ustedes -prosiguió Changó enfurecido.

- Lo sentimos, padre - dijeron al unísono los gemelos.

- No saben en lo que se están metiendo, esta búsqueda no es para debiluchos como ustedes

- ¡Pero no somos debiluchos! - gritaron los gemelos también.

Mientras la reunión familiar profundizaba en encontrar al culpable de la situación, el caballo del rey empezaba a notar algo que el resto no, el gallo fue el próximo en sentir aquellas distorsiones. Era como un crujido en el suelo, como si se estuviese arrastrando una montaña por aquel sendero selvático; las flores empezaron poco a poco a esconderse por el miedo que les ocasionaba ese estruendo, todo indicaba que algo habitaba en aquel lugar paradisíaco. El caballo y el gallo buscaron llamar la atención de sus dueños, con relinches y cacareos hicieron que sus humanos notaran esos mismos estruendos que ellos habían sentido.

- Algo se mueve en esta isla, es de gran tamaño, pero se aleja de nosotros; miren allí a lo lejos, se escucha el follaje de los árboles mientras se rompen.

- No estarás pensando en buscar aquella criatura que genera ese sonido, ¿o sí, padre?

- Para nada, no quisiera buscar aquella... - Changó miró al suelo y vio una fila de caracoles dirigiéndose hacia donde provenía el sonido.

- No me sigan, quédense aquí, al parecer ese sonido puede guiarme hacia lo que estoy buscando - dijo el rey mientras montaba su caballo, pero rápidamente se dio cuenta de que los árboles a su espalda se desmoronaban y caían con fuerza, sintió el peligro de ser aplastado y notó que la mejor idea no era dejar a los Ibbeyí en aquel lugar.



Ilustración 4. *Los Ibbeyí, hijos de Changó.* Autoría Propia.

- ¡Súbanse al caballo rápido!
- Sí, padre - acertaron los Ibbeyí con una sonrisa en la cara por la aventura que les esperaba. Tomaron rápido al gallo y se montaron, ahora Shigua cargaba con el peso de tres hombres y un gallo, tal vez él era el verdadero héroe.

Los árboles caían a una velocidad abismal mientras el caballo evitaba los obstáculos del camino para no ser aplastados por el terreno amenazante, mientras tanto, los pasajeros miraban atónitos el camino casi infinito de caracoles que los guiaban, los Ibbeyí se divertían sin entender realmente el peligro cercano, por otra parte Changó no tomaba aquello con diversión, sino con intriga hacia donde los dirigía el camino del caracol; rápidamente divisaron un enorme agujero en una parte de la isla, era como si un agujero negro reposara en la mitad de aquel lugar inhóspito, era un cráter que estaba fuera de la realidad, un hoyo gigantesco a la mitad de la isla con una oscuridad tan profunda que se alimentaba de cada átomo de luz cercano, pero allí era a donde se dirijan los caracoles, de manera espiralada y casi replicando la forma curva de sus caparzones, los caracoles rodaban en círculos aquel hoyo negro y se perdían en su vacío inmensurable.

-Padre... ¿no estarás pensando...? - dijeron los Ibbeyí al unísono.

-No veo otra alternativa, además los caracoles se refugian allí - dijo decidido.

Shigua tenía tanto temor de caer en aquel agujero que pensó en detenerse por un momento, pero la otra alternativa era terminar aplastados por la isla misma que caía muy cerca suyo y, sin más, decididos a confiar en la sabiduría de los caracoles, el caballo saltó a aquella oscuridad inquietante de manera fatídica y temerosa, pero contrario a todo lo que pensaban, la oscuridad los refugió, y silenció aquel desastre que los acechaba, los arrojó con un contorcimiento hermoso ¿cuánto nos cuesta confiar en la oscuridad?

Aquel lugar era diferente a cualquier otro visto por el humano, era como estar en una cueva infinita, no se sentía que hubiera algún principio o algún final, mucho menos un suelo el que pisar, era como si por un momento el mundo fuese otro, era como nadar en una espacialidad, vagando entre mares de estrellas y ríos de materia oscura. No sabían dónde se encontraban ni mucho menos lo que estaban experimentando en aquel lugar, pero de repente, una luz lila empezó a brotar desde un lugar lejano, los guerreros y sus animales pasaron de estar ciegos de oscuridad a ciegos de aquella luz violeta, tuvieron que cubrirse con rapidez para afrontar aquel cambio drástico en sus retinas, Changó puso su brazo a la altura de sus ojos y

cuando pudo vislumbrar algo se quedó choqueado ante tal belleza inimaginable que se presentaba ante sus ojos.

Changó dio algunos pasos al frente con serenidad y calma, caminaba sobre la oscuridad, le recordaba la sensación del agua, pero él nunca había caminado sobre el agua, rápidamente noto que sí estaba en una pequeña cueva, tanto que casi golpeaba su cabeza, pero al caminar y salir de la cueva notó que él era insignificante, que el mundo tenía tantas maravillas que él no formaba parte de ellas y que la naturaleza, siempre sabia, era la fuerza más grande el mundo. Saliendo de la cueva se deleitó con un paraíso bajo la tierra, un lugar de grandes montañas decoradas con colores espaciales, era como si las estrellas hubieran decidido crear su propio planeta, era un cielo oscuro sin una pizca de luz, pero no lo necesitaba, las montañas, valles, ríos, mares, flora y fauna, todos eran decorados con colores bellísimos que se asemejaban a galaxias y supernovas, el morado palpitante venia de cientos de montañas que se veían en el horizonte, las cuales tenían picos tan altos que era imposible pensar que algo tan grande fuese creado, el agua era igual de oscura que el cielo, no podía verse, las plantas y árboles eran tan finos y delicados con tonos estelares, era como si espacio y las estrellas hubieran decidido crear su propio planeta.

Todos estaban fascinados con la vista, pero tenían miedo de no saber dónde se encontraban ni de cuál era su propósito para estar allí, agradecieron a los Orishas por salvar sus vidas y permitirles llegar a tan hermoso lugar bajo la tierra misma, pero rápidamente algo irrumpió la paz de los tres guerreros, el gallo de los Ibbeyi cacareaba como loco, saltó del caballo y tomó rumbo hacia lo desconocido de manera furtiva. Changó y los Ibbeyi persiguieron al gallo por las nuevas tierras con miedo hacia todo lo desconocido que trataban de reconocer, corrieron tan rápido buscando al gallo que Changó tropezó con una pequeña piedra escondida entre el agua oscura; lo que no esperaba era que la piedra hablara.

- ¡Ey! ¿¡cómo te atreves a tropezar conmigo!? Discúlpate, jovencito -

Dijo la piedra con una voz anciana mientras remilgaba del incidente.

- ¿No ves que soy el más anciano de todas las rocas de este lugar? - gritó la roca mientras abría uno de sus ojos con dificultad, al parecer, le costaba abrir su mirada por su avanzada edad.
- Perdone usted, yo no sabía que lo había golpeado, ni mucho menos lo vi en el camino, perdone mi imprudencia, anciana roca.
- Espero que no suceda de nuevo, joven, no reconoces el valor de la edad aún pequeño Changó.
- ¿Usted conoce mi nombre?
- Claro que lo conozco, conozco el nombre de todos, conozco por dónde entras y por dónde sales, soy Eleggúa ¿o es que ya no reconoces a quien custodia tu palacio?
- ¿Eleggúa? - preguntó Changó desconcertado en el suelo mientras levantaba aquella roca refunfuñante en sus manos.



Ilustración 5. *Eleggúa, Orisha de los caminos.* Autoría Propia.

- Claro que soy yo.

-Perdóneme, gran guardián de los lugares, claro que sé quién es, pero por favor, le suplico que me explique ¿qué es este lugar? ni yo sé cómo he llegado aquí, simplemente seguí a los caracoles de la isla y...

- Jum, así que los caracoles te trajeron aquí; tal vez él te condujo a tierra de los Orishas.

- ¿Él? ¿a quién se refiere?

-Orúnmila, él controla los caracoles según sus intenciones.

- Yo también estoy en búsqueda de él... Disculpe, gran Eleggúa, pero ¿podría usted indicarnos el camino en esta tierra inhóspita?

- ¿Qué ganaría yo a cambio? - preguntó Eleggúa con una voz más calmada.

- Que seas venerado en cada hogar de mi reino - dijo Changó con certeza y sin titubear.

- Me gusta el trato, pero ¿quiénes son aquellos mocosos con los que vienes? - dijo Eleggúa abriendo de nuevo un solo ojo con dificultad y frunciendo el ceño.

- Son mis hijos, Arabá y Ainá, los llamamos los Ibbeyí por ser mellizos.

- Ya veo, tener mellizos es de buena suerte según el gran padre. Vayámonos, a las rocas no nos gusta esperar - dijo Eleggúa molesto por la espera.

- Padre - dijeron los Ibbeyi - ¿qué pasará con el gallo?

- ¿Cuál gallo? - preguntó Eleggúa.

- La mascota de mis hijos es un gallo, pero al llegar aquí salió despa-
vorido sin rumbo alguno, por ello tropecé contigo.

- Tranquilícense, el gallo está en el lugar al que nos dirigimos- dijo Eleggúa con un tono aún más relajado.

- ¿Cómo sabes eso? - preguntaron los Ibbeyí.

-Porque a Orúnmila le gustan los animales - dijo Eleggúa con una voz que dejaba mucho por pensar.

-Solo síganme, si hay alguien que sepa de caminos soy yo - finalizó Eleggúa para emprenderse a la movida.

De esa manera, el grupo empezó a moverse por aquel lugar astral, Eleggúa, ubicado en la cabeza del caballo, marcaba el camino a seguir; los Ibbeyí, en la parte de atrás, veían maravillados cada trozo de color que les regalaba aquel lugar; Changó, por su parte, miraba las montañas y cómo los colores lilas respiraban de manera incandescente para emanar luz en aquel lugar.

- Eleggúa, aún no nos has dicho dónde nos encontramos - dijo Changó, curioso, pero de manera tranquila.

- ¿Dónde crees tú? estamos en la tierra de los Orishas, este lugar es un plano espiritual creado por el mismo Olofin, el padre de todo, este plano es infinito y vasto, no encontrarás su final ya que fue creado para ello, de esa manera alberga una cantidad incontable de Dioses, es nuestro plano, nuestro hogar.

Changó y los Ibbeyí entendieron lo especial de aquel lugar, y entendieron el respeto que había que brindar al tener la dicha de vagar por aquel bello sitio.

- Es allí - cortó drásticamente Eleggúa.

A lo lejos se veía un gigantesco árbol de copey, con unas hojas anchas gigantescas, cada una del tamaño de una casa. El árbol emanaba en su tallo un color amarillo radiante como si de un citrino se trazase, y sus hojas verdes escarlatas eran delicadas y suaves a pesar de su gran tamaño. El árbol, en su conjunto general, era gigantesco, si Changó lo pudiera comparar con el mundo humano ocuparía casi un cuarto de África, dejando de lado la belleza, los volvió a interrumpir, como siempre, el cacareo del gallo, pero esta vez era lejano sonaba en una de las copas más altas del árbol de copey.

- ¡Allí está el gallo! - exclamaron los Ibbeyí, señalando una de las hojas más altas del árbol.

- Obvio que allí está el gallo, está con Orúnmila- dijo Eleggúa casi en tono de mofa.

- Es bien sabido que el Dios de la adivinación tiene un gusto por tener gallos como mascotas -prosiguió Eleggúa.

- Pero ¿cómo subiremos hasta allá? - dijo Changó.

- ¿Subiremos? aquel que toque el tallo del árbol vera el camino de los caracoles, a él no le gusta atender a más de un humano, distrae sus adivinaciones, solo uno de nosotros subirá, y por si lo olvidabas, debes llevarle una ofrenda.

- Ya tiene nuestro gallo ¿no es más que suficiente rapar la mascota de mis hijos? - dijo Changó en un tono desafiante acercándose hacia el árbol.

Changó vio el árbol de manera intrigante, antes de tocar su tallo, puso en su mente las palabras de Obatalá, recordó que debía seguir su destino y sus corazonadas para desvelar el misterio de su búsqueda. Con ello en mente, tocó el tallo de forma leve, empezó a sentir sus manos de forma acuosa, extraña, casi gelatinosa, y de pronto, caracoles aparecieron del tallo rodeando la silueta de su mano.

Changó se alejó al ver que sonaba un crujido proveniente del tallo, más caracoles aparecieron al instante y simulaban con sus cuerpos el borde de una puerta y el mango de la misma, como invitándolo a entrar en el árbol, Changó titubeó un poco al ver la perilla hecha de baba y caparazón, pero puso su mano y la abrió como cualquier puerta, aunque con una sensación de asco en su mente por la viscosidad de la baba, empujó y se dio cuenta de que había entrado al tronco de copey; la puerta de caracoles se cerró y los caracoles a su espalda cayeron muertos eliminando la posibilidad de volver atrás.

El interior del árbol carecía de luz, simplemente lo envolvía un sonido pantanoso, como si algo se arrastrara lentamente en aquel lugar, cada vez más lento, el sonido acechaba a Changó, cada vez más cerca, él no sabía qué hacer ni cómo actuar, era como si su cuerpo estuviera congelado por lo desconocido. En aquella incertidumbre, sonó un cacareo que rompió cualquier tensión.

- Es el gallo - reafirmando Changó su espíritu guerrero.

Mientras buscaba a tientas en aquel lugar de dónde provenía el sonido, sentía como poco a poco sus piernas rozaban con un piso aceitoso, destilaba un sutil olor a tierra

húmeda, pero buscaba concentrar sus sentidos no en el tacto, sino en la escucha, en poder encontrar la onda sonora que lo llevara hacia el gallo. Poco a poco empezó a deslumbrar en aquella inmensa oscuridad al gallo, resaltaba su plumaje colorido, él estaba allí, flotando en la oscuridad, cacareando sin sentido alguno. Changó, por su parte, dudó de que fuera tan fácil recuperar a la mascota de sus hijos, rápidamente tomo al gallo, cerro los ojos como esperando su muerte, pero nunca llegó, o al menos no cuando él pensaba. Al retirarse hacia los caracoles que le habían dado la bienvenida, notó la presencia de un ente gigante deslizándose entre las sombras, quedo congelado ante el pánico mientras sostenía al gallo entre su cintura y su brazo.

- ¿Quién serás? ¿Cómo osas reclamar a mi gallo? ¡pequeña peste finita, suelta ese animal! - gritó una voz anciana, sonando reseca y áspera.

- Soy Changó, rey de Oyo, y este es el gallo de mis hijos.

La voz gritó de forma estrepitosa, buscando estallar los tímpanos de Changó, por reflejo soltó al gallo para tapar sus oídos, cerró sus ojos por el dolor de cabeza que le producía aquel grito. Por otra parte, la luz de una claraboya en aquel lugar en el que estaban se asomaba, era una luz verde esmeralda que rápidamente dio claridad al lugar entero y, al instante, dibujó la forma de la voz que se cayó. Era una forma gigantesca entre humano y caracol, conservaba un caparazón de tamaño colosal, pero entre más se desenvolvía hacia afuera, más humana era la criatura, no poseía visión a la altura de sus ojos, al parecer era ciega, y la luz de la claraboya rebotaba en la cabeza calva de aquel ser extraño, sus cualidades daban forma a la cara de aquella criatura, era como si con sus manos arrastrara el peso de aquella caracola gigante que cargaba su espalda, pero el detalle más abrumador era la falta de ojos

en sus cuencas, por el contrario, estaban ubicados en las palmas de sus manos, como si vieran el suelo y detectaran por dónde debía moverse la gran masa.

- Pregunté quién serás, no quién eres, joven estúpido - dijo la criatura que asomaba su figura arrugada mientras levantaba sus manos del suelo.

- Ya te dije que soy Changó, rey de Oyo, por tu figura puedo asumir que eres Orúla, el dios brujo de la adivinación.



Ilustración 6. *Los Orúnmila, Orisha de la adivinación. Autoría Propia.*

- No hay que ser muy listo para ver eso - dijo el brujo de manera más calmada.

- ¿A qué has venido? ¿Solo a perturbar mi paz y robarme el gallo furtivo que he encontrado? -prosiguió.

- He venido por respuestas a mis dudas más trascendentales, dudas sobre mi origen y, por ende, de cómo encontrar en mi futuro la claridad del pasado - dijo Changó con una voz retadora.

- Claro, mi maldito trabajo es responder a las dudas de los hombres, de satisfacer su necesidad de un futuro próspero, pero ¿estás dispuesto a saber de tu futuro aún si este es oscuro?

Changó dudó por un momento de sí mismo, se armó de confianza y aceptó el reto del brujo, al ver el gesto de aceptación, Orúla no titubeo y con sus palmas el chaman arrancó algunos cabellos del guerrero, llamó a sus caracoles más fieles y de un sorbo devoro a los caracoles dejando siete caparazones vacíos que hiló con los mechones robados, armo un collar y lo aplasto con los ojos de sus palmas, viendo con los mismos el futuro del portador.

- Vaya, vaya, veo tu muerte Changó - dijo el brujo seducido por sus visiones, como si encontrara placer en lo que veía.

- Sí, veo tu muerte en un paisaje somnoliento, veo al gran guerrero siendo derrotado por la guerra, veo un volcán que toca el mar, la obsidiana más fina siendo desechada, pero también veo la cara de aquellos que amas, la cara de tu esposa, tres jinetes azotan tus puertas y destruyen todo lo que amas, mientras tú estás muerto sin poder hacer algo.

- ¡Blasfemias! - gritó Changó desesperado por lo que oía.

- Solo buscas desestabilizar mi cordura, no debí venir, Obatalá me lo advirtió.

- Vaya, retas mi sabiduría, pero no la de Obatalá, muchacho, no juzgues un libro por su portada, el blanco no siempre es transparente, pero la ceiba no tiene nada que ocultarte, te lo advertí, que no siempre verás lo que deseas.

- ¿Hay alguna forma de salvarme? - preguntó Changó aceptando la verdad.

- No, pero al menos muere sabiendo tu verdad - dijo el brujo deleitado por el pesimismo del guerrero.

- Ahora deja ese gallo aquí, es mi pago por darte la sabiduría - prosiguió.

Changó aceptó derrotado la verdad que se le había revelado, levantó al gallo y lo puso en las manos de la bruja ciega, esta lo levantó con dos de sus uñas. El gallo cacareaba temblando de miedo mientras que Changó derrotado solo observaba el acontecimiento. Orúnmila llevó al gallo a sus fauces, abrió la boca de manera gigante y soltó al gallo dentro de ella, callando así cualquier cacareo del animal.

Changó vio el acto horrorizado y se arrodilló ante la verdad de su futuro, estaba apaleado por la verdad, pero algo sonó en el cuerpo de la caracola, como si de su unión entre caparazón y humano estuviese por expulsar algo, y así fue, un huevo se expulsó del cuerpo de la bruja entre baba, aceite y mucosa. Rápidamente el huevo parido se rompió, revelando la resurrección del gallo.

-Pero ¿qué significa esto? - preguntó Chango al ver el acto grotesco y luego hermoso de la resurrección del animal.

- Es un regalo para ti - dijo Orúnmila.

- La muerte no siempre es un final, Changó, la muerte también es un nacimiento, es la esperanza de un nuevo amanecer, es el momento en que la oscuridad carcome tus pupilas para dejarte ver lo que antes no veías.

El gallo ya no llevaba plumas coloridas, ahora tenía una piel hecha de constelaciones, era un azul transparentoso lleno de galaxias en él, como si el universo se hubiera condensado en la silueta de un gallo común, era un animal astral que fue forjado por el futuro y la esperanza.

-Este gallo guiara tu camino, sus galaxias indicaran el camino que debes seguir para encontrar tu muerte -dijo Orúnmila de manera cortes

- ¿Por qué haces esto? - preguntó Changó.

- Ya te lo dije, aprende el valor de la muerte y no reniegues de la verdad, te falta fortaleza, joven guerrero - dijo la bruja cerrando la claraboya del lugar.

- Vete, me molesta la luz y me cansa hablar contigo.

- Pero tengo más preguntas.

- No las resolveré yo, apuesto a que Obatalá te dijo lo mismo.

El lugar se volvió a poner oscuro mientras cientos de caracoles inundaban los pies de Changó y lo llevaban fuera del árbol. El guerrero queriendo descubrir más de su futuro se resistía a la corriente animal, pero su fuerza fue insuficiente, y cuando lo notó, estaba fuera del árbol de nuevo, mientras sus hijos lo llamaban para recuperar su atención, estuvo desmayado por algún tiempo, pero recobró la conciencia rápidamente estrepitada por lo ocurrido.

- Padre ¿estás bien? - dijeron los Ibbeyí.

- Sí, creo que vi más de lo que necesitaba ver.

- Siempre pasa eso - dijo la roca anciana.

Los Ibbeyí miraron la espalda de su padre, descubriendo al gallo con sus nuevos colores astrales, al cual abrazaron con fervor de tenerlo de nuevo, el gallo cacareó y empezó a caminar por su cuenta, picoteando la cara de Changó para indicarle el camino a seguir.

- Vaya, ahora el gallo es nuestro guía espiritual, no puedo creer que

Orúnmila hiciera eso por ti... debes ser especial.

Changó miró al gallo, pero esta vez de manera decidida, con ganas de afrontar lo que pasaría en su camino.

- ¿Y qué te dijo aquel brujo padre? - Preguntaron curiosos los hijos de Changó.

Este no quería decirles de su inminente muerte, ni mucho menos los presagios de sus allegados, simplemente decidió guardarse las verdades punzantes para sí mismo y buscar la salida de aquella tierra para salvar su reino.

- Nada, solo me advirtió de un lugar en el que el volcán y el mar se unen - dijo Changó evadiendo más preguntas.

El gallo se tornó de color rojizo y azul, como si escuchara los deseos Changó y hacia donde quería ir, el animal empezó a moverse hacia alguna parte pidiendo con sus gestos que el grupo siguiera el camino, a lo cual atendieron el llamado.

Orúnmila miraba al grupo desde adentro del árbol y hablaba con un sujeto externo al mismo tiempo.

- ¿Por qué deseas tanto su bienestar? ¿por qué no le has dicho la verdad aún? ¿sabes que puede morir por buscar su verdad? - pregunto Orúnmila.

-Lo sé, pero no puedo intervenir más en su camino, ya lo he tenido bajo mis alas por mucho tiempo, es hora de que sepa la verdad y la afronte, deberá decidir dónde quiere estar - dijo la sombra que se encontraba en aquel lugar.

-Vaya, la sabiduría y el futuro, el volcán y el mar, qué curioso eres, Changó de Oyo.

A lo lejos, en una de las montañas más alejadas de la tierra astral, charlaban dos viejos amigos, el sepulturero y la guerra, viejos conocidos conectados por la muerte ¿qué no alimenta la guerra los pabellones de cadáveres? ¿qué no es la guerra la que alimenta a la muerte? El sepulturero siempre amará a quien le brinda más cadáveres.

- Los gusanos me han informado de un visitante... al parecer se hace llamar rey guerrero - dijo la voz de una pequeña niña risueña, casi traviesa.

- ¿Puede alguien asomarse por estas tierras con ese título? - dijo una voz masculina mientras veía el cielo estrellado.

- Claro que no, señor, la guerra eres tú, nadie podrá arrebatarte el título, ni mucho menos podrán autoproclamarse guerreros sin tu bendición - dijo la voz infantil mientras se arrodillaba.

- Veamos qué tan lejos puede llegar este falso guerrero - dijo el hombre con una voz enfurecida.

- Sí, gran Ágguna, dios y señor de la guerra misma.

Conflicto: Apacigua tu Guerra

Nos mueve el conflicto, la constante guerra dentro y fuera de nosotros nos hace ser lo que somos y lo que seremos, el hombre en su afán de ganar se

ha vuelto ingenioso, creó maravillosos castillos, imponentes murallas y creativos artefactos para infundir el miedo a sus enemigos; el hombre odia perder, perder es el miedo innato del ser, perder aquello que amas, perder lo que has conseguido, perder lo que planeas conseguir, perder una vida. Agradecemos hoy pues, a cada guerra, lucha y batalla que ha librado la humanidad, santa guerra que recompensas a los ganadores y provees a la humanidad del constante cambio ¿qué sería de nuestro mundo sin ti, preciosa y sangrienta guerra? ¿un mundo flácido, tranquilo, apaciguado y en paz? No. No deseo ver un mundo así, la guerra es aquello por lo que buscamos ser siempre mejores, la ley del más fuerte. Cada animal que conocemos es la mejor versión de sí mismo, garras, dientes, músculos, venenos y camuflajes; lo más hermoso de la naturaleza se creó en base al conflicto, en lo hostil existe belleza. Oh, santa guerra, guíanos a tus campos carmesís y muéstranos que tan lejos podemos llegar.

El gallo había guiado a nuestros viajeros más allá de lo que sus ojos lograban ver, los había paseado por senderos pantanosos, cuevas desoladas y mares de brea, habían superado cada uno de los retos naturales que les presentaba el entorno, se habían movilizado por más de dos días por la extravagancia de aquellos lugares y sus cuerpos ya sentían el cansancio y el tedio de no llegar a ese algo que llevaban buscando, bueno, al menos los humanos y su caballo.

- Padre - dijeron los Ibbeyí, exhalando su cansancio - debemos descansar o saber hacia dónde nos lleva esta gallina, tal vez Orúnmila nos tendió una trampa.

- ¡Claro que no! - dijo Eleggúa gruñendo - conozco a Orún y sé que un regalo de su parte es un buen augurio, además ustedes, par de moscosos, deberían estar en el castillo cuidando a su madre ¿no es así?

Los Ibbeyí dejaron las quejas queriendo hacer caso omiso de su indisciplina.

-Tranquilos todos, y sí, Eleggúa tiene razón, no debieron venir y mucho menos a quejarse - dijo Changó de manera cansada - lo mejor será descansar un poco y seguir al gallo.

El caballo también relinchó, era aquel que más había sufrido en el viaje, y era obvio que necesitaba un descanso para poder continuar, el problema era que en aquella tierra mágica no existía lugar para el descanso. Cayó la noche y el grupo de viajeros se acomodó a la orilla de un río cercano por el cual pasaban, tomaron algunas ramas de unos árboles gigantescos, con ello hicieron fogatas y las bases para un campamento, lo adornaron con una flor azul en la parte de arriba sirviendo como techo para el refugio. En el río, el caballo tenía miedo de beber de aquella agua, era morada con polvo estelar, algo que nunca había ingerido, pero Eleggúa le indicó que era potable y que nunca bebería de un manantial más exquisito que ese, el caballo aceptó y fue como si su energía vital se recuperara exponencialmente, sus dolores cesaron y sus pezuñas rejuvenecieron en cuestión de segundos, el gallo sintió lo mismo al beber, el problema era que el agua solo servía en animales o seres con gran conexión natural.

- Ustedes, humanos, no tienen permitido beber del río - dijo Eleggúa - su naturaleza es envenenar el agua y despilfarrarla, por ello la madre de las aguas Yemayá impide que beban del río estelar, a manera de castigo.

- Vaya, no sabía que fuéramos tan despreciables - dijo Changó curioso por aquella restricción.

- Vaya, no sabía que desconocías tu naturaleza - dijo Eleggúa- o dime ¿no contaminan ustedes sus aguas para lavar piedras preciosas y adornar tu palacio?

Changó quedó en silencio con aquella respuesta, sabía que la roca tenía razón y no podría refutar aquél hecho.

- Cuando vuelvas a tu pueblo págale a la naturaleza lo que le debes, muchacho - dijo Eleggúa cerrando el tema.

Changó se sintió confundido en aquel momento, se levantó del calor que le estaba brindando la fogata y decidió caminar un poco solo, sentía que había hecho todo mal hasta ahora, ser un mal rey, un mal esposo y un mal padre; las palabras de Eleggúa habían resonado en su cabeza, recordaba sus años de guerrero, de cuan-

tas personas asesinó para poder ser el rey de Oyo, de cuántos animales había perpetrado para poder hacerlos objetos decorativos y de cuánta sangre había en su trono, solo para demostrar su poder y estatus, de qué servía un trono hecho en oro si para eso debía contaminar las aguas de su tierra, y de qué servían sus trajes de piel si para ello era necesario acabar con la vida de las especies.

- Tal vez no soy digno de ser un rey - dijo con un tono fatídico, mientras buscaba la luz del cielo.

- Yo tampoco creo que seas un rey digno - dijo una voz infantil a su espalda.

Changó se asustó y rápidamente giró para ver quién se encontraba allí, al momento sus ojos dibujaron la silueta de una pequeña niña que arrastraba una pala con aburrimiento, tenía una cara pálida, casi verdosa, una capucha negra que ocultaba algunas de las facciones de su rostro, corta estatura y se arrastraba con lentitud. Hasta caminar le producía tedio a aquella criatura.

- No eres digno de llamarte rey, ni guerrero, ni hombre, esas son palabras que están reservadas para el señor Allágguna - dijo la niña enfurecida.

- ¿Quién eres tú? - preguntó Changó con temor, puesto que percibía un aura de pesimismo y frialdad en la niña.

-Mi nombre es Oyá, me conocen como la sepulturera, soy la mano derecha del señor Allágguna, Dios de la guerra y el conflicto - dijo en un tono fuerte y seguro - no vine a darte explicaciones, vine aquí por órdenes de mi señor, el que desea encomendarte una tarea, dice que no puedes pasearte por estas tierras bocinándote como un rey guerrero, él es el único dios de la guerra.

- Perdón, yo no sabía que mi título molestó al señor Allagúna - dijo Changó asombrado por la situación.

- Pues lo has hecho, y mi señor no te reconoce, ni mucho menos a tus títulos, pero la guerra también es benevolente si se le sorprende, y es por ello por lo que estoy aquí, mi señor tiene una tarea para ti.

- Soy todo oídos, no puedo dejar que mis títulos sean mancillados ¿qué sería de un rey si no defiende su honor y el de su pueblo?
- El señor de la guerra quiere que lo sorprendas, quiere que le enseñes algo que el nunca haya visto ni imaginado, algo que lo sacuda de su monotonía, y si osas llamarte guerrero encontrarás la manera.
- Pero dame algún indicio ¿qué debo hacer? ¿a dónde debo dirigirme? ¿cuál es mi propósito?
- ¡Shhhh, cállate! yo solo hago lo que el señor de la guerra ordena, no debo responder a tus dudas, no decepciones al señor Allagúna - dijo la pequeña enfurecida mientras se metía en la sombra del bosque

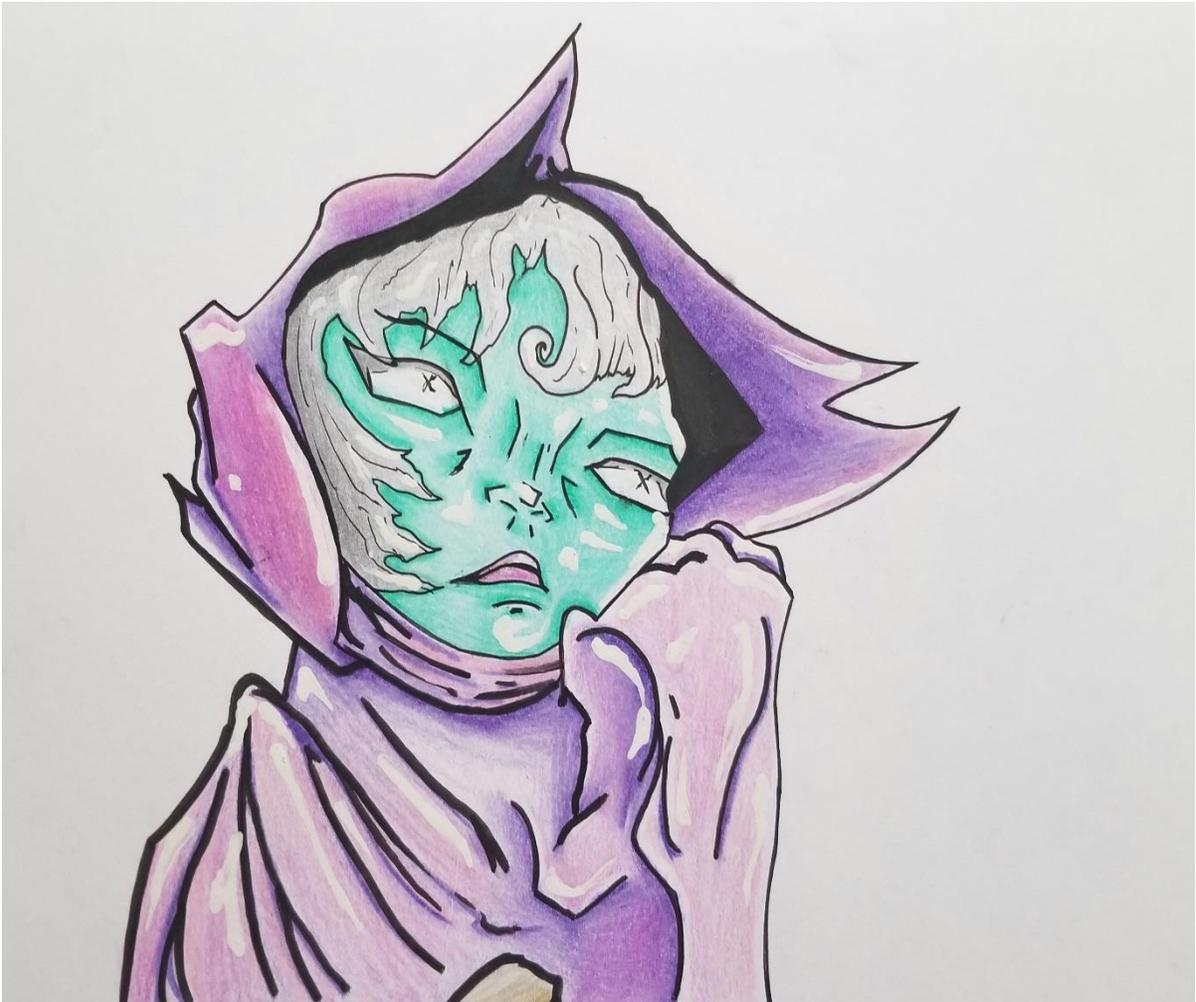


Ilustración 7. Oyá, la sepulturera. Autoría Propia.

desapareciendo por completo.

Changó quedó con más dudas que antes, se sentía derrotado consigo mismo, no era digno de llamarse rey guerrero, pensó que era su fin, que nunca más saldría de aquella tierra inhóspita, que nunca más besaría los labios de su esposa y que su pueblo caería en ruinas para siempre, su espíritu se desplomó y soltó una lagrima al suelo, nunca había sentido el sabor agrio de su orgullo, pero siempre hay luz donde menos lo esperas. Mientras estaba cabizbajo frente a la luz nocturna, un picoteo apareció en su cabeza, era el gallo, el animal había leído sus sentimientos de tristeza y le brindó un cacareo que le devolvió la sonrisa, Changó recordó lo que le había dicho Orúnmila, que el gallo era un guía para aquello que buscaba, y con convicción se perdió en las galaxias y estrellas que arropaban al gallo estelar, allí vio cómo una pequeña luz trazaba un camino y lo dirigía nuevamente a levantarse y ser digno de su título de rey guerrero.

Rápidamente volvió con el gallo al campamento donde estaba el resto de sus compañeros, les contó lo que había pasado y el nuevo reto que se le había asignado a su viaje, levantó al gallo como si fuese un mapa y con más fuerzas que nunca tomaron la decisión de emprender de nuevo el viaje en la mañana.

- Allagúna, umm- dijo Eleggúa con una voz seria - ten cuidado Changó, nuestro hermano Dios de la guerra no es una persona tranquila y no acepta la derrota, debes complacerlo o sufrirás las consecuencias.

- ¿Hay algo que quieras contarme, Ellegúa?

- Sí, creo que es importante que conozcas a quien te ha retado.

- Habla - dijo Changó en un tono serio.

- Hace mucho tiempo - dijo Eleggúa suspirando, como si recordar le doliese - el gran padre Olofi y Alláguna discutieron por la humanidad. Como saben, África es un continente difícil, allí la ley natural del más fuerte se ve en cada animal, planta o pueblo, pero no siempre fue así, esa tierra alguna vez fue pacífica como otras, pero la naturaleza guerrera del hermano Allagúna la tornó salvaje. Recuerdo bien que el gran padre confrontó al hermano guerrero, cuestionó sus métodos y lo envió a dirigir otras tierras para ver su redención, pero ni en la lejanía

cambió su naturaleza conflictiva, hizo resurgir el conflicto en nuevas tierras y sembró discordia en el mundo; para él, las guerras, la sangre y la sed de arrebatarse es lo que mueve el mundo, y en cada guerrero hay una parte de Allagúna.

Changó sintió curiosidad por aquella historia, entendió que aquel dios no era solo una persona fuerte, sino que era una entidad, una energía primitiva, la energía del conflicto, innata en cada cosa sobre la faz de la tierra, así mismo comprendió que su tarea no sería fácil ¿sorprender a la guerra? ¿pero cómo? si la guerra ya lo ha visto todo.

El nuevo día tocó a la puerta en un instante, el descanso fue poco pero suficiente para continuar con las nuevas adversidades. Changó se levantó algo preocupado por las situaciones que lo acorralaban, los retos, el reino y las verdades que sentía más cerca que nunca. Al cabo de unos minutos todos estaban despiertos, pero sin saber hacia dónde dirigirse, por fortuna, Changó recordó que el gallo había trazado una ruta según los más íntimos deseos de su amo y le pidieron al animal ponerse en marcha para guiarlos, se montaron rápidamente al caballo con serenidad y se marcharon hacia su destino, no estaban lejos del lugar que los aguardaría.

Al cabo de unas horas llegaron a un lugar desértico, la arena era plateada y cada grano resplandecía como si de diamantes se tratase, una arena brillante que encantaba con sus vestigios de luz rebosantes a los ojos de sus espectadores, pero en aquel desierto yacía también un vagabundo castillo que se movilizaba en aquellas arenas.

A lo largo se podía apreciar la forma, y no forma, de aquel castillo curioso que indicaba el gallo. Era una caravana de animales gigantes, el primero era un caballo exorbitante de pelaje blanco y pezuñas doradas, relinchaba con agresividad por ser el primero de la caravana, solo cargaba su larga cabellera y unos dientes que asomaban un tamaño descomunal. Seguido del caballo se movilizaba un elefante más pequeño, tenía unas patas flácidas, delgadas, pero supremamente alargadas, era como si anduviera sobre palillos que actuaban como piernas, en la parte de su cabeza, cargaba una estatua de una mujer desnuda, haciendo gala de la feminidad en aquel desierto vacío; seguido de este elefante, iba otro igual en aspecto, solo que

cargaba un obelisco de color amarillo radiante con bolas grisáceas que flotaban a su alrededor. El más curioso de la caravana era el tercer elefante, tampoco destacaba por su aspecto, de nuevo, por lo que cargaba en su gigantesca espalda, un palacio de oro macizo, con un techo de esmeraldas de un verde único, en el centro del techo yacía un árbol gigantesco como si el mayor tesoro de aquel palacio fuera ese árbol macizo, al rededor del palacio unas trompetas gigantes que no paraban de tocar música en honor a la procesión que estaban viviendo, era un palacio rodeado de musicalidad, joyas y especies exóticas, pero ¿quién estaría sentado en aquel trono?

- Vaya, no sabía que el gallo nos traería hasta aquí, no es el mejor lugar para las respuestas - dijo Eleggúa, como si ese lugar fuera de mala fama.

- ¿Por qué lo dice, señor roca? Es un lugar colorido y lleno de música ¿qué tan malo puede ser? -dijeron los Ibbeyi emocionados por lo que veían.

- Ese lugar es el palacio de Hibagon, el hombre mono, y créanme, su reputación es sanguinaria - dijo Eleggúa de manera fría.

- Pero si el gallo nos condujo aquí es por alguna razón ¿no lo crees? - dijo Changó desafiando el panorama.

- La verdadera pregunta es: ¿cómo escalar aquellos elefantes gigantes para entrar a su palacio? -dijeron los Ibbeyí viendo el tamaño de aquellas bestias.

- Bueno, si eso desean, yo puedo llevarlos, soy aquél que resguarda los lugares ¿o es que ya lo olvidaron? - dijo Eleggúa haciendo mofa de su gran poder.

La pequeña roca empezó a tomar aire, poco a poco su tamaño aumentaba de manera considerable, aspiraba y aspiraba cantidades alarmantes de aire hasta hacer crecer su tamaño, y en unos cuantos segundos era comparable al tamaño de una montaña; les pidió amablemente a los aventureros que confiaran en él y que entrarán rápidamente en su boca.

- Rápido, entren todos, ya no estoy en edad de hacer estas cosas -
dijo la roca gigante.

Por un momento el grupo miró con recelo la acción de entrar en la boca de Eleggúa, no por confianza de su gran poder, sino por el mero hecho de entrar en su fosa, rápidamente todos se miraron y acordaron de manera indiscreta ingresar en la boca gigante.

Al entrar, Eleggúa cerro su boca y fue soltando aquel aire que había consumido ,volviéndose ahora cada vez más pequeño, volvió a su tamaño normal, pero continuo disminuyendo con los guerreros adentro, en un momento de esfumo en la existencia total de tanto encogerse y desaparecieron al unísono, y en un momento fugaz, la roca apareció en la puerta del palacio dorado que se veía tan lejos, repitió el proceso, tomó aire, dejó salir al grupo de su cuerpo y retomó su tamaño habitual mientras jadeaba del cansancio por aquel acto de transporte.

- ¿Cómo llegamos tan rápido? - dieron los Ibbeyí confundidos por lo ocurrido.

- Custodio cada entrada y salida, así que hasta aquí puedo traerlos, déjenme descansar, prosigan ustedes al castillo, luego vengan por mí

- dijo Eleggúa mientras caía dormido por el esfuerzo realizado.

- Gracias -dijo Changó mientras acomodaba a Eleggúa en el suelo.

- Entremos, algo me dice que aquí encontraremos respuestas - dijo Changó decidido.

El grupo era recibido por un eco musical que provenía desde adentro, sonaban trompetas, acordeones y musicalidades variadas, como si se llevara una fiesta en aquel castillo dorado; el eco saludaba a los viajeros con sonidos de animales, cacareos, maullidos, ladridos y alaridos eufóricos que entonaban la felicidad de un carnaval, y sin más, el grupo entró al castillo esperando una gran fiesta.

Asombrados por aquel palacio tan majestuoso, encontraron en el centro del mismo un árbol gigantesco que atravesaba el techo, el árbol era más precioso que cualquier ornamento, al entrar en aquella sala del árbol, vieron a todos los animales que habían escuchado antes, era como si la selva estuviese de fiesta, hipopótamos ebrios, cocodrilos alimentándose, cervatillas cautivando y leones acechando, era un

reino muy parecido al de los humanos, habían algunos animales que hablaban de política, otros de música y faena, y otros rumoreaban sobre sus relaciones sexuales, le recordó a Changó la sala de su palacio, así de catastrófica y bulliciosa, pero rápidamente el ruido finalizó y los animales se inclinaron formando un círculo en el árbol del centro, era la llegada de su rey, el Hibagon, el más grande de todos los gorilas y que, curiosamente, también tenía algunos rasgos humanos.

Hibagon empezó a descender de las copas de su árbol de manera majestuosa, cargaba una capa roja con un borde de seda blanca, su cabeza era rodeada por una melena negra gigante, mucho más abundante que la de cualquier león conocido, su tamaño era descomunal, su altura era la de cinco hombres negros, sus brazos doblaban el tamaño de un árbol promedio, y sus pies, bueno, sus pies eran lo más aterrador, con forma de pies humanos eran tan grandes que su cabeza y melena se veían como moscas ante el tamaño de estos, era una criatura curiosa y a la vez imponente, digno de llamarse el rey de la selva.

- Arrodíllense ante el rey Hibagon, el más grande de los gorilas - pronunció una hiena arrodillada.

Rápidamente los animales bajaron su mirada, como si no fuesen dignos de ver a su rey a los ojos.

- Me he enterado de que alguien aquí ha robado mis bananas - dijo Hibagon de manera penetrante -ese alguien no tiene respeto por su rey, y será masacrado a golpes, así se hacen las cosas por aquí - continuó.

Al parecer todos los animales ya sabían quién era el responsable de tal acto, pero el perpetrador era el único que ignoraba la verdad.

- ¡Tú, puercoespín, maldito ladrón! las abejas me contaron que te vieron entrando al palacio anoche, y mientras apareaba a mis esposas has decidido robarme mi sagrado fruto, serás castigo con la mismísima muerte.

- Mi rey, perdóneme, no pude resistirme a tal sabor.

El puercoespín no tuvo ni tiempo de terminar su frase, cuando el Hibagon ya había alzado sus enormes puños enlazados y de un golpe aplastó al animal esparciendo sus sesos contra el suelo.

- Aquél que intente robarme de nuevo se las verá con mis pies, y créanme es un sufrimiento *animales*



Ilustración 8. *Hibagón, El rey de los animales.* Autoría Propia.

El Hibagon sintió un cosquilleo en las manos con las que asesinó al animal, las púas se le clavaron en múltiples partes de las manos que le generaban un ardor insopor- table, pero ignoró el dolor, no podía mostrarse débil frente a sus súbditos, volteó a mirar y vio un grupo de formas que no estaban arrodilladas ante su magnificencia, eran tres humanos, un caballo y un extraño gallo.

- ¿Quiénes son ustedes? ¡no se permiten humanos en mi reino!
¿cómo han llegado hasta aquí? - dijo enfurecido el gorila.

- Mi nombre es Changó, rey de Oyo, y estos son mis hijos, los Ibbeyí,
la magia nos condujo hasta aquí, no tenemos mayor explicación - dijo
Changó tratando de calmar el ambiente hostil.

- ¿Magia? Qué puede saber un humano como tú de magia, no tienes
la conexión con lo sagrado, sólo destruyes a la madre naturaleza - dijo
el gorila retando mientras se acercaba a Changó.

- Dime, rey Hibagon ¿así es como debe actuar un rey? ¿asesinando
a su pueblo? si es así, eres el menos indicado para llevar esa capa -
dijo Changó tranquilo, como si una punzada le dijera que retara al rey
mono.

- ¿Osas entrar a mi palacio sin invitación y cuestionar cómo controlo
a mi reino? pues bien, hagamos esto como la madre lo dicta, él más
fuerte se queda con la capa - dijo el mono mientras le respiraba en la
frente a Changó.

- No permitiré que sigas reinando de tal manera, mancillando a tu pue-
blo, dime ¿cómo quieres decidir esto? - dijo el rey de Oyo decidido.

- Como se debe hacer... con música - dijo el Hibagon sonriendo.

El palacio se estremeció, se sentía la alegría que producía una batalla musical para aquel reino, era como si la fiesta acabara de tocar a sus puertas y era hora de disfrutar la parranda. El Hibagon era bien conocido por tocar los tambores de una manera única, sus grandes palmas generaban efectos de sonidos únicos en aquel instrumento, tenía el don de usar aquellas manos para estrangular a sangre fría pero también para deleitar con grandes melodías pero, por otra parte, Changó no era el músico más habilidoso del mundo, lo había intentado en sus tiempos de ocio cuando era un guerrero de menor rango, trataba de usar la flauta, los bongos y hasta la guitarra, pero nunca logró ser hábil en aquellas destrezas, por ello, sintió que el reto sería difícil de cumplir ¿Qué debería hacer en aquella situación tan apresurada? la solución estaría en un objeto que había olvidado.

Rápidamente los alrededores del árbol gigante se despejaron, los animales formaron un círculo para ver aquel espectáculo que emanaría un deleite musical, el Hibagon llegó con un gran tambor bordado, solo alguien como él podría tocar un instrumento de tal tamaño. Changó, por su parte, pidió una guitarra porque era la que recordaba más sencilla.

- ¿Una guitarra? este rey no sabe de parrandas - dijo el rey animal riéndose de su oponente.

Changó se sentía nervioso, no sabía cómo tocar la guitarra para ganar aquel combate, pero rápidamente empezó a sentir piquiña en uno de sus bolsillos, era algo que le incomodaba, como si algo buscara salir de allí, cuando inspeccionó con su mano lo que se encontraba allí, recordó aquel objeto que le fue entregado, la pluma de Obatalá. Changó había olvidado aquel regalo entregado en el principio de su viaje, y cuando lo sacó de su bolsillo, la pluma vibraba como si estuviese repleta de energía y, sin saber cómo, simplemente una punzada en su cabeza le decía que aquello era la solución a su problema. Tomó la parte puntiaguda de la pluma y, sin entenderlo, empezó a tocar la guitarra de forma automática, no era quien entonaba el son, era la pluma, como si tuviera pensamientos y actuara por sí sola, él simplemente se dejaba guiar y hacía mímica de lo que dictaba la pluma.

La canción en la guitarra era fuerte, álgida y poderosa, los animales, siendo estos más sensibles a los sonidos, se sintieron fuertes de nuevo, como si la música revitalizara sus cuerpos y les ordenara liberar sus ataduras, algunos animales empezaron a fornicar al ritmo de la música, otros a alimentarse y otros salieron despavoridos para cazar a sus presas. La música causó en ellos un efecto de valentía y empoderamiento sobrenatural, pero rápidamente decayó la música, la pluma paró y todo quedó en un silencio, pero al cabo de los segundos retumbó en estallidos, gritos y alaridos que agradecían aquella tonada y mostraban apoyo hacia el humano con la guitarra.

- Impresionante, debo decir, pero no estás al nivel de mi tambor - dijo el Hibagon con ínfulas de superioridad.

El Hibagon tenía la confianza en las nubes, sabía que sus tocadas de tambor eran las mejores del reino animal, nadie tenía unas manos como las suyas para tocar

música de tal manera espléndida, ahora solo pensaba en qué reclamaría como premio, no le importaba mucho qué canción tocar, igualmente ganaría sin problema. El Hibagon levantó las manos y empezó a golpear el tambor con fuerza, pero había olvidado un pequeño detalle, las púas en su mano del súbdito asesinado, le dolían demasiado las manos, y cada golpe contra el tambor multiplicaba su dolor, lo que lo inhabilitaba de tocar bien el instrumento. Sonaba lúgubre y sin sentido, al cabo de unos segundos las manos le empezaron a sangrar por las púas y el tambor se llenó de sangre, haciendo que el sonido fuera de mal en peor, y aun resistiendo el dolor, intentó continuar, pero no resistió mucho y empujó el tambor con una de sus patas, molesto por perder el duelo de su vida.

- Debemos replantear el duelo, me es imposible ganarte con mis manos en este estado.

- Eso es imposible, entrega tu capa y tu reino, la sangre en tus manos demuestra la clase de rey que eres - dijo Changó con un aire de victoria.

- O acaso ¿también deshonraras tu palabra como rey? - continuó.

El Hibagon miró con vergüenza la escena que le acontecía, sin más, se arrodilló ante Changó, se auto arrebató la capa y se la entregó de manera honorífica.

- Ahora eres el rey de esta tierra, porta la capa como muestra de ello - dijo el animal arrepentido.

- ¿Que estás dispuesto a hacer por tu pueblo, Hibagon? ¿Reinarías bajo mi tutela para buscar el bien de este pueblo? - dijo Changó buscando una solución rápida, él no podría quedarse a vivir allí, pero necesitaba que Hibagon reinara a los animales con paz.

- Soy uno más de sus súbditos ahora, solo cumpliré sus órdenes.

- Entonces serás el asistente del rey, y mi primer mandato es que se reine sin violencia, siempre la paz como una opción - dijo Changó mientras le daba la mano al Hibagon.

- Además, creo saber por qué la magia me trajo hasta este lugar, descubrí el poder del arte y de cómo se sobrepone ante el conflicto, Hibagon, cura tus manos y trae tu tambor, quiero que toques para alguien.

- Sí, mi señor - dijo el gorila sumiso.

Changó sintió una sagacidad breve para todos sus problemas luego de usar la pluma, pudo afrontar lo demás que se le presentaba, era como si una luz entrara a su mente y despejara todas sus dudas, solo claridad y respuestas era aquello que brindaba ese objeto.

El grupo se hospedó en los elefantes vagabundos un par de noches, se deleitaron de las exóticas comidas del reino animal y disfrutaron del descanso que el lugar les proveía, pero aquel descanso era mínimo, la paz se vería perturbada sin aviso alguno. En la tercera noche la oscuridad envolvía al árbol gigante.

Changó sabía que había llegado el momento más álgido de sus pruebas, debía presentar la ofrenda al señor de la guerra, rápidamente acomodó el desorden de su palacio y esperó pacientemente junto con sus compañeros y sus nuevos súbditos. A su espalda se asomaba la voz de la pequeña niña.

- Arrodíllense todos ante el señor de la guerra, Allágguna - dijo la pequeña niña arrodillándose.

De repente, entró por el pasillo un cuerpo fornido y alto, un trigueño de barba amarilla y colores miel, portaba en sus manos una espada alargada que parecía no pesar mucho, sus ropajes eran rojos y adornaba su cuerpo con algunas cicatrices hechas, probablemente, en batalla, con el mover de sus pasos se sentía más tensión en el ambiente, como si aquel hombre no cargara ningún temor a su espalda, como si ya conociera todo lo que el mundo tiene para ofrecer, y en pocas palabras resumió la razón de por qué estaba allí.

- He oído de un tal rey que se hace llamar guerrero, aquel con el nombre de Changó porta esos títulos por tierras que no son tuyas, pero le di la oportunidad de redimir su error sorprendiéndome a mí, al señor de la guerra, y he venido por aquella sorpresa que me ha de tener -

dijo con una voz grave y fuerte que resonaba en todo el palacio animal.

Changó, los animales y los otros dioses se arrodillaron ante el poder que emanaba aquel personaje.

- Yo soy Changó, rey de Oyo, señor Allágguna, he pensado mucho en su petición, y me cuestioné cómo sorprenderlo a usted, en como sorprender a la guerra, una eminencia tan antigua y sagrada, y solo pude llegar a una conclusión, el arte puede sorprender más que la guerra.

Changó llamo a Hibagón, el cual se presentó rápidamente a las órdenes de su nuevo rey y del Dios que tenía frente suyo, sus manos no habían sanado tanto, pero estaban listas para tocar la música de la cual se enorgullecía tanto, sin más palabras, comenzó a tocar el tambor de una manera espléndida, el lugar rebosaba de una sonoridad particularmente dulce, todos se sentían plácidos con cada golpe que replicaba en el instrumento, la melodía era exquisita, ese era el propósito de la bestia, crear mas no destruir, todo sonaba perfecto, pero la cara del Dios era inexpresiva y solo se veía su plena concentración en la obra, Changó por su parte pensaba:

- ¿Le estará gustando?

La música cesó y todo el mundo aplaudió al Hibagon, la bestia se sentía realizada, su propósito estaba hecho y sintió la gratitud de apaciguar su violencia con sonoridades hermosas, pero el Dios de la guerra calló el festejo golpeando el mango de su espada contra el piso una sola vez, mientras se acercaba a Changó igual de inexpresivo.

- Y dígame, señor Allágguna, ¿la música fue de su agrado? - preguntó Changó tembloroso al ver que el Dios se le acercaba con una mirada seria y punzante.

- ¿Creíste que un tambor impresionaría mis oídos? me gustan más los cantos del sufrimiento y la angustia de los cuervos.

Y sin dudarle un segundo, blandió su espada de manera fugaz, atravesó con el arma el cuerpo de Changó en un momento de inconformidad por el regalo presentado.

- Esta es la consecuencia de tu orgullo.

Changó sintió como una cascada de sangre brotaba de su interior y se resbalaba por la herida hecha, empezó a ver su alrededor borroso mientras deliraba sintiendo el respiro de la muerte, no podía comprender lo fugaz que fue su asesinato ni del por qué, pensó en su esposa, en su pueblo y miró a sus hijos a los ojos con una sonrisa reconfortante como diciendo: todo estará bien. Y sin más, cayó su cuerpo al suelo en cuestión de segundos.

Los Ibbeyí se acercaron al cuerpo de su padre entre lágrimas y gritos sollozantes, todo pasaba de manera lenta, como si el tiempo se hubiera congelado en el peor de los escenarios posibles, en ese momento Changó experimentó lo voraz que puede ser la muerte.



Ilustración 9. *Allágguna, Orisha de la guerra.* Autoría Propia.

Muerte: Verdad absoluta

Nacer es el acto de posibilitarlo todo, naces y no eres nadie, agradece el hecho de no ser nadie porque puedes ser cualquiera, astronauta, cantante o actor de cine ¿por qué lloras pequeño infante si estas por encima del mundo? ¿por qué lloras si no tienes ataduras y puedes domar tu libertad? el bebé llora porque añora las muertes pasadas, conoce la paz del fin y sabe que la vida es un caos continuo. Morir es el acto de posibilitarlo todo, mueres y no fuiste nadie, agradece el hecho de no haber sido nadie porque de nuevo, podrás ser cualquiera, indigente, psiquiátrico o asesino serial ¿por qué llora el maldito anciano si el mismo decidió desperdiciar su vida? ¿por qué llora tanto si se acabaron sus ataduras y puede crear una nueva libertad? el anciano llora porque añora la vida que consumió, se acostumbró al caos de su vida simplona y las pocas metas que logro, no conoce la paz que ofrece el fin.

El guerrero abatido abrió sus ojos desconcertados en una nada inquietante, un lugar tan baldío que desconcertaba a todo aquel que llegase allí, no había nada, el cielo era un azul verdoso, pútrido, totalmente despejado, daba una tonalidad grisácea todo lo que tocaba, como el momento antes de una gran tormenta. El suelo contrastaba tiñéndose de un café oscuro que recordaba a las hojas secas de un árbol, eso era lo único que se veía en aquella nada, un cielo y un suelo de tonalidades desesperadas.

Changó estaba allí, tendido en el piso sin poder hablar o moverse, como si su cuerpo estuviese totalmente paralizado y la única imagen era el paisaje baldío, no sabía dónde estaba y le incomodaba el hecho de no poder abrir su boca, era como estar enterrado en vida, pero el cielo lo acompañaba, por primera vez en su existencia se había tomado el tiempo de ver un cielo así de grisáceo, siempre ignoró el paisaje, y dentro de su incapacidad de moverse encontró refugio y serenidad, como si la tranquilidad lo consumiera.

Changó divisó en su paisaje un cuervo que, hacia círculos en el cielo sobre él, como si estuviera rodeando a su presa para sacarle los órganos

-Es verdad-pensó Changó en su cabeza- Allágguna me clavo su espada, yo estoy ¿muerto?

El cuervo empezó a bajar poco a poco acercándose al cuerpo helado del guerrero en esa tierra fúnebre, rápidamente cayó en picada del cielo y se posó sobre la frente de Changó, el animal lo miró de reojo y analizó su rostro, el muerto tenía un miedo gigantesco que pasaba por su mente, pero no era capaz de mover su cuerpo un centímetro ¿Qué tan terrible debe ser contener tu miedo y ni siquiera poder gritar? El cuervo seguía verificando el cuerpo de Changó desconcertado de por qué estaba allí tirado, y repentinamente el animal habló

- ¿quién eres tú? esta pradera no es a donde llegan los humanos ¿por qué estás aquí? -dijo el cuervo curioso

Changó solo movía sus ojos sin poder explicar lo sucedido, bueno, ni el mismo sabía lo que había sucedido. El cuervo notó que el muerto tenía imposibilidad en el habla, así que se acercó hacia la boca de este, introdujo su pico y le saco la lengua de manera exorbitante, pero fue curioso, aquel acto tétrico no tuvo una sensación de dolor en Changó

-Ahora puedes hablar-dijo el cuervo mientras digería la lengua del guerrero

- ¿Como es que devoraste mi lengua y no sentí tal dolor? ¿dime dónde estoy? ¿qué es este lugar? ¿dónde están mis hijos? por favor ayúdame animal desconocido-dijo Changó mientras se hiperventilaba

- Esta es la tierra de los muertos, saca tus conclusiones, ¿pero aquí las preguntas las hago yo cuéntame cómo llegaste a esta pradera?

- Eso quiere decir que todo fue real, el dios de la guerra Allágguna me asesinó con su espada, es lo último que recuerdo-dijo Chango con una voz pesimista

- Yo también tengo cuentas con Allagúna, pero eso no te incumbe, debo enterrarte, ya hablamos demasiado

-Pero antes dime, quién eres tú pequeño cuervo

El cuervo le cedió el placer al muerto de conocer su verdadera identidad, se envolvió a sí mismo en un aura oscura y reapareció en un en una foma

humana extraña, un velo purpura adornaba el cuerpo de una mujer esbelta, era un vestido de matrimonio pero de colores morados oscuros, llegaban hasta sus senos con un gran escote que mostraban los atributos de aquella sombra extraña, pero a la altura de su cuello y la mitad de su cara dejaban entre ver algunos huesos carcomidos por gusanos, era la dualidad hecha mujer, la belleza adornaba todo su cuerpo, pero la putridez era su verdadero rostro oscuro

-Soy la muerte, soy la Anima Sola

La mujer sacó una daga de su bolsillo y cortó una de las manos de Changó, lo levantó del suelo, de nuevo este no sintió dolor alguno por el acto del desmembramiento de su cuerpo, simplemente sintió que ya podía moverse de nuevo.

-Ven caminemos hacia tu tumba-le dijo la muerte sonriendo con la mitad de su cara humana

Changó no sentía miedo ante tales palabras, le reconfortaba saber que su momento había llegado

-Así que tú eres la Anima Sola, la muerte misma, las historias te preceden-dijo Changó mientras caminaba

-Si, soy el miedo primigenio, no sé desde cuando existo, ni creo que dejé de existir, pero bueno, mi trabajo es brindar paz a aquellos que se van, y eso es muy diferente a lo que dicen las historias, si, hace tiempo fui desalmada y agresiva, pero he cambiado, la serenidad y la tranquilidad es lo mínimo que merecen aquellos que llegan aquí-dijo la muerte con una voz pasiva

-Pero yo no quiero irme aún, tengo motivos para volver a donde estaba, ¿cómo morir sin saber siquiera quién soy? -dijo Changó frenando su cuerpo y mirando el suelo

- ¿qué serías capaz de arriesgar por ello? tal vez lleguemos a un trato-dijo Anima Sola curiosa

- ¿Tienes algo en mente?

- Veras, con solo ver a los ojos a cualquier ser conozco la manera en que murió, y sé que fuiste asesinado por el Dios de la guerra

Allaggúna, tengo algunas cuentas pendientes con él, cuando llegaste tu cuerpo no llego al lugar donde debería llegar, eso es porque mi sepulturera se ha ido, abandonó esta tierra por lealtad a ese maldito Dios

- ¿sepulturera? hablas de la niña pálida que lleva una pala, la mensajera de aquel dios

-Si, aquella niña es Oyá, la sepulturera, solía ser mi mano derecha en este lugar, como ves ahora debo recoger a cada ser que muere y llevarlo a su tumba, ése era su trabajo, pero yo sola no puedo cumplir esa tarea, y los muertos divagan en este lugar perdidos hasta que yo los encuentre, ellos no saben que ha pasado y su pesadilla se vuelve interminable, me es difícil brindarles una paz eterna en esas condiciones, por ello, estoy dispuesta a ayudarte, si tu prometes regresarla.

Changó, dudó un momento de sus propias capacidades, había tomado a los dioses como creaturas simplonas y eso lo había conducido a morir, debía actuar con más precaución ¿o es que ya sería muy tarde para él?

- ¿Pero ¿cómo puedo traerte a la sepulturera si ya estoy muerto? no pude cumplir la tarea de Allaggúna, mucho menos una tarea para ti Anima Sola

- ¿Que acaso no deseas volver con tu esposa, tú reino y tus hijos? ¿esa es la tenacidad de un guerrero? esperaba más de ti pequeño Changó, veo que te ciega el fracaso, no hay pizca de resiliencia en ti, pero ya perdiste la vida ¿qué más podrías perder?

Esas palabras retumbaron en el rey como si de un eco profundo se tratase, era verdad, ¿que otro miedo puede existir luego de experimentar la muerte? conocer lo desconocido es la manera de eliminar todo miedo, en ese momento Changó notó un cambio en su interior, no era el mismo rey que partió con dudas, en su viaje descubrió sus capacidades como líder y pensador, se dio cuenta de que no todo estaba perdido, encontró el renacer en su mismísima muerte, ésa es la tenacidad del guerrero

-déjame ver mi verdad Anima-dijo decidido

La muerte sonrió al ver como se levantaba el espíritu de aquel cuerpo, lo tomo con sus dos manos y acaricio su cara de manera maternal, acerco de manera lenta su boca hacia los ojos de Changó, transformo sus labios en el pico de un cuervo y de manera fugaz picoteo el ojo derecho del guerrero, arrancando el globo ocular de su cuenca y devorándolo sin piedad, luego repitió el proceso con el ojo izquierdo dándose un festín con los ojos de un rey, los devoro con fervor y al acabar le dijo al oído

-Ahora puedes ver

Y en aquel momento fue como si el universo presionara los recuerdos más inhóspitos del guerrero y los dejara fluir en los ríos de su memoria; la verdad estaba siendo revelada en la mente del desconcertado rey, que empezó a recordar sus orígenes, aquellos desvanecidos por el tiempo eónico del que provenían, su mente le dio vis-tazos de algo que recordaba de manera nublada, un lugar en el que el fuego y el agua se tocaban, el volcán y el mar, el héroe de obsidiana empezaba a recordar.

Era un lugar curioso, un volcán enrojecido que derramaba su sangre carmesí quemando todo aquello que tocaba, no era cualquier volcán, era el más caliente de los volcanes existentes, y también el hogar de Algayú Sola, el dios del fuego, señor de los volcanes, la piromancia hecha deidad, la cúspide del elemento primordial, pero el fuego no es solo un elemento natural, también es aquello que nos impulsa hacia el deseo y Algayú Sola era también el deseo carnal, él impulso de hacer y de crear. Era un día más en el tedio de aquel volcán donde habitaba el dios, se levantó de las profundidades y noto que algo estaba diferente, lo sentía en su lava, una sensación que no había sentido antes, como si algo o alguien fuese capaz de dominar aquel fuego indomable, como si existiera la capacidad de extinguir su creación.

Algayú Sola bajo del pico de su volcán hasta la parte más baja del mismo para inspeccionar aquella sensación tan extraña, vigiló cada uno de sus ríos de lava para dar con el paradero de la punzada que lo atormentaba, hasta que en el último río de lava, aquel más lejano del volcán, fue donde encontró lo desconocido, un lugar azul interminable, lo había escuchado entre los rumores de los dioses, pero había hecho caso omiso de que algo así pudiese existir, el mar.

El agua y el fuego fueron elementos primordiales creados por el gran padre, pero como contrapartes siempre hicieron caso omiso de la existencia del otro, cada uno tenía su tenacidad y temperamento, cada uno encarnaba aspectos distintos de la naturaleza, pero ese fue el primer día en que se conocieron, las aguas y las lavas, las primeras eran del dominio de Yemayá, la gran madre, porque el agua es vida, es aquél elemento primordial en la vida de cada ser, es la madre por que cuida de la vida para que continúe, el agua es el elixir que provee y revitaliza la vida misma, el fuego hace lo contrario, termina con la vida, pero posibilita la creación de nuevas formas, por ello el fénix es el animal que representaba lo volátil y hermoso de la piromancia, por que muere y nace de su muerte, ésa es la tarea del fuego.

Yemayá también había sentido una punzada extraña aquel día, sintió en sus oleadas como algo o alguien había sido capaz de herir sus aguas, como si su tamaño y poder no fueran suficientes para apaciguar cualquier forma de vida existente ¿qué cosa podría herir al mar? eso suena ilógico, así que, de la misma manera, decidió inspeccionar sus olas más lejanas. Los dos dioses iban a un encuentro inesperado, no sabían lo que hallarían frente a sus ojos, su antítesis misma parada frente a sus ojos fue un momento de silencio extraño, un lado en furor y tonalidades rojizas amenazaba con su mirada, mientras que las oleadas azulejas apaciguaban con calma el momento mismo, era la primera vez que el fuego y el mar se conocían.

El encuentro fue rápido, no se dijeron ni una sola palabra, aunque en sus mentes las dudas y frases sobraban, pero no eran capaces de decirse algo el uno al otro, se dieron la espalda y se fueron aquella vez, pero no sería el primero ni el último de sus encuentros, porque los opuestos tienden a atraerse.

Pasaron los eones y cada elemento conoció al otro, encontraban maravilloso el mundo del otro ser, era sorprendente que tan diferentes eran y como encontraban felicidad en aquellas grietas de xenofilia, el amor pudo más que el odio y en algún punto dejó fluir aquello que sentían, Algayú Sola puso todo su fervor y energía en la obsidiana, mientras que Yemayá puso su amor y tranquilidad en la misma, el hijo del volcán y el mar fue concebido, la obsidiana, lo mejor de ambos mundos en un pequeño espacio temporal, concebido y parido en el mismo acto sexual. Pero el placer de ambos dioses fue tanto que olvidaron completamente a su creación, y el

pequeño trozo de obsidiana cayó del mundo de los dioses al mundo humano, los dioses hicieron el amor por la eternidad y olvidaron al mundo que les rodeaba, pero su creación sería el guerrero más espléndido, aquél que representa las mejores cualidades de un guerrero, el fuego y el agua hechos persona, Changó el dios guerrero.

Changó salió de su laguna mental, respirando hondo como si se hubiese ahogado en los recuerdos que veía, estaba confundido, no sabía qué había visto, cómo explicarlo o qué pensar al respecto, la cabeza le daba vueltas y se sentía demasiado desorientado sobre el significado de aquellas visiones

-Interesante, no eres un humano cualquiera, es más, no eres un humano-le dijo Anima Sola viéndolo recuperar el aliento

- ¿A qué te refieres? no entiendo lo que me estás diciendo -dijo confundido

-Deja de hacerte el tonto, sabes lo que viste, el volcán y el agua dando luz a una creación, tus padres son Algayú Sola y Yemayá, eres un dios no un humano

Changó se sintió desconcertado por aquella revelación, pero en el fondo sabía que era una verdad absoluta, lo sintió desde el momento en que esta aventura lo llamaba a averiguar sobre sí mismo, desde que piso la tierra de los dioses y sentía una conexión más fuerte con este mundo irreconocible, su forma de entrelazar relaciones con otros dioses, prácticamente todo le indicaba que aquella verdad era fulminante, no sentía rencor por el abandono de sus padres, no reprochaba las acciones ni su vida en la tierra porque allí fue donde encontró el significado de ser un rey, un padre y un amante, solo que ahora sabía más de sí mismo que nunca, tenía la seguridad de que podía lograr lo que se propusiese

-Déjame volver con mi familia

-Ya te dije, tenemos un trato, puedes volver si me envías de regreso a la sepulturera, para ello debes derrotar a Allagúná, te recuerdo que ya perdiste una vida como humano ¿estás dispuesto a morir como un dios? ya no habrá segundas oportunidades

-Tal vez no deba vencerlo, simplemente convencerlo, es lo que quiero creer

-No me interesa lo que creas o lo que hagas con tu vida, solo cumple tu parte del trato, y recuerda, algún día volverás a este lugar, y tendré una tumba en tu nombre Dios guerrero Changó

La Anima Sola se abalanzo de nuevo sobre el cuerpo inerte de Changó, repitió el proceso de quitarle algo y alimentarse de ello, esta vez de su corazón, picoteo y picoteo en su pecho hasta hallar lo que buscaba, era un corazón de color dorado que brillaba en aquel lugar de penumbra

-Vaya nunca he devorado el corazón de un Dios-dijo la muerte preparándose para aquel alimento milenario

Picoteo el corazón dorado del guerreero y lo devoro, era extraño, un sabor diferente para ella no era agradable, no era lo mismo el sufrimiento humano carnal que el de un Dios sin miedo a nada, al fin y al cabo, lo que le da sabor a la muerte es el miedo que le tienes.

En ese momento todo se desvaneció, se abrían y entre cerraban los ojos dejando ver siluetas reconocibles, pero no era claro, solo eran sombras al parpadeo, como cuando despiertas de un letargo tortuoso, no sabes en donde estas luego de una pesadilla tan larga, tú cuerpo esta adormecido, despiertas en una tina rojiza hecha de tu propia sangre mientras aquellos que amas lloran frente a tu imagen, que desconcertante es la muerte, pero mucho más cuándo vuelves de ella.

Chango parpadeo de nuevo y esta vez sus ojos se abrieron completamente, pensó que estaba de nuevo en el reino de la muerte, así que comprobó la situación tratando de mover sus músculos a su merced, cosa que consiguió con facilidad, miró rápidamente a su alrededor para entender donde se encontraba, era el mismo lugar donde acababa de ser asesinado, los Ibbeyí estaban a su lado llorando a cantaros su despedida, estaban tan sumidos en el dolor que no habían notado el regreso de su padre del más allá, tenían tapados los ojos secando sus lágrimas, pero el abrazo de su padre cobijó sus penas, no podían creer lo que veían, la resurrección del su padre como un nuevo ser.

- ¿Padre? ¿pero cómo has vuelto? te hemos visto morir a manos de Allaguna-dijeron los Ibbeyí entre llantos

-He muerto como hombre, pero volví cómo algo más, ése es el camino del guerrero

Changó tocó su cuerpo para inspeccionar el lugar donde se le había apuñalado anteriormente, la herida estaba completamente sellada y solo quedaba la marca de una cicatriz

- ¿Dónde está Allaguna? - dijo Changó con una voz retadora

-Está sentado en el árbol gigantesco bebiendo y aterrorizando a los animales-dijeron Los Ibbeyi

Antes de dirigirse a la batalla Changó buscó al gallo regalado por el brujo y la pluma que le dio Obatalá, el animal estaba al lado de los Ibbeyí y la pluma aún estaba resguardada en uno de sus bolsillos

-Con esto será suficiente

- ¿Que planeas padre? ¿venganza?

Changó los miró con una sonrisa en la cara, pero no entregó una respuesta verbal, tomó los dos elementos y se dirigió al lugar donde estaba su adversario, entró con un aire de magnificencia a la sala, nadie podía creer lo que veía, un muerto caminando de nuevo entre los vivos

- ¿Como es posible esto? yo mismo te he asesinado hace unos instantes-dijo el dios de la guerra mientras se levantaba enfurecido por lo que veían sus ojos.

-Has matado mi parte humana, aquella con miedos, prejuicios y cuestionamientos, pero he conocido el pozo más oscuro, la muerte, y estoy aquí para terminar lo que se me ha encomendado, yo Chango Dios guerrero y rey de Oyó estoy dispuesto a sorprenderte a ti

- ¿Y cómo harás eso? si solo has derramado insatisfacción para mis designios-dijo Allaguna

Chango tomó al gallo y la pluma, se acercó lentamente al señor de la guerra y le habló de forma calmada y honesta

-Creo que la guerra necesita de sabiduría-dijo Changó mientras entregaba la pluma que le había regalado Obatalá.

-Pero no solo sabiduría ordinaria, creo que la guerra es la única que puede satisfacer sus deseos, solo tú, dios de la guerra, sabes que es aquello que te inquieta en el fondo de tu corazón, yo como guerrero he experimentado la sabiduría del viaje, las enseñanzas y aliados que encuentras al caminar en busca de tus verdades, mi regalo es que busques en ti aquello que te falta, no estará en los campos de sangre ni en las tumbas de los hombres, estará en la calma que tanto buscas y que necesitas- dijo Changó dándole al gallo como ofrenda

-Este gallo te mostrara el camino de aquello que buscas, es indescribable porque nuestros deseos son únicos, pero estoy seguro de que la sabiduría y el camino correcto te guiaran a lo que necesites - cerró Changó con una sonrisa en el rostro.

Allaguna quedo sorprendido ante las palabras de Changó, en su larga existencia ningún hombre le había regalado un acertijo a la guerra, sus ofrendas siempre eran cuerpos mutilados, gritos incesantes, charcos de sangre y territorios mancillados, pero nunca algo así algo que lo cuestionara a él, algo que siempre había evitado, encontrase a sí mismo.

-Algo ha cambiado en ti humano ¿qué experimentaste en tu muerte que te hizo más sabio?

-Lo mismo que te ofrezco a ti, el conocer todos mis rincones, eso es lo que me ha hecho más que un hombre-dijo Changó seguro de si

Allaguna se arrodillo ante Changó, un acto que nunca en su vida había hecho ante nadie

-Discúlpame por la muerte que te he causado, acepto tus regalos con gracia, y te reconozco como un guerrero digno del título, gracias, dijo Allaguna con un tono pacifico nunca escuchado.

- ¿Que significa esto? ¿te disculpas? vine contigo porque eres un dios fuerte que no pierde ante nadie y ahora te disculpas ante este simplón, traicione a la señora muerte por que tú me ofrecías más destrucción ¿ahora deseas buscar la paz? no tengo ídolos a los cuales seguir-dijo Oyá molesta por lo que estaba viendo

-Tu señora te está esperando en el reino de la muerte, dice que tienes trabajo por hacer-le dijo Changó a la niña.

-Si vuelvo con ella no es por que quiera, solo sigo a aquellos que me proveen de cadáveres, y si la guerra ya no lo hace debo volver con la mismísima muerte para mi deleite, adiós escorias, regocíjense en su paz, pero el caos siempre los encontrara-dijo Oyá mientras se desvanecía en una sombra crepuscular.

-Creo que también es tiempo de retornar, pero ¿cómo volver a Oyo?

-dijo Changó pensativo

-déjame entregarte mi regalo-dijo Allaguna levantándose del suelo

El dios de la guerra acciono un chillido fúnebre en su boca, como si llamase a los caídos, y de las profundidades emergieron cuatros caballos en llamas con ansias de surcar los cielos

-Estos caballos te llevaran de vuelta a tu tierra muchacho, pero ¿es eso lo que realmente deseas? esta tierra tiene una gran conexión contigo, has logrado grandes hazañas y has sido bendecido por los dioses en múltiples ocasiones, es tu decisión irte o quedarte

Changó se cuestionó la decisión por un segundo fugaz, pero su decisión ya había sido tomada desde su nacimiento, su verdadera tierra, la de los humanos, siempre había sido su hogar, allí era donde debía habitar, fuera como dios o como un hombre, ese mundo era único, y el amor lo estaba esperando de regreso.

-Gracias, pero debo irme y demostrarle a mi pueblo la grandeza de su rey

Changó llamo a los Ibbeyi para volver a Oyo, los niños se quejaban por regalar a su gallo, pero el padre los calmo diciendo que en el reino había más gallos para ellos, Changó busco a su caballo para llevárselo de vuelta, pero encontró una escena que lo hizo cambiar de opinión, el caballo había ido a buscar a Eleggúa, era un conexión extraña, la piedra y el caballo habían formado un lazo de amistad muy fuerte en aquella aventura, él caballo no quería volver a un establo, y la piedra solitaria necesitaba de un amigo con quien conversar, así que lo decidió, el caballo se quedaría y sería el corcel de Eleggúa

-Adiós Shigua, adiós Ellegúa, les agradezco a ambos por ser mis guías en ambos mundos, mi única forma de pagarles a ambos es que continúen su amistad eternamente, gracias por los caminos recorridos.

-Se un mejor rey de lo que eres, estaré vigilando tu trono desde la puerta que me construiste pequeño rey-dijo Eleggúa son una sonrisa mientras se posaba en la cabeza del caballo, él animal también relincho de alegría por quedarse en aquella tierra que le gustaba tanto

Changó también se despidió del Hibagon, le encargo cuidar al reino animal y no ser un vasallo tirano, puesto que estaba bajo las ordene y la mirada del dios guerrero

Changó

-Si mi señor, seré un mejor mandatario en su ausencia, pero ¿planea volver?

-Solo si esta tierra mágica amerita de un guerrero-dijo Changó son-



Ilustración 10. *Anima Solá, La muerte.* Autoría Propia.

riente.

El nuevo dios se montó en los caballos con sus hijos ansioso de dirigirse a su tierra para contarle a su esposa y a su pueblo todo lo que había vivido, agradecía por el recorrido y por la sabiduría encontrada, volvía con el elixir de la paz interior a su mundo natural, ansiaba besar a su esposa y ser cada vez mejor, ya no era Changó el hombre, era un dios, uno sin miedos y sin fronteras, aquél que reto a lo desconocido, murió y resurgió, el guerrero de la obsidiana había conocido su verdad y en ello, el saber quién era en realidad.

Retornar: Lo aprendido

Grisáceos son los días en los que no te veo, tantas noches esperando retornar a tus aposentos, no sabes lo que sufrí en mi partida, mi viaje y mi periplo ni cuanto me regocijé en la pérdida, la espera y el descenso, pero en la punta más lejana y en el suelo más pútrido estaba tu recuerdo, aquello que me hacía seguir en las interminables cuevas de lo desconocido ¿Qué es aquello que amas de mí? No lo sé, pero si algo tuvieses que amar eternamente en mi espero que sea mi resiliencia, mis ganas de salir volando de la cotidianidad y volver a tus brazos con narrativas fantasiosas, recuerdos memorables y hazañas majestuosas. A veces siento que nuestra llama se apaga, como si se ahogara cuando estamos tan juntos, pero cuando me voy la llama respira, se vuelve más fuerte y el invierno saluda mi espalda, eso es lo que siempre me hace retornar, el calor de lo que sentimos, eso es extrañarte.

Los caballos de la guerra relincharon, era el momento de abandonar aquel mundo extraordinario, se sentía un malestar general en las caras de los héroes, era abandonar lo conseguido, volver a lo ordinario, a la falta de aventura.

-Volver también es parte del viaje-dijo el padre con una sonrisa en su rostro

Aquello apaciguó el vacío en los pequeños y les reconfortó pensar en su pueblo natal, volver al palacio con lo aprendido, las historias por contar y la prosperidad que le esperaba al reino

- ¿Crees que todo está bien en el reino? -dijo uno de los Ibbeyí

-Eso espero-dijo Changó mirando como los caballos surcaban las estrellas

El retorno a la llanura Africana fue fugaz, que curioso, regresar es tan fácil, no tiene comparación con la valentía de emprender, los caballos se movían a una velocidad incomprensible para el ser humano, fue demasiado rápido volver al reino de Oyo; los caballos se estacionaron en las puertas del reino, aquellas puertas que Changó abandonó con Shigua entre aplausos, gritos y porras, pero esta vez, todo era diferente, el silencio absoluto consumió al reino, no había ni una sola voz recibiendo a

su rey ,era extraño, era como un pueblo fantasma, tal fue la soledad desconcertante que el mismo Changó tuvo que abrir las puertas del reino para entrar.

- ¿Dónde están todos? -dijeron los Ibbeyí

-No lo sé, pero no tengo un buen presentimiento-dijo Changó repentinamente serio y a la defensiva

A lo lejos sonaba un grito inquietante, estruendoso, el grito de una mujer recorrió aquel conticinio y llegó a los ojos de Changó, el rey no había probado sus nuevas capacidades como Dios, era como un cuerpo nuevo, su agilidad, velocidad y resistencia eran sobrehumanas, corrió no más de veinte segundos para encontrar la escena del grito, era un pequeña granja baldía, en el espectro de lo visual, una pantera masacraba las gallinas de la granja mientras la mujer gritaba de miedo ante tal bestia indomable, la damisela pedía ayuda para salvar a sus vulnerables gallinas, Changó no dudaba en defender a alguien en su reino, se quitó el sombrero y este se convirtió en su hacha de dos cabezas, una dorada y otra rojiza, y de un manotazo incrusto el hacha en la cabeza de la pantera, pero la fuerza de un dios es impensable, y la pantera se partió por la mitad ante tal magnitud de fuerza.

-Gracias mi rey por defenderme, como siempre estoy agradecida por su presencia, pero todo se ha tornado oscuro desde su partida-dijo la granjera mientras abrazaba a su rey

-Cuéntame lo que ha pasado.

-Paso hace pocos días mi rey, no tuvimos señales, simplemente asaltaron las puertas de Oyo, antes de su partida usted envió parte de su ejército a atacar a los bandidos en pantera, pero al parecer los bandidos eran más fuertes de lo que creíamos, de alguna manera se enteraron de su partida mi rey, se organizaron y tomaron el palacio, desde aquel día han estado asaltando el pueblo y tomando todo como si fuese de ellos.

- ¿Qué? Esto es mi culpa, no debí irme ¿Cómo está la reina? ¿sigue viva? dímelo todo-lo dijo Changó consumido por la ira.

-La reina está viva, pero retenida en el palacio, ellos sabían que usted volvería y la tienen secuestrada para presionarlo.

Changó cayó arrodillado en el suelo sin aliento, puso en sus hombros el peso del error, estaba a punto de caer en lágrimas, pero ya no era el mismo, cerró sus ojos y respiró profundamente, reflexionó en que lo sucedido no fue su culpa, ni de su esposa ni de su pueblo, la culpa es de aquellos que esparcen el mal sin una razón alguna.

-Padre ¿Qué deberíamos hacer? - dijeron los Ibbeyí

-Esto debo resolverlo yo hijos, no porque no tenga confianza en sus habilidades, pero este mal no conoce límites, lo resolveré de manera rápida

Changó le pidió a la granjera que escondiera a los príncipes de cualquier peligro cercano, la dama aceptó la tarea encomendada, con sus hijos seguros el rey no tuvo miedo de ir de frente al palacio y restaurar el orden de su pueblo.

Se movió rápidamente hacia su palacio empuñando su hacha de dos cabezas, la confianza en sí mismo nunca había sido tan grande, los bandidos en pantera notaron su llegada e hicieron sonar una trompeta de guerra para atacar al antiguo rey, las panteras intentaron rasguñar el cuerpo del semi dios pero ningún ataque fue suficiente para hacerle algún daño, por el contrario, el hacha partía a la mitad a cada una de las bestias, ni los jinetes se salvaban de tal masacre, todos heridos de gravedad, el hecho de seguir vivos ante tal ataque era un milagro.

Los lugartenientes avisaron su líder de lo que sucedía en las afueras del palacio.

-Líder, Changó ha vuelto y está asesinando sin piedad a nuestros hombres ¿Qué procede?

El hombre montaba una pantera tuerta con una cicatriz gigantesca en la cuenca de sus ojos, su voz era áspera y densa, producía temor en aquello que los escuchaban

-Tranquilo, trae a la reina, eso calmará a Changó-dijo el hombre mientras sonreirá consumido por la maldad

Changó seguía irrumpiendo en el palacio expulsando a los invasores de manera violenta, estaba cegado por la ira, por ver a su pueblo mancillado y a su mujer presa de la libertad, subió rápidamente los escalones de su salón, entró a la puerta tallada

en honor a Eleggúa, la abrió de manera lenta mientras un silencio crepitante eclipsaba la sala del trono, no se veía nada, pero Changó estaba a la defensiva por el peligro que lo acechaba.

-Vaya así que el rey que abandono a su pueblo se dignó a volver

De las sombras apareció la silueta de una pantera gigantesca, su tamaño era gigante, nunca un felino había tenido tal tamaño, sobre él, un jinete negro de aura amenazante tapaba la boca de Oshún mientras esta gritaba de miedo.

-Aquí esta tu esposa, sana y salva, solo si así lo deseas, porque si das un paso acabare con su vida - dijo el jinete de la pantera tuerta

-Devuelve a mi esposa y pensare en perdonar tu vida, vete de mi pueblo y tus hombres no serán reducidos a huesoso y sangre - dijo Changó de manera seria

-No estás en posición de pedir, pequeño rey ¿quién te crees que eres?

-Un Orisha, soy un Dios entre los hombres, arrepíentete de tus actos

El jinete se rio mofándose de Changó

- ¿Un dios? Vaya sete subió el poder a la cabeza que te comparas con los grandes Orishas, demuéstrame entonces como un dios salva a su esposa sin mover un solo dedo

Changó acepto que no podía actuar de manera desesperada puesto que su amada podría ser asesinada en segundos, de nuevo tomo aire y medito la situación, se sentó en el suelo y cerro sus ojos para vislumbrar un rayo de esperanza, el jinete vio la oportunidad de atacar y envió a su pantera para herir a Changó, tal animal lograba arañar la superficie de la carne del héroe, pero ningún tajo era de gran dolor para Changó, experimentar la muerte lo volvió un ser distinto, uno capaz de asimilar el dolor y la perdida y hacer de esas emociones sus aliadas

- ¿Te has resignado a morir? ¿tu única solución es orar en el suelo pidiendo clemencia a los dioses? Eres patético Changó rey de Oyo

Changó no cedía ante las palabras de su enemigo, su mente se había convertido en el búnker más impenetrable de todos, su concentración era fija y no titubeaba

-Para derrocar tu oscuridad debo usar la luz más penetrante - dijo
Changó aun con los ojos cerrados

De repente el sol que arrojaba al palacio desaparecido, las nubes oscuras empezaron a rodear al palacio de manera penetrante, en menos de lo que canta un gallo el sol desapareció y fue remplazado por una lluvia crepuscular

-No sabía de tus trucos rey inepto - dijo el jinete mientras reía

-Es tu última oportunidad, suelta a mi esposa

-Demuéstrame tu poder entonces ¿Qué será más rápido, tus oraciones o mi cuchillo en la garganta de tu esposa?

-Que la luz consuma el dolor que te agobia pequeño humano - fueron las últimas palabras de Changó

De repente un hilo empezó a descender del cielo a grandes velocidades, solo se escuchaba como el cielo se rompía a pedazos, era el poder del rayo, el poder más destructor de la madre natura era custodiado por el Dios Changó, era un rayo flácido, pero lo suficientemente poderoso para entrar por el techo del palacio y fundir el cuerpo del jinete en un milisegundo.

-Que la sepulturera entierre tus penas-dijo Changó mientras arrebató la vida de su enemigo

El rayo y las nubes se fueron tal como llegaron, de manera rápida, el acto fue una cuestión de segundos, pero fue suficiente para entender el poder alcanzado por el rey, el cuerpo del bandido cayó en cenizas y Oshún se liberó de manera rápida, Changó no quiso asesinar a la pantera tuerta, en su cara veía el odio y el sufrimiento que el animal vivió

-Te perdono - dijo Changó al animal, y recibió una dócil caricia de este

-Changó mi amado, no sabes lo desconcertante que es tu llegada, pero agradezco a los Orishas por traerte de vuelta - dijo Oshún entre lágrimas

-Los Orishas me ayudaron amada mía, pero tu recuerdo y tu calidez fueron la verdadera fuerza que me trajo de nuevo a tus brazos

Ambos se besaron mientras reaparecía un nuevo sol, el pueblo no entendía lo que pasaba, todo fue rápido y sin aviso, su rey había vuelto, los bandidos habían sido derrotados y la prosperidad tocaba de nuevo al pueblo de Oyo.

Los Ibbeyí abrazaban a su madre luego del largo viaje y todo volvía poco a poco a la normalidad, Changó contó la historia de su periplo a su pueblo, él esperaba escepticismo y falta de fe, pero recibió lo contrario, admiración y júbilo fue lo que la gente de Oyo entregó a su rey, su historia fue contada en los pueblos cercanos y rápidamente se expandió en toda África, de esa manera fue conocido Changó rey de Oyo y señor del trueno, no solo en las historias de los humanos sino también en los oídos de los Orishas, la tierra de los dioses y de los humanos siempre han tenido algo en común, la búsqueda de la grandeza, el camino del héroe.

5. Mi propio elixir: Las dudas también son enseñanzas

Concluyó esta historia, la travesía llegó a su fin, veo por la ventana y siento que soy otro en muchos sentidos. Ya recorrí la angustia y me topé con mis mayores sombras, me di cuenta de que soy capaz de vencer al papel. Me he encariñado de manera trascendental con los Orishas, siento como si me hubiesen ayudado sin ser parte de su religión. Hace nueve meses, desde que esta idea escurridiza nació en mi mente y por fin puedo ver atrás sin ningún recelo, solo veo un panorama despejado, ya no me asaltan las dudas del cómo, que o por qué hacer, ahora son demonios nuevos, pero tengo esta aventura para afrontarlos sin temor.

Existe un sabor agrio al finalizar este proceso, dudas o inquietudes que me susurran "por qué no hiciste más" "no diste lo mejor de ti" pero rápidamente las cayo entendiendo que cada cosa llega a su tiempo, quisiera poner en práctica este tipo de procesos en el aula, en mí que hacer docente del futuro, en posibilitar los mitos y leyendas como formas de autoconocimiento, en jóvenes de mi ciudad que se encuentran perdidos en sus propias historias de vida, en donde sólo encuentran villanos viles que atacan sin cesar, demostrarles que la palabra y el arte son capaces de transformarlos en sus propios héroes.

Fue un trayecto hacia lo más profundo de mí mismo, en el que desentrañé los misterios de mi propio inconsciente colectivo, un lugar cargado de valores éticos y morales que se manifestaron a través de arquetipos presentes en mis experiencias personales. Como un guerrero, dejé que mis manos crearan y destruyeran, pero a diferencia de una guerra, esta travesía me llevó a encontrar la paz interior que tanto buscaba y encontré en esta investigación-creación.

En ese mismo redescubrimiento, ahora cuestiono las primeras tentativas de este trabajo, aquellos objetivos que tracé y que en este momento me planteo si los logré o no. “Anhelaba encontrar en esta creación una conexión con partes de mí mismo. Mi pluma se adentró en un viaje introspectivo en el que mis subjetividades emociones se fusionaron con los personajes, creando una obra única cargada de experiencias. Deseaba que esta epopeya del héroe afrocubano fuera una manifestación de mi propia búsqueda de identidad, una narrativa que me permitiera explorar los rincones más profundos de mi ser y proyectarlos en mi creación”. Esa era mi principal pretensión en la creación de este amplio trabajo, y en este punto me doy cuenta de que sí logré aquellos objetivos, sí me reencontré a mí mismo a partir de esta epopeya. Mi identidad es cada vez más clara, acepto mis valores y mis sombras.

Desde un punto de vista personal, mi relación con los Orishas y con lo desconocido se ha transformado. Al principio, sentía temor por lo desconocido, ya que no entendía sus ritos o formas de actuar. Sin embargo, ahora comprendo mucho mejor ese mundo que veía tan distante. Me acerco de manera más íntima a la comunidad cubana y sus creencias, y quiero expresar mi agradecimiento a aquellos que me permitieron adentrarme en su mundo, aquellos que abrieron la puerta de su casa y me dejaron convivir con sus Orishas, conocer sus altares, colores y ritos. Me entregaron algo tan personal como su religión con la responsabilidad de dar cuenta de un mundo mágico que muchos desconocemos.

Por otro lado, desde una perspectiva menos personal y más centrada en el

papel de un pedagogo visual, reconozco la importancia de implementar procesos creativos de autoconocimiento en el aula. Una posible solución sería diseñar actividades en las que los estudiantes puedan explorar su propio universo interior a través de la creación de relatos, dibujos, pinturas u otras formas de arte. Específicamente en relación con esta obra, se podría fomentar la creación de personajes basados en arquetipos o mitos, utilizando imágenes o símbolos para reconocer las emociones propias o explorar experiencias personales desde diferentes perspectivas.

Otra posible solución sería crear un espacio de diálogo y reflexión en el que los estudiantes puedan compartir sus obras y procesos creativos con sus compañeros, docentes y/o personas de su comunidad. Esto no solo les permitiría aprender de las experiencias y perspectivas de otros, sino también les daría la oportunidad de sentirse escuchados, valorados y conectados con otros seres humanos.

No lo sé, estas son nuevamente pretensiones de un futuro no explorado, pero creo firmemente en la importancia de reconocer la vida como una narrativa amplia. Es necesario que los jóvenes se sientan más involucrados, más protagonistas de su propio camino, ya que el mundo puede ser oscuro y a veces nosotros mismos somos nuestro peor enemigo, impidiéndonos ver de manera diferente lo que sucede a nuestro alrededor. Por eso, considero que es crucial implementar la construcción de narrativas en el aula, porque cada persona tiene el derecho de contar su vida y hacerla presente en este mundo lleno de personas anónimas.

En este camino, aprendí a manejar las palabras como un maestro espadachín, y las imágenes surgieron en mi cabeza como rocas parlantes, dando vida a los personajes que habitaban mi pequeño universo ficcional. Es cierto que no sé si la escritura posibilitó la creación visual, o las imágenes dieron vida a las palabras, pero lo que sí sé es que ambas partes están entrelazadas, son dos caras de la misma moneda. Ahora, como un campeón que enseña lo que es capaz, estoy

dispuesto a seguir creando y destruyendo, adentrándome en los periplos del arte y la escritura, con la certeza de que cada vez que tome mi espada de palabras, estaré trazando mi ruta hacia otros mundos posibles, pero, sobre todo, hacia la exploración de mi propio ser.

Concluyo este trabajo con las lecciones aprendidas, con salir de mi zona de confort y escribir algo sin temor al qué dirán, con ganas de ser leído por la mayor cantidad de personas que deseen entender lo que encarnan estas palabras, espero que el hijo prodigo no se encierre en este pequeño mundo de ciento veinte páginas, ojalá crezca, se expanda, se moldee y sea el preámbulo a historias mucho más grandes, agradezco a lo que hice porque sé que es responsable de lo que haré.

Fuentes

- Akintoye, S. A. (2010). *A History of the Yoruba People*. Amalion Publishing.
- Bolívar Aróstegui, N. (1990). *Los Orishas en Cuba*. Ediciones Unión.
- Campbell, J. (1959). El héroe de las mil caras. México: Fondo de Cultura Económica. <https://jpgenrgb.files.wordpress.com/2019/09/campbell.pdf>
- Cruz Gómez, C. A. y del Río, Z. (1990). *Herencia clásica: oraciones populares ilustradas por Zaida del Río*. Centro de Desarrollo de las Artes Visuales.
- Díez de Velasco, F. (2002). INTRODUCCION AL ESTUDIO DE LAS RELIGIONES. (3° ed). <https://antroporecursos.files.wordpress.com/2009/03/diez-de-velasco-f-2002-introduccion-a-la-historia-de-las-religiones.pdf>
- Feijóo, S. (1986). *Mitología Cubana*. Editorial Letras Cubanas.
- Freire, P. (2005). *Pedagogía del oprimido*. (Trad. J, Mellado) (2° ed). México: Siglo XXI Editores. (trabajo original publicado 1970). <https://fhcv.files.wordpress.com/2014/01/freire-pedagogia-del-oprimido.pdf>
- González-Wippler, M. (1999). *Santería: La Religión*. Llewellyn Español. <https://es.scribd.com/document/596481286/Santeria-La-Religion-Migene-Gonzalez-Wippler-Z-lib-org#>
- Jung, C. G. (1970). *El arquetipo y el inconsciente colectivo*. (Trad. M, Murmis). Editorial Paidós. https://www.formarse.com.ar/libros/libros-Jung/1_pdfsam_JungCarlGustavArquetiposElInconscienteColectivo.pdf
- Jung, C. G. (1995). *El hombre y sus símbolos*. (Trad. L, Escolar) Editorial Paidós Ibérica. <https://materialdeconsultaib.files.wordpress.com/2016/05/art-jung-carl-gustav-el-hombre-y-sus-simbolos.pdf>
- Laverde Ospina, A. (2014). *Estudios Culturales/Crítica Literaria: ¿Una Contradicción Insuperable?* Acta Literaria. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-68482014000200009

- Lisocka-jaegermann, bogumila (2014). *Los caminos de la santería. ¿hacia las prácticas religiosas híbridas?* revista del cesla, (17),43-62.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=243333483003>
- Llorens, I. (2008). *Raíces de La Santería - Una Visión Completa de Esta Práctica Religiosa*. Editorial Llewellyn.
<https://es.scribd.com/document/583729077/Idalia-Llorens-Rai-ces-de-la-Santeri-a-Una-visio-n-completa-de-esta-pra-ctica-religiosa-Llewellyn-Espanol-2008>
- Lopez-Cano, R, Opazo San Cristóbal, U. (2014). *Investigación artística en música Problemas, métodos, experiencias y modelos*. Fondo para la Cultura y las Artes de México e la Escola Superior de Música de Catalunya.
https://hugoribeiro.com.br/biblioteca-digital/Cano_Opazo-investigacion_artistica_musica.pdf
- Moreno Fajardo, D. (2002). *Cuando los orichas se vistieron*. Centro de Investigación y Desarrollo de la Cultura Cubana Juan Marinello.
- Romero Bateman, C. (1999). *La Santería en Cuba*. Fapa Ediciones.
- Santa Monica Studio. (2018). *God of War* [Videojuego]. PlayStation 4.
- Vogler, Christopher (2002). *El viaje del escritor*. (Trad. J, Conde) Editorial Printer Latinoamericana Ltda.