

MAGIA

Rosamaría Nassetti

VUDÚ

RITUALES,
EXORCISMOS
Y FETICHES

Contiene información privilegiada sobre el poder de los sacerdotes y sacerdotisas en estado de trance, así como el papel de los zombis o «muertos vivientes» en el vudú.



TIKAL

Rosamaria Nasseti

Magia Vudú

TIKAL
ediciones

© Rosamaria Nasseti
© Edizioni Mediterranee
© Susaeta, S.A. (versión castellana)
Tikal Ediciones / Unidad Editorial
Rambla de la Llibertat 6-8
E-17004 Girona
Teléfono y fax (972) 22 28 78
<susaeta@lix.intercom.es>

Traducción: Cristina Castro
Diseño de cubierta: Antonio Tello
Impreso en la U.E.

Índice

1. Fuerza oculta y misteriosa sobre dos continentes	7
2. El panteón vudú	13
Dios y sus loa	14
Los caprichosos intermediarios de Dios	16
La sirena del río	20
3. Las cuatro almas	23
El hungan, misterio y potencia iniciática	25
4. El genio de la selva	29
Un sorbo de magia desde el seno de la selva	32
Los monos de Soko	33
5. El pacto de sangre	37
La alianza de sangre	39
El cóctel de sangre	41
La poción de la fidelidad	43
6. El vudú viaja a bordo de naves negreras	47
En el rito mágico nace la libertad haitiana	51
Cuando el folclore enmascara la superstición	53
Dioses antiguos para países nuevos	54
7. La blanca oscuridad del vudú	59
Los tres ritos	62
La religión bailada	65
8. Fe, magia, folclore	67

9. Rasgando los velos del destino	73
Fa, el dios del futuro	76
La migala sagrada	78
La adivinación en el vudú haitiano	80
Una vela y un poco de ron para iluminar el pasado y el futuro	82
Una figura carismática	85
10. El pacto con las fuerzas oscuras	87
Los mercaderes de la lluvia	88
Los gri-gri y los gad	90
Un puñado de clavos pequeños	92
Una vela negra en una calavera de macho cabrío	94
Para combatir el maleficio	97
El terrible yakatu	102
11. Los muertos que vuelven	105
El mito de los Egu	107
Un dualismo preciso	110
12. Los captadores de almas	113
El pot de tête	116
Despertar sin alma	118
Vivos pero sin vida, muertos pero sin muerte	120
Episodios horripilantes	122
Confirmaciones impresionantes	125
¿Droga misteriosa?	127
13. El guerisseur: el hungan curandero	129
El baño de luna	131
Cuando los loa de la muerte hacen triunfar la vida	135
14. El pacto divino	137
Legalización del rito	140
15. La aparente simbiosis entre el vudú y el cristianismo	143
Sincretismo iconográfico	145
El corazón herido de Erzulie	146
¿Monoteísmo en el vudú?	151

1. Fuerza oculta y misteriosa sobre dos continentes

Todo ambiente, situación o cosa que presente dificultades para su estudio o tenga ciertos aspectos oscuros generalmente despierta curiosidad e interés. Algunas veces ejerce una fascinación especial precisamente en razón de su misterio. Un misterio que, hasta que no es penetrado por la luz de la inteligencia, enciende la imaginación con sus mil caras, tan bellas y coloreadas como engañosas y que, tal vez, aunque encierren un poco de verdad, no son del todo ciertas.

El vudú se inserta plenamente en este contexto en cuanto que, aunque ha sido abordado muchas veces, las interpretaciones discrepantes y a veces contradictorias han creado confusión y le han adjudicado significados erróneos, inexactos o limitados: aspectos parciales de una realidad que continua siendo misteriosa y oscura en muchos aspectos.

A veces la palabra vudú se emplea para designar cierto tipo de ritos y prácticas de magia negra o de brujería dudosa. La figura atravesada por numerosas agujas, símbolo de la máxima potencia de la brujería, es su protagonista indiscutible junto con la siniestra figura del zombi, el muerto viviente.

Otras veces, el término vudú se amplía y designa los usos, costumbres y creencias de civilizaciones primitivas en las que lo horrible, lo

sanguinario y la superstición se funden y crean una atmósfera en la que las fronteras entre la realidad y la leyenda adolecen de males específicos porque se ambientan en tierras misteriosas y exóticas capaces de desatar la fantasía por su propia fascinación exótica y misteriosa.

Muy a menudo, cuando se intenta explicar o considerar el vudú desde un aspecto menos oscuro y siniestro, aparece su imagen más banal y evidente, una expresión casi puramente folclórica, propia de algunos países de América Latina, de las Antillas y en particular de Haití, que fue definida por el escritor W. B. Seabrook como «isla mágica», precisamente por sus creencias y por los ritos que allí se practican.

Pero aunque en Haití el vudú ha tenido y tiene un papel importante, no nació en esta «isla mágica». Su origen hay que buscarlo en la otra orilla del océano Atlántico, precisamente en las costas africanas del golfo de Guinea. De sus playas de arena blanca el vudú en las naves negreras para acompañar a los esclavos y vivir con ellos en el Nuevo Mundo.

Cuando se considera que el vudú no es más que la mezcla en continua evolución de ritos africanos y algunos elementos católicos, no se tiene en cuenta, evidentemente, el hecho de que en África, tierra que le ha dado nombre y donde tuvo su origen, esta creencia todavía se practica y se siente en el respeto de la tradición más auténtica.

Las diversas grafías woodoo, voodoo, vudú y vaudou que se han venido utilizando son adaptaciones fonéticas del término original a los alfabetos inglés, italiano y francés que intentan transcribir un término originario de una de las denominadas «civilizaciones sin escritura».

Vaudou es la transcripción en grafía francesa de una palabra en lengua fon, lengua que todavía se habla y que se ha transmitido de generación en generación únicamente por vía oral. Las poblaciones que la hablan desconocen completamente el uso de la escritura.

Pertenecientes al grupo cultural de los ewe, los fon son una población negrosudanesa asentada en las tierras del golfo de Guinea que según las fronteras políticas actuales se sitúa en la parte meridional de la actual República de Benin, anteriormente Dahomey, colonia francesa.

En los orígenes, todo aquello que era sagrado recibía el nombre de vaudoun; el sacerdote se llamaba Vaudou-non y la sacerdotisa

Vaudou-si, la esposa del Vaudou en el sentido de la que está en el servicio de lo vaudou.

También se usaban los términos hungan, sacerdote-maestro de Dios, y hunsi, esposa de la divinidad, de los términos fon *hu*, que quiere decir divinidad, y *si*, que significa esposa. En poco tiempo, la palabra vaudou, asumida por varias poblaciones limítrofes, tomó el significado de dios o espíritu, y pasó a ser el nombre de esta creencia.

Se ha discutido mucho acerca de los términos que hay que emplear con respecto a las religiones «negras». La primera palabra fue «fetichismo», de la voz portuguesa *feitiço*, es decir, talismán o imagen. Fetichistas o adoradores de imágenes, indistintamente, serían todos aquellos que se servían de estatuas de madera, arcilla u otros materiales para el culto, sin tener presente que según el caso los diversos objetos podían ser representaciones de dioses o de antepasados. Tomando esta definición al pie de la letra, también se podrían definir como fetichistas los católicos que conservan en las iglesias imágenes de santos o que representan al mismo Jesucristo.

Taylor ha usado la palabra «animismo», es decir, la creencia de que hay formas espirituales que animan la naturaleza; Max Muller usa el término «naturalismo»; Pirrinder, «politeísmo», o sea, culto a varios dioses. Pero en lo que respecta al vudú, el término más adecuado tal vez sería «paganismo», utilizado conforme a su significado original de religión del *pagus*, es decir, de la población rural.

El vudú es un complejo de creencias y ritos, un conjunto de principios metafísicos y de prácticas que presentan aspectos sacros, iniciáticos, mágicos y paranormales, y que han desempeñado un papel en tanto que componente histórico-social de algunos pueblos. Este axioma, que siempre ha caracterizado las grandes religiones, también es muy apropiado para el vudú, aunque, por razones históricas, ambientales y sociales, no posea ningún texto sagrado que lo defina y lo incluya en la tradición de las religiones que se definen como tales.

Por otra parte, también se ha discutido mucho la etimología del término «religión», que tiene su origen en la voz latina *religio* que Cicerón hacía derivar del verbo *relegere*, en el sentido de observar, escoger, distinguir, mientras que Lattanzio y Servio lo derivaban de *religare*,

o sea, unir. Esta segunda hipótesis expresa el concepto de vínculo y unión estrecha con lo sagrado, idea que se encuentra también en la lengua africana bambara, muy alejada de las influencias greco-latinas, en la que la religión se denomina *lasiri*, que al mismo tiempo traduce la idea de «ligazón, vínculo». Por lo tanto, el hombre religioso sería el que está unido a la divinidad por obligaciones y vínculos. Pero este concepto podría ampliarse añadiendo que la religión tiene el poder de vincular a hombres o grupos mediante una creencia común, casi un requisito para la unión de un pueblo. No en vano Maquiavelo considera la religión como «algo del todo necesario para mantener una civilización».

El vudú responde completamente a este principio, a pesar de que su fuerza no se basa en un texto inspirado por Dios, ni siquiera confirmado a través de una revelación, sino en una ritualidad transmitida por vía oral. Además, es una ritualidad cuyos objetivos se pueden intuir a veces, pero de la que difícilmente se pueden conocer los medios y penetrar los secretos.

No hay que olvidar que, a pesar de los considerables progresos científicos, el hombre continua ignorándolo casi todo en lo que respecta al ser humano considerado como unidad biopsíquica, donde vida, racionalidad, sentimientos, intereses y necesidades existenciales crean situaciones a veces tan diversas y dispares que son difíciles de investigar, por no decir oscuras o como mínimo misteriosas.

El vudú tiene el atractivo del misterio porque escapa al análisis. No sólo el elemento humano, sino también los lugares en los que ha surgido y se ha desarrollado el vudú tienden a encender la fantasía y la imaginación. Son tierras cálidas donde las sombras y las luces son más marcadas y violentas, donde los contrastes son más bruscos en todos los niveles.

Para una mentalidad occidental parece no existir ningún tipo de conjunción entre lo bello y lo feo, entre el bien y el mal, entre lo soportable y lo insoportable, entre el rico y el pobre, entre la vida y la no vida. Son las tierras que las agencias de viajes anuncian con eslóganes publicitarios tales como: «El Edén» o «Los Paraísos del

amor», y que diversas organizaciones internacionales han catalogado, a la vista de documentos y estadísticas, entre los países más pobres y subdesarrollados del mundo. Buscar una verdad sería absurdo, al igual que seguramente es absurdo buscar una síntesis entre contrastes demasiado estridentes donde el punto medio es falso en cuanto que no existe.

2. El panteón vudú

Las poblaciones africanas en las que ha surgido y se desarrolló la religión vudú ocupaban las costas occidentales del continente negro, en particular los territorios del golfo de Guinea. Estudiar la religión y, por lo tanto, la historia de un país significa conocer su pasado, pero en lo que respecta al continente africano y, sobre todo, a las zonas situadas al sur del Sáhara, hay largos siglos de silencio debido a la dificultad del acceso y del intercambio cultural.

El desierto, país de la sed, la vegetación densa, el relieve, el clima inhóspito y las costas poco accesibles a las embarcaciones pequeñas a causa de las fuertes mareas, han sido sin duda las causas por las que los albores de la historia del África negra son oscuros y poco conocidos. Los primeros documentos, escritos por los árabes durante la invasión musulmana en estas tierras, datan de los siglos VIII y IX. Aunque debemos esperar a la entrada del islam para tener noticias históricas escritas acerca de los poderosos reinos africanos, existen leyendas transmitidas oralmente, y tal vez transformadas a través del tiempo por los diversos narradores, que se remontan a épocas muy lejanas. Sin embargo, los reinos situados entre el Níger y las costas del golfo de Guinea, no sólo opusieron

resistencia a los musulmanes, sino que se hicieron más poderosos cada vez y desarrollaron una organización propia estructurada según el modelo feudal.

El emperador, soberano absoluto, ostentaba todos los poderes políticos y militares y también era el jefe religioso. A cambio de protección, exigía la fidelidad de los señores de las diversas provincias del reino, denominadas *fief*.

En estas tierras existían diversas poblaciones. Algunas se habían instalado en tiempos remotos y otras habían llegado en busca de conquistas o huyendo de sus enemigos. Eran grupos étnicos diversos en cuanto a la lengua y las costumbres, que protegidos por la gran selva que rodea el golfo de Guinea pudieron conservar intactas sus tradiciones y su religión, sin sufrir la influencia árabe.

Si la lengua, las costumbres y las luchas tribales definían de manera precisa las diversas etnias, en el terreno religioso existía un denominador común esencial que, más allá de las manifestaciones más superficiales y de las variaciones del ritual, unía las diversas creencias en la concepción y la interpretación de lo trascendente: el concepto de un dios supremo, un dios que a menudo es creador y a veces sólo eterno e infinito, pero siempre lejano y distanciado de los asuntos del mundo; un dios, por lo tanto, poco sentido y de importancia práctica relativa.

Los ashanti, ewe, fon, yoruba e ibo son importantes grupos étnicos del golfo de Guinea que al fundir sus creencias en una única religión dieron origen al vudú. A pesar de que mantuvieron la idea de un ser superior, Mawu para unos, Obatala u Olorum para otros, surgieron como intermediarios o delegados unos dioses secundarios o menores que casi podrían llamarse dioses domésticos, ya que protegían el clan, el pueblo y la familia: los loa.

Dios y sus loa

Según algunas leyendas, en un tiempo remoto, Dios participaba en la vida del pueblo, pero a consecuencia de unos incidentes provocados por los hombres, Dios se alejó de ellos y adoptó una actitud

de sublime distanciamiento. Algunos dicen que fueron las mujeres del pueblo las que le ofendieron, pues en lugar de arrodillarse para machacar la raíz de mandioca en los morteros, abandonaron esta incómoda posición y tomaron la costumbre de realizar este trabajo de pie, sin darse cuenta de que con los largos mangos de las manos de mortero golpeaban incesantemente el cielo.

En Togo corre la voz de que Dios se ofendió porque los hombres, sin demostrar ningún temor, se secaban las manos sucias con pedazos de cielo, e incluso consumían pedacitos de él mezclados en la comida.

En estos relatos se hace patente que el hombre africano consideraba que el Ser supremo se mantenía alejado de los problemas terrenales, que a pesar de ser apremiantes y vitales, frente a la eternidad son banales y poco importantes. Entre el Creador y las criaturas siempre hay un gran espacio, que es ocupado por la presencia de los loa.

Si Dios es una «fuente» extremadamente abstracta, hasta tal punto alejada de los límites humanos que es adorada muy raramente, los loa, los espíritus intermedios, los puentes entre el hombre y Dios, son de naturaleza muy distinta. Capaces del bien y del mal, poseen sentimientos y temperamentos propios del hombre, y tanto pueden ser enemigos peligrosos como, si son venerados de la manera adecuada, espíritus benévolos a quienes se puede recurrir para resolver diversos problemas de orden práctico.

Loa, palabra de origen congoleño, significa «espíritu», aunque su mejor interpretación tal vez sea «genio». Representa las necesidades cotidianas del hombre que está a la merced de los acontecimientos de la vida. A pesar de su naturaleza divina, el loa no puede crear, pero tiene la facultad de intervenir en los destinos humanos favoreciendo y dirigiendo los sentimientos del hombre o modificando las fuerzas de la naturaleza.

Son espíritus muy atentos y sensibles a la devoción y a la manera en que se les ruega, hasta el punto de estallar en terribles arrebatos de cólera o conceder grandes favores. Es necesario, por tanto, aplacar su susceptibilidad con sacrificios, ofrendas, danzas y ritmos

musicales apropiados y acordes con su diversa personalidad, es decir, en función del rito, más o menos complicado, que debe celebrarse en su honor cada cierto tiempo.

El número de loa es difícil de precisar pues, en tanto que asumen un papel predominante en la vida de la aldea o del mismo individuo, se convierten en divinidades extremadamente personalizadas. Si además tenemos en consideración que en algunos grupos étnicos los héroes y los antepasados también se consideran loa, es evidente que confeccionar un índice completo o preciso es casi imposible. No obstante, existen grupos bien definidos, como los *obsom*, que son los loa adorados por los ashanti y las únicas divinidades sexuadas capaces de reproducirse, característica que los diferencia, por ejemplo, de los *trowo*, dioses agrestes típicos de los pueblos *ewe*, y de los *orisha*, propios de los *yoruba*. En este grupo se cuentan alrededor de cuatrocientas divinidades, muchas de las cuales tienen un carácter universal en cuanto que presiden las fuerzas de la naturaleza.

Del nutrido panteón vudú destacan algunos loa, presentes en todas las comunidades por sus atributos y funciones, aunque conocidos con nombres diversos, y generalmente aceptados e integrados indistintamente en esta corte celestial a la que el creyente no había puesto fronteras ni límites.

Aunque por motivos históricos el reino de Danhomé, que era fuerte y poderoso tanto política como militarmente, se convirtió en un centro religioso y, en cierto modo, los seguidores del vudú lo tomaron como modelo por su organización más elaborada, todo lo que pertenecía a la tradición ancestral de las diversas tribus no fue rechazado sino absorbido, y de esta manera participó en la formación del vudú, enriqueciéndolo. En su planteamiento, esta religión se presenta particularmente flexible y dispuesta a absorber otras teogonías, cualidad que la caracterizará hasta nuestros días.

Los caprichosos intermediarios de Dios

Para los pueblos de lengua fon, en Dahomey (antiguo Danhomé), a Legba le corresponde un lugar preeminente en la corte del panteón

vudú. Malvado y temido, fuente de males pero también de vida, Legba es el loa que abre la barrera que separa el mundo de los mortales y el mundo trascendente, y que por lo tanto permite el contacto con otros espíritus. Protector de los pueblos, se representa con un fetiche antropomorfo en forma de falo, símbolo de la vida, que se coloca en las plazas o en las encrucijadas.

Legba es el señor de los encantamientos. Las encrucijadas, como se sabe, son los lugares más propicios para los sortilegios o los ritos mágicos. A menudo se le identifica con Fa, el dios de la mítica ciudad de Ifé, honrado por las poblaciones yoruba, pues tanto Fa como Legba, en la medida en que entienden el lenguaje del Dios supremo, conocen el futuro, el destino y el universo.

Danhomé significa literalmente «en el vientre de Dan», es decir, de la serpiente sagrada. Dan es la boa sagrada y prefiere los lugares húmedos. Es señora de las fuentes y de las aguas en general y, como este elemento es particularmente valorado y de importancia vital, sobre todo en las tierras africanas, esta divinidad ha sido considerada benévola y dispensadora de riquezas.

Según la leyenda, de vez en cuando Dan abandona la tierra y se une con el cielo, y en el acto de separarse del suelo para penetrar en la bóveda celeste deja caer un presente para los hombres. Afortunado aquél que encuentre lo que Dios dispensa de este modo, pues el objeto en cuestión tendrá poderes y ofrecerá protecciones absolutamente excepcionales.

Una vez en el éter, Dan se despoja de los húmedos y coloreados ropajes que lleva y los extiende en el cielo para que se sequen, haciendo aparecer así el arco iris. En efecto, Dan también es el arco iris, serpiente polícroma del cielo.

Las tempestades son el resultado de las violentas cóleras de Agau, conocido también con el nombre de Xeviosos y representado a menudo bajo la forma de un macho cabrío para subrayar su fuerza y resistencia. Solamente la sangre puede apaciguar su ira. También Agbaté y Acloboé, divinidades a las que se dedica todavía un culto especial en algunos pueblos de Togo para conjurar epidemias y enfermedades, exigen sacrificios cruentos.

A menudo se puede observar en los templos los restos de las víctimas recién inmoladas, o algunos menos recientes, como calaveras o penachos de plumas recubiertos de grumos de sangre seca junto a los sagrados hierros rituales, como testimonio de la devoción de los fieles, que se manifiesta con el sacrificio de un ser vivo.

Otra divinidad particularmente irascible es Heviesso, loa del rayo. Se dice que cuando el dios se siente ofendido lanza desde el cielo su hacha, la mítica «piedra del trueno» que siembra fuego y destrucción, pero luego baja inmediatamente a recogerla. A veces puede ocurrir que durante la fase de recuperación, inadvertidamente, el hacha se deslice de las manos del loa y vuelva a caer sobre la tierra. Éste es un acontecimiento muy extraño, pero si ocurre puede dar lugar a consecuencias excepcionales y de particular importancia. El afortunado mortal que logre encontrar y tomar posesión de la «piedra del trueno» podrá no sólo utilizarla mágicamente para sus propios objetivos, sino también para confeccionar los *gri-gri*, pues contiene la fuerza destructora del mismo Heviesso y toda su potencia.

Llamada en Haití *pietre tonnerre* y en Africa *pietre foudre*, esta piedra sagrada puede verse en algunos templos, donde se mantiene celosamente custodiada.

La historia de su hallazgo se remonta siempre a épocas lejanas y a circunstancias envueltas en un cierto misterio.

Según la tradición africana, el valioso hallazgo tiene lugar en la perpendicular al lugar donde se ha producido el relámpago. La piedra del trueno, o la que se considera como tal, tiene el aspecto de un guijarro cuya forma algo particular la diferencia de las piedras comunes. A menudo se trata de verdaderas hachas neolíticas cuyo hallazgo es raro, pero no imposible, en algunas zonas de Africa y en Haití.

Pollos negros, gallos blancos e incluso perros son las víctimas preferidas por el dios Hogou, el loa que conoce todos los secretos relativos a la fusión de los metales, facultad que queda reflejada en su mismo nombre. En efecto, en la lengua fon la palabra «gou» significa herrero, personaje cuya actividad representa una importante conquista en la historia del hombre, por lo que en las sociedades más

antiguas y primitivas se ha considerado que poseía poderes y secretos particulares, y a menudo incluso se le ha temido como a un poderoso brujo.

Hogou reúne para la religión vudú las prerrogativas que tenían Marte y Vulcano para los romanos. Efectivamente, como protector de los herreros controla también los objetos que éstos producen, en particular las armas, y en consecuencia extiende su dominio al arte de la guerra.

Dios de la guerra por excelencia, por una casi irónica adaptación a los tiempos modernos también es el loa del poder político y, por una extraña asociación, el genio responsable de todos los accidentes y en particular de los automovilísticos.

También las enfermedades tienen su divinidad. Sakapta es el dios de la viruela, y es un loa que debe ser aplacado y respetado para alejar su ira y conjurar la terrible calamidad que representa este mal, que se propaga de casa en casa y de pueblo en pueblo segando vidas.

Un ejemplo de dios ancestral y arquetípico es Agassou, rey fundador de la estirpe del reino de Abomey, capital del antiguo Danhomé. Según la tradición, en tiempos remotos una bellísima princesa fue raptada por un leopardo, animal sagrado y que aparecerá a menudo reproducido en los símbolos del clan real. Fruto de los amores con la fiera sagrada la princesa concibió a Agassou, futuro rey y después dios. También Bossu, descendiente de la misma estirpe real, es considerado un loa. Una deformación ósea de nacimiento hizo que su aspecto fuera monstruoso, por lo que se le relacionó con la tortuga, animal igualmente considerado sagrado.

Erzulie Freda Dahomey podría ser la versión negra de Afrodita. Mujer por excelencia, inicialmente se la consideró como loa de la fertilidad y de las cosechas, y después personificó el ideal del amor.

Bella y caprichosa, atractiva y seductora, ha conquistado a casi todos los loa del panteón vudú. Sus experiencias amorosas son enredos de los cuales Erzulie siempre sale insatisfecha, nunca saciada en su eterno deseo de ser amada.

La sirena del río

Otra figura de contornos vagos y sugestivos es Mami-Wata o Mamyamata. Es una divinidad acuática, como Erzulie, semejante a la sirena por su ambigüedad y su capacidad de engañar a los hombres. Este loa es una bellísima mujer que emerge de las aguas de los ríos o del mar durante la noche y puede presentarse ante un mortal bajo el aspecto de la muchacha amada y, con palabras y actitudes engañosas, hacerle vivir un sueño fascinante y terrible que se disolverá y se desvanecerá con las primeras luces del alba, dejando al infeliz presa de la locura. En tierras de Africa hay que tener cuidado de no coger una flor que nace y se multiplica rápidamente en ríos y lagos y que se llama jacinto de agua porque su forma recuerda a la del jacinto. Durante el día, el jacinto de agua es Mami-Wata, y sus largas raíces que flotan sobre el agua, oscuras, enredadas, sutiles, brillantes y sedosas, son los cabellos del loa.

¡Incauto quien coja esta flor y desgraciada la casa en que entre! El loa no perdona a quien lo profana y se vengará con perfidia y determinación usando sus artes sutiles.

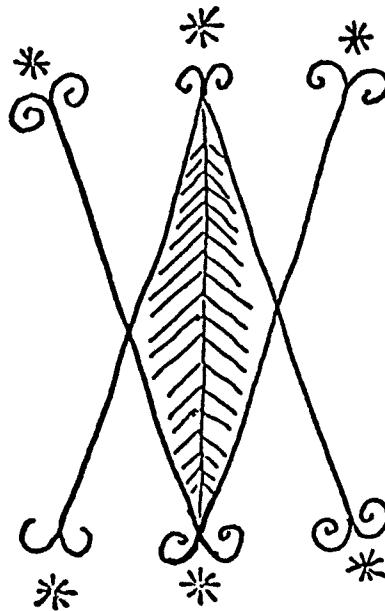
Una leyenda africana cuenta que un día, un joven que estaba pescando en las aguas de un gran río quedó admirado a la vista de los jacintos de agua, que flotando daban la impresión de una alfombra de color malva extendida a lo largo de los márgenes del río. El joven se acercó con su piragua, hecha con el tronco hueco de un árbol, y cogió algunas flores para ofrecérselas como regalo a la mujer amada, ignorando que así desataría las iras de la terrible divinidad Mami-Wata.

Esa misma noche, mientras estaba en su cabaña echado en una estera, intentando conciliar el sueño pensando en su amada, un extraño estado de embriaguez se apoderó de él: se sintió ligero, como transportado por el viento a lugares maravillosos entre flores nunca vistas. Fue entonces cuando oyó la voz de la muchacha de sus pensamientos, que lo llamaba dulcemente.

Flotando entre la realidad y el sueño, el joven se levantó y sin darse cuenta siguió aquella voz hasta llegar a las orillas del río. En-

tre las transparentes aguas que fluían vio a la muchacha que nadaba y le invitaba a reunirse con él. El joven se lanzó a la corriente para llegar hasta ella, y sólo entonces se dio cuenta de que estaba inexorablemente enredado en las espesas raíces flotantes de los jacintos de agua, que le impedían cualquier movimiento.

Ya consciente y aterrorizado, se debatió en un intento inútil de liberarse, pero fue lentamente arrastrado hacia el fondo oscuro de las aguas del río y sintió que la vida se le escapaba mientras se ahogaba en el gélido abrazo de Mami-Wata.



Vevé de Aizan, espíritu de la iniciación, y de la misma Mambo

3. Las cuatro almas

El culto del vudú se lleva a cabo en templos construidos con arcilla, igual que los depósitos de agua de los indígenas decorados con dibujos de vivos colores, pero no es extraño encontrar un altar en campo abierto o en el bosque. En cada casa, además, hay un lugar en el que se realizan ofrendas a la divinidad tutelar en el día consagrado al dios.

Las ofrendas son diversas: mijo, aceite de palma, pollos, cerdos, cabritos o simplemente conchas, pero, si el dios lo solicita, forzosamente serán productos más caros, como perfumes de importación, bebidas alcohólicas de buena marca, tabaco o alimentos de cualquier género.

En los grandes centros, las costumbres de la civilización tal vez han conquistado un poco a los loa. Sin embargo, la idea esencial de la ofrenda consiste en colocar en el altar lo más bello y valioso que se posea para gratificar a la divinidad y obtener su protección. En el fondo, la historia nos enseña que en todos los tiempos el hombre ha creído que, también en las relaciones hombre-dios, a mayores dones corresponden mayores favores.

Antiguamente, con motivo de grandes calamidades o para apaciguar la cólera del loa o para celebrar la muerte del rey, se realizaban sacrificios humanos, como los conocidos sacrificios de sangre ofrecidos en la ciudad de Abomey, donde algunas paredes de arcilla del palacio real se recubrieron con la sangre de las víctimas sacrificadas durante los ritos.

Las ofrendas de sangre, tanto humana como animal, forman parte de la ceremonia de muchas religiones antiguas. En el caso del vudú, dichas ofrendas significan que el celebrante ofrece a la divinidad su linfa, su propio elemento vital.

Bajo las dinastías del reino de Danhomé se acostumbraba a enterrar, junto al rey muerto, a sus mujeres predilectas y a cierto número de sirvientes, que debían sentirse honrados de morir con su soberano y señor, pues así tenían la posibilidad de formar parte de la amplia comitiva de loa-héroes, o de reencarnarse en un gran personaje. Efectivamente, las diversas poblaciones que han fundido sus creencias en el vudú tenían en común la idea de la reencarnación y de la metempsicosis, si bien no estaba todavía muy definida.

Según los ewe, el hombre que moría antes del momento previsto por el destino, o que moría de manera violenta, podía reencarnarse de manera provisional en un animal. Por el contrario, los pueblos de lengua fon, aunque no negaban esta posibilidad, se basaban en un principio mucho más complejo.

Los fon consideraban que todo ser, animal, planta u hombre tenía cuatro almas: la sombra clara, la sombra opaca, el alma invisible y el espíritu titular.

Cuando el alma invisible se separa de la materia, regresa junto a Dios y sobreviene la muerte. La sombra opaca no es otra cosa que el soma y el espíritu titular en el momento de la muerte pasa a otro ser e inicia una nueva vida.

La cuarta alma, o sea, la sombra clara, es fuente de notables problemas en cuanto que puede ser capturada fácilmente y el brujo puede influir en ella negativamente mediante ciertos sortilegios.

Según otra creencia, cada hombre estaba estrechamente relacionado con un animal, una especie de doble o de álgter ego, y un vín-

culo indisoluble unía los destinos de ambos, de tal manera que se creía que la muerte del animal conllevaba inexorablemente el final del hombre unido a él. Por este motivo a muchos animales se les tenía una consideración especial. Se había llegado a creer que en algunos animales se ocultaba un espíritu particularmente poderoso o incluso un dios, por lo que se consideraban sagrados y eran objeto de culto.

Un típico ejemplo son los cocodrilos de la laguna de Anecho o los caimanes de Ibadan. Aún hoy existen en el Alto Volta los caimanes sagrados de Bobo Dioulasso o las conocidas y también sagradas pitones de Ouidah, en la República de Benin, donde estos reptiles se crían en templos dedicados a ellos. Según la antigua tradición dahomeyana, la pitón era considerada sagrada e intocable, se le daba el apelativo de padre, el ritual mandaba que al saludarla se besase el suelo y su muerte se sentía como una gran desgracia.

El hungan, misterio y potencia iniciática

Si los sacrificios, los ritmos musicales y las invocaciones que constituyen el rito vudú son externamente importantes para los espíritus que pululan alrededor de los hombres, éstos, al organizar el culto hacia la divinidad para crear una liturgia, han instaurado un personaje clave e ineludible: el sacerdote.

Según el vudú, el vaudou-non o hungan es un escogido que puede haber heredado la condición de sacerdote, o que ha sido designado por el propio loa, el cual manifiesta su deseo a través de la posesión.

Sea como fuere, para ser sacerdote vudú son necesarios varios años de iniciación en los sagrados misterios del culto. El hungan, que se retira durante un tiempo para ser instruido por un iniciado de gran experiencia, aprenderá a confeccionar los gri-gri o talismanes, a deshacer maleficios y a curar enfermedades.

En el hungan convergen todos los extraños poderes mágicos que en África se respetan e incluso se temen, porque son considerados muy potentes, eficaces y pavorosos al mismo tiempo; la barrera que

separa el bien del mal a menudo es demasiado subjetiva, o en todo caso siempre resulta un poco ambigua.

En la teoría existe un término para definir al operador del mal, *sorcier*, en el sentido de que es el que echa la mala suerte. A él se contraponen el *feticeur*, es decir, el mago bueno. En definitiva se trata de dos figuras, dos potencias paralelas que aunque son antagónicas se sirven de la misma fuerza: la magia.

Otro personaje típico es el *guerisseur*, el curandero que sana sirviéndose no solamente de facultades paranormales, sino también usando hierbas, bayas, setas, polvos y extrañas mezclas de origen mineral y vegetal, remedios que forman parte de los conocimientos ancestrales transmitidos sólo de boca en boca y mantenidos celosamente en secreto.

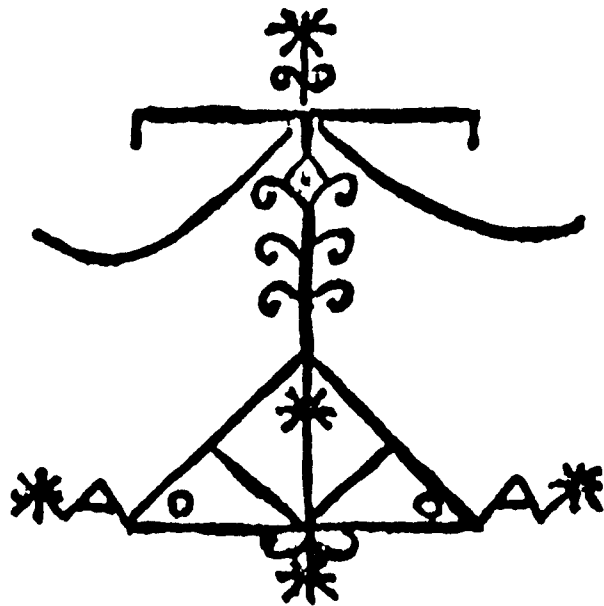
Si bien estos dos personajes anteriores pueden ser definidos por separado, la figura del hungan es menos precisa, porque al tener y reunir las mismas prerrogativas, en la práctica puede ocupar las diversas categorías que reflejan una determinada conducta o un resultado preciso y prefijado.

Además, al ser por definición la «boca de Dios», o sea, el medio a través del cual el loa expresa voluntades y deseos, está menos sometido a críticas, en cuanto que las decisiones de los dioses no se pueden juzgar, sólo se pueden mitigar o anular con el auxilio de otra divinidad o con las ofrendas rituales. El hungan, en definitiva, precisamente porque es un escogido y a pesar de tener amplios poderes, se sitúa más allá de cualquier responsabilidad subjetiva, como si su voluntad personal estuviera limitada constantemente por el loa que lo guía y lo inspira, y que de vez en cuando hace de árbitro al otorgar o rechazar demandas y favores solicitados por los fieles a través del mismo hungan.

Hacer un juicio sobre la figura del hungan es, por lo tanto, muy difícil, cuando no desconcertante. Además, su comportamiento extremadamente hermético y reservado no facilita la comprensión.

El verdadero sacerdote vudú no se presta a resolver los interrogantes que le plantea un no iniciado, aunque los formule con respeto y de buena fe. El matiz de curiosidad que inevitablemente con-

tiene toda pregunta deja abierta la puerta al análisis, al juicio y, por lo tanto, a la crítica, actitudes alejadas de la fe. Tal vez los profundos misterios de esta creencia, iniciática y no apostólica, fuerza misteriosa y secreta como los bosques del continente en el que ha surgido, nacen más del instinto que del razonamiento del negro africano, más del temor de ser escarnecido o no comprendido que de la verdadera desconfianza, o quizás de la certeza inconsciente de que su mundo, el de las antiguas civilizaciones sin escritura, no puede ser interpretado o entendido fácilmente por quien está fuera de él.



Vevé de Hogon-Ferraille, que representa el Marte haitiano

4. El genio de la selva

«Mucho tiempo atrás... en la época de la luna llena, en la estación en que crece el ñame, vivía un cazador de nombre Gbéto Aya.»

Con estas palabras, el viejo de Dahomey intenta situar en el tiempo y dar una fecha a la historia que va a contar. Historia que a su vez ha oído de otro viejo, al que tal vez se la había contado su abuelo o quién sabe quién.

En los pueblos sin escritura, la historia, las tradiciones y las leyendas se han transmitido desde siempre por vía oral de una generación a otra. Por regla general han sido los viejos del pueblo quienes, con el orgullo del que se sabe el último depositario y heredero de un mundo que está a punto de desaparecer, explican las fábulas tras las cuales se esconde la tradición de todo un pueblo, y donde a menudo hay evidentes elementos religiosos y mágicos que, en definitiva, constituyen el verdadero mensaje del mito.

La leyenda de Gbéto Aya y de Aziza, digna de la fantasía de Walt Disney, ambientada en la espesa y misteriosa selva africana, explica el origen de las prácticas mágicas inscritas en la religión vudú. Estas prácticas, según como sean usadas, pueden convertirse en armas

terribles y desencadenar la participación de espíritus, hombres y fuerzas de la naturaleza, ya que todos están sometidos al rito.

Según la tradición de Dahomey, en los albores de la humanidad Gbéto Aya vivía en la selva practicando la caza, única fuente de subsistencia. Su habilidad era tal que no sólo era considerado el más diestro en el manejo del arco y la flecha, sino que despertaba tal terror en el mundo animal que su nombre no podía ser pronunciado sin provocar la fría sensación de hallarse frente a la muerte.

En aquella época, los animales de la selva tenían el don del habla y su lenguaje no se diferenciaba del de los humanos. Un día, mientras Gbéto Aya perseguía una pieza, una ráfaga de viento lo levantó, lo transportó y lo depositó en la espesa copa de un enorme árbol que surgía en un claro en el corazón de la selva. Cuando todavía no se había recuperado del susto, oyó cómo empezaban a llegar todos los animales que, según su costumbre, se reunían de vez en cuando en el lugar para organizar una fiesta. En aquella ocasión, entre bailes, cantos y músicas, el león y el antílope, el hipopótamo y el elefante confraternizaban e incluso intercambiaban gestos afectuosos, y no era extraño ver al leopardo secar tiernamente el sudor de la frente de la gacela, o a la hiena mirar con dulzura la última cría del macaco. El cazador nunca había visto tanta caza reunida, pero esta vez su interés se centraba en las danzas y los instrumentos musicales, que hasta entonces solamente eran conocidos por el pueblo de los animales.

Agazapado entre las ramas admiró estupefacto la orquesta, que estaba formada por diversos instrumentos: el tamtán, el finniblin, el toummalo, el popo, el klakle y el beli (*), y que acompañaba los

(*) finniblin: gran tamtán cuya longitud puede ser de hasta un metro y medio.
toummalo: especie de tambor recubierto de piel.

popo: instrumento parecido al xilófono.

klakle: cilindro provisto de cuatro fisuras longitudinales.

beli: flauta de madera tallada.

Estos instrumentos musicales, cuyos nombres pueden variar de una región a otra, se usan en África occidental.

coros y las canciones del pueblo de los cuadrúpedos, y el movimiento rítmico de los diversos pasos de danza ejecutados con sinuosa agilidad y hasta con frenesí.

Cuando los animales, exhaustos, se sentaron alrededor del árbol para descansar durante unos instantes, de su conversación sobresalía un nombre. Un nombre que despertaba miedo y turbación: Gbéto Aya.

El león, vanidoso y fuerte, fue el primero en tomar la palabra: «Hasta hoy este cazador no puede presumir de poseer ni un solo pelo de león, porque nunca ha conseguido víctimas de mi raza. Pero como sé que todos vosotros habéis sido atacados, ha llegado el momento de que yo os proteja y os vengue».

Empujados por esa especie de alianza que a menudo se llama fuerza, cada animal se sintió con el deber de proponer un castigo definitivo para Gbéto. Incluso el dulce antílope, mostrando sus duras pezuñas, prometió voltear al criminal cazador a fuerza de coces. El rinoceronte dijo que simplemente lo aplastaría contra el suelo, mientras que el leopardo, desenvainando sus poderosas garras, propuso esparcir las vísceras de Gbéto por toda la selva.

Mientras los animales exhibían sus capacidades y continuaban anunciando el próximo final del cazador, de repente y ante el estupor de todos, el león cayó abatido al suelo, mortalmente herido por una flecha.

Gbéto, una vez repuesto de aquella extraordinaria visión, se había vengado del que tan insolentemente había profetizado su muerte.

En un segundo el asombro dio paso al pánico, pues los animales se dieron cuenta de la presencia del cazador y huyeron desordenadamente. Los más ágiles se salvaron, otros acabaron con heridas y huesos rotos. Y a consecuencia de la violencia con que chocaban entre sí, algunos morían instantáneamente.

Al bajar del enorme árbol y encontrarse entre una multitud de animales muertos y agonizantes, Gbéto decidió llevarse un trofeo de cada animal, después recogió los instrumentos musicales que habían sido abandonados y los llevó a los hombres, que a partir de aquel día aprendieron a cantar, a tocar y a bailar.

Algunos días después, el cazador volvió a la selva. Entre una enramada de lianas vislumbró una figura, y aquella visión despertó en él un sentimiento que hasta entonces no había conocido: el miedo.

Aziza, el genio de la selva, estaba ante él. Había escogido a Gbéto para que conociera los secretos arcanos y obtuviera preciosos dones, y Gbéto enseguida supo, siempre por voluntad de Aziza, que podría poseer el conocimiento de la música y el baile.

Luego, la divinidad del bosque, en un estado entre el sueño y la realidad, le reveló las virtudes de las plantas medicinales y de las plantas nocivas para el hombre, y lo inició en la elaboración de diversos gri-gri o amuletos.

Aziza confió a su protegido un mechón de sus propios cabellos, que tenían la facultad de volver invisibles los objetos y las personas, y que podían multiplicarse en las manos de quien los poseía. Como último don le ofreció un extraño objeto redondo como una pelota, negro, de misteriosas facultades mágicas: el *ayinoukon*, que en lengua fon significa literalmente «ojos de la tierra».

Antes de desvanecerse en la nada, el genio de la selva añadió que estos «misterios» no podían ser revelados a los no iniciados. Como ratificación de este pacto, tomó la mano del cazador y le practicó un corte entre el pulgar y el índice, y chupó la sangre. Luego exigió que Gbéto hiciera lo mismo.

Éste fue el primer «pacto de sangre». En la tradición vudú, el pacto de sangre implica entre las partes una total solidaridad para el bien y para el mal, absoluta discreción y confianza completa, renuncia e incluso sacrificio de los intereses propios o de la familia si éstos son contrarios al objetivo del pacto, so pena de un castigo atroz e inexorable.

Un sorbo de magia desde el seno de la selva

Esta leyenda podría ser la historia de la iniciación del hombre, que se eleva de su naturaleza puramente animal hasta convertirse en mago, entendido como depositario de conocimientos, sólo después de haber dado muestras de entender y dominar la naturaleza.

«Los animales hablaban el lenguaje humano», dice el mito. Pero quizás sería más correcto interpretar el episodio pensando que el hombre, en este caso el escogido para ser iniciado, entendió el lenguaje de la naturaleza y tomó de ésta sus enseñanzas, sus primeros sonidos: la música y el baile. La música y el baile representan la manifestación colectiva que, más allá de los instintos, ha permitido a los hombres expresar sentimientos y, por lo tanto, constituyen la primera forma de plegaria. Son el baile y la música a los que el vudú ha otorgado un papel esencial, hasta el punto de llamarse «religión bailada». Podemos tomar como ejemplo el rito en honor del loa Damballah, celebrado en Haití, que todavía hoy se expresa mediante el *yanvalou* y el *dahomey-z'épaulés*, pasos de baile que evocan el movimiento sinuoso de la serpiente.

El mito de Aziza también confirma lo relativo a la distinción entre el hungan curandero, que también utiliza hierbas, bayas, etc., y la enigmática figura del brujo. El genio de la selva otorga muchos dones al cazador, es decir, al primer hombre que partiendo de la caza y de la primitiva agricultura de recolección se encamina hacia actividades más avanzadas. El genio lo inicia en todos los conocimientos sin ninguna prohibición de orden moral, indicándole las plantas buenas y las nocivas. Aziza sólo exige a su escogido el secreto. También en esto podemos ver al espíritu pretendidamente iniciático y no apostólico que caracteriza el vudú. Gbéto recibe el ayinoukon, los «ojos de la tierra», es decir, el conocimiento de la naturaleza cuya fuerza puede detener y cuyas leyes puede forzar a través de los gri-gri y del rito.

Y el límite supremo del hombre, el último escalón que lo hará en parte copartícipe de la naturaleza divina, se obtendrá bebiendo «la divinidad», chupando algunas gotas de sangre del dorso de la mano cortada de Aziza.

Los monos de Soko

Al desvelar el secreto de los gri-gri al hombre, Aziza pone en sus manos poderes extraordinarios, pues a través del gri-gri se puede llegar al sortilegio o al encantamiento.

Generalmente, gri-gri se traduce por la palabra «amuleto», pero para el vudú, el amuleto y el talismán, además de ser depósitos de energías, son verdaderas fuerzas capaces de actuar y someter a la misma naturaleza. Existe una gran variedad de leyendas y mitos al respecto, pero la de los monos de Soko es particularmente sugestiva porque constituye una atracción turística para quien visita Costa de Marfil y se adentra hacia el nordeste del país, en la tierra de los *albron*.

Los *albron* son pueblos de origen *akan* establecidos en estas tierras después de una escisión del grupo *ashanti*. Bondoukou, la antigua capital, ha calcado rigurosamente el modelo *ashanti*, y en épocas pasadas conoció una estructura feudal jerarquizada propia de este grupo étnico.

A unos tres kilómetros al oeste de Bondoukou se encuentra el pueblo de Soko, hoy centro turístico donde se celebran estos ritos, se dan cita antiguas tradiciones y tal vez, quién sabe... se consigue entrar en comunicación con los antiguos loa y con los antepasados.

En Soko tiene lugar periódicamente un hecho extraño que ofrece la oportunidad de revivir una leyenda propagada desde hace siglos, y recuperada en una desconcertante pero tangible realidad, y que abre las puertas a un mundo mágico y poético.

Una o dos veces al mes, aunque sin día fijo, los monos de las selvas cercanas bajan en bandada al pueblo, como si una misteriosa fuerza les empujara o como si un arcano reclamo les llamara. Durante unos minutos se mezclan tranquilamente con los habitantes del pueblo, invaden las calles y el mercado, en el cual se sirven con desenvoltura bananas y otras frutas, sin temor de los hombres. Luego toman el camino de la selva, y ordenadamente en fila india desaparecen entre los árboles, como si los guiara una inexplicable y extraña fuerza.

Si este atractivo reclamo turístico puede despertar la curiosidad de quien va a la caza de imágenes insólitas, para los habitantes de Soko sólo es un rito espontáneo que se repite desde hace años en memoria de un acontecimiento lejano.

En una época remota, los habitantes de Soko, a punto de ser atacados por temibles y sanguinarios enemigos dispuestos a degollar

a mujeres y niños, se dirigieron al brujo sacerdote del pueblo. Éste, después de consultar el oráculo, propuso transformar temporalmente a los habitantes en monos, para así poder huir de la masacre. Lamentablemente, el brujo, que no tuvo tiempo de metamorfosearse, fue sorprendido y asesinado por los enemigos.

Muerto el brujo, los habitantes-monos no pudieron recuperar su naturaleza humana, pues sólo él conocía la fórmula para deshacer el encantamiento. Desde entonces, estos monos viven todavía en la selva, y de vez en cuando se acercan a visitar a sus hermanos hombres. Por esto, el mono se considera en Soko un animal sagrado e intocable, que es acogido con simpatía y afecto por todos.

Este extraño comportamiento de los monos es interpretado por los nativos como la confirmación de la particular función del gri-gri, que al haber tenido en este caso un aspecto activo, y no sólo defensivo o propiciatorio, mantiene sus efectos en el tiempo, dobléa y domina las formas de la naturaleza, pero no puede intervenir completamente en la esfera espiritual del hombre. En efecto, los monos de Soko saben que son todavía, a una distancia de siglos, hombres metamorfoseados.

