

Zombis precolombinos del Caribe: los primeros muertos vivientes de América

Mariana Pablo Norman
Universidad Nacional Autónoma de México

RESUMEN

Muchos años antes de que los europeos y africanos llegaran a América existió una poderosa magia en el Caribe. En esas islas habitaron los primeros zombis, diferentes a los del vudú en cuanto a antigüedad y complejidad. Este artículo explica cinco razones para creer que los zombis precolombinos son únicos. Relacionados con los zombis, existen los primeros muñecos vudú de magia simpática y una raza ancestral de magos llamados *behiques*.

Palabras clave: muerte, precolombino, zombis, vudú, magia, magos, *behiques*.

ABSTRACT

Many years before the Europeans and Africans arrived in America, a powerful magic existed in the Caribbean. Those islands were inhabited by the first zombies, who were unlike voodoo zombies in their antiquity and complexity. This article explains five reasons to believe that Pre-Columbian zombies are unique. The first voodoo dolls of sympathetic magic are related to zombies along with an ancestral race of sorcerers called *behiques*.

Keywords: death, Pre-Columbian, zombies, voodoo, magic, sorcerers, *behiques*.

En el imaginario internacional, los zombis son una de las figuras más representativas del culto vudú. Pero ¿y si éstos ni siquiera fueran de origen africano, sino precolombino? Para asombro de propios y extraños, todo parece apuntar a que es así. Al menos en su forma más esencial. En este breve artículo pretendo analizar varias razones que apoyan esta hipótesis.

La justificación cronológica

La primera, y de vital importancia, es la justificación cronológica, porque los registros de las crónicas relativas a los pueblos del Caribe donde se menciona a este tipo de “protozombis” precolombinos anteceden, al menos por una década a las primeras oleadas de esclavos provenientes del continente africano. Fray Ramón Pané informa que escribió la anécdota en su *Relación acerca de las antigüedades de los indios*—después referida en los libros XVII y XVIII de la *Historia del almirante* de Hernando Colón (1998: cap. XVII)—cuatro años antes de entregársela a Cristóbal Colón, en 1498—es decir, debió redactarse en 1494—: no habían transcurrido más de dos años tras el descubrimiento de América, y la llegada de esclavos no ocurrió sino hasta después de 1503 (Hurbon, 1998: 168).

El proceso mágico de conversión de un cadáver en un autómatas y el universo de los cemíes

La segunda es el proceso mágico de conversión de un cadáver en un autómatas, el cual difiere en forma sustancial del africano en cuanto a complejidad, originalidad y antigüedad. Para obtener el conocimiento necesario y efectuar la sujeción del muerto o “zombificación”, primero debía establecerse el contacto con las deidades o cemíes. Se inhalaba un polvo extraído de una planta llamada cohoba, que producía efectos alucinógenos y permitía la comunión con las deidades corporeizadas en los cemíes, a quienes también les introducían este polvo. La inhalación se realizaba con varas huecas que hacían las veces de popotes. Hay quienes incluso han querido pensar que era una cocaína primitiva:

En esta casa tienen una mesa bien labrada, de forma redonda, como un tajador, en la que hay algunos polvos que ellos ponen en la cabeza de dichos cemíes con cierta ceremonia; después, con una caña de dos ramos que se meten en la nariz, aspiran este polvo. Las pa-

labras que dicen no las sabe ninguno de los nuestros. Con estos polvos se ponen fuera de tino, delirando como borrachos (Ortiz, 1980: 28).

Este proceso arroja información muy valiosa respecto a la magia endémica de los pueblos del Caribe. Además de la distinción de esta particular nigromancia que produce zombis, interviene el uso de una magia simpatética a través de muñecos de madera o piedra llamados “cemíes”, los cuales mueven la conducta no sólo de los seres humanos, sino también de las fuerzas de la naturaleza.

Esta magia simpatética –que al parecer¹ no formaba parte de los pueblos ta-merrianos, amazules, agykuyus ni yorubas, los cuales llegaron en condición de esclavos al Caribe insular– bien puede ser el origen de los muñecos vudús, estatuillas confeccionadas en cera o arcilla cuya meta es representar a una persona y que por lo general incorporan algo tomado de ella –un cabello, por ejemplo–, de modo que quien lo elabora puede dañar al individuo al dañar a la estatuilla. Asimismo puede llevar grabados los signos de algún maleficio.

La poderosa magia originaria de las islas del Caribe tiene como personaje relevante a la compleja figura del behique en relación con los cemíes, aunque –como describiré más adelante– cualquier persona puede acceder al conocimiento y crear un zombi.

El behique no sólo es el encargado de la generación de vida y muerte, sino también el agente mediante el que las potencias naturales se expresan. Él es quien puede crear, escuchar e interpretar a los cemíes con profundo conocimiento. La primera mención de estas figuras se encuentra en el *Diario del almirante* de Cristóbal Colón, donde reportó sus impresiones iniciales sobre las creencias insulares:

Idolatría u otra secta no he podido averiguar en ellos, aunque todos sus reyes, que son muchos, tanto en la Española como en las demás islas, y en tierra firme, tienen una casa para cada uno, separada del pueblo, en la que no hay más que algunas imágenes de madera hechas en relieve, a las que llaman cemíes. En aquella casa no se trabaja para más efecto que para el servicio de los cemíes, con cierta ceremonia y oración que ellos hacen allí, como nosotros en las iglesias (*apud* Colón, 1998: cap. XV).

¹ Digo al parecer, porque no fue hasta las crónicas de 1722, como la de Jean-Baptise Labat, o las de 1797, como la del padre Moreau de Saint-Méry, cuando se hicieron las primeras referencias del empleo de este tipo de muñecos, así como de una especie de paquetes mágicos, como los *Po-lét*, recipientes que contienen cabellos o uñas de un iniciado o *Ousin*.

La intermediación del behique no sólo en la creación, sino en la manipulación de las potencias naturales, es patente cuando, una vez surgidos el Sol y la Luna del interior de la caverna Iguanaboina, Mautía-TeNuel forma a dos cemíes: muñecos por los cuales controlará y se comunicará con el astro solar y moverá al lunar: “En aquella gruta había dos cemíes, hechos de piedra, pequeños, del tamaño de medio brazo, con las manos atadas, y en actitud de sudar; cuyos cemíes estiman ellos mucho, y cuando no llovía, dicen que entraban allí a visitarlos y de repente venía la lluvia. De estos cemíes, a uno llamaban Boinayel y al otro Márohu” (*ibidem*: LXII, cap. XI).

El behique interseca los dos símbolos mayores de la cara del tiempo –el Sol y la Luna–, dotándolos con sus atributos al momento de refractarlos: la Luna está indisolublemente unida a la muerte, a la fertilidad y a la femineidad, y a través de esta última se llega al símbolo acuático: la lluvia. Ésta aparece como la epifanía del tiempo, mientras que el Sol permanece semejante a sí mismo –como apunta Durand–. En cambio, la Luna crece, decrece y desaparece, como si estuviera sometida a la temporalidad y a la muerte: durante tres días es engullida por el cielo, y por eso tantas divinidades lunares son ctónicas y funerarias (Durand, 2012: 106), entre las cuales el behique no es la excepción.

El brujo posee asimismo el poder de crear, a partir de los cemíes, líneas de comunicación con las deidades. Sin estas figuras su existencia resultaría invisible para los seres humanos y serían permanentemente inaudibles. Él los dota de estructura y de voz, al tiempo que se convierte en su intérprete:

Todos, o la mayor parte de los indios de la isla Española, tienen muchos cemíes de diversos géneros. Unos contienen los huesos de su padre, de su madre, de los parientes, y de otros sus antepasados; los cuales están hechos de piedra o de madera. Y de ambas clases poseen muchos. Hay algunos que hablan; otros que hacen nacer las cosas de comer; otros que hacen llover, y otros que hacen soplar los vientos. Todo lo cual creen aquellos simples ignorantes que lo hacen los ídolos, o por hablar más propiamente, el demonio, pues no tienen conocimiento de nuestra Santa Fe (Colón, 1998: LXII).

La fabricación y selección de los materiales con que se construyen los cemíes a manos del behique están envueltos en otro increíble proceso mágico, donde todo resulta dotado de alma, los árboles cobran vida, las piedras cohabitan en el cuerpo cálido de los humanos y las plantas poseen conciencia y voluntad. Reproduzco este fragmento de la creación de un cemí de madera porque es simplemente espectacular:

Los de madera se hacen de la siguiente manera: Cuando alguno va de camino y le parece ver algún árbol que se mueve hasta la raíz, aquel hombre se detiene asustado y le pregunta quién es. El árbol responde: “Trae aquí un behique; él te dirá quién soy”. Aquel hombre, llegado al médico, le dice lo que ha visto. El hechicero o brujo va luego a ver el árbol de que el otro le habló, se sienta junto a él, y hace la cohoba, como arriba hemos dicho en la historia de los cuatro hermanos. Hecha la cohoba, se levanta y le dice todos sus títulos como si fueran de un gran señor, y le dice: “Dime quién eres, qué haces aquí, qué quieres de mí y por qué me has hecho llamar; dime si quieres que te corte, o si quieres venir conmigo, y cómo quieres que te lleve; yo te construiré una casa con una heredad”. Entonces, aquel árbol o cemí, hecho ídolo o diablo, le responde diciendo la forma en que quiere que lo haga. El brujo lo corta y lo hace del modo que se le ha ordenado; le edifica su casa con una posesión, y muchas veces al año le hace la cohoba, cuya cohoba es para tributarle oración, para complacerle, para saber del cemí algunas cosas malas o buenas, y también para pedirle riquezas (*ibidem*: cap. XIX).

Sin embargo, no todas las maderas con ánima quieren ser convertidas en cemíes y se tornan en *daimones* incómodos. Tal fue el terrible destino del cemí Baraguabael, qué bien puede evocar la imagen de una mandrágora viviente:

Dícese que un día, antes que la isla fuese descubierta, en el tiempo pasado, no saben cuándo, yendo de caza hallaron cierto animal tras del que corrieron y él se arrojó a una fosa; mirando en ésta vieron un madera que parecía cosa viva; el cazador, notando esto, fue a su señor, que era cacique y le dijo lo que había observado. Luego fueron allá [...] por lo que cogido aquel tronco le edificaron una casa. Dicen que el cemí salía de aquella casa varias veces y se iba al paraje de donde le habían traído [...] por esto, el mencionado señor, o su hijo Guaraionel, lo mandaron buscar y lo hallaron escondido; lo ataron de nuevo y lo pusieron en un saco. Sin embargo de esto, andaba atado, lo mismo que antes (*ibidem*: cap. XXIV).

Existieron cemíes de amplio poder que reflejaban de manera fiel la naturaleza de la deidad encarnada. Por ejemplo, el espíritu de la regeneración, que es como una especie de Fénix, llamado Buya y Aiba: “Dicen que cuando hubo guerras lo quemaron, y después, lavándolo con el jugo de la yuca, le crecieron los brazos, le nacieron de nuevo los ojos y creció de cuerpo”. O Baibrama, cemí vengativo, representación de la enfermedad:

Afirman que da enfermedades a quienes han hecho este cemí, por no haberle llevado yuca para comer. Este cemí era llamado Baibrama. Cuando alguno enfermaba, llamaban al

behique y le preguntaban de qué procedería su dolencia; éste respondía que Baibrama se la había enviado, porque no les envió de comer a los que tenían cuidado de su casa. Esto decía el behique que lo había revelado el cemí Baibrama.

Sin duda, uno de los cemíes más impactante es el de la fertilidad, Corocote. Durante una de las guerras, quemaron la casa del behique Guamorete, donde el cemí “vivía”. Entonces se levantó y fue junto al río. Volvió cuando la casa fue reconstruida y se subió al techo:

Cuando estaba encima de la casa, bajaba de noche y yacía con las mujeres, y que después de morir Guamorete dicho cemí se fue a la casa de otro cacique, donde también allí dormía con las mujeres. Dicen además que en la cabeza le nacieron dos coronas, por lo que solía decirse: “Pues tiene dos coronas, ciertamente es hijo de Corocote”. Así lo tenían por muy cierto. Este cemí lo tuvo luego otro cacique de nombre Guatabanex, cuyo pueblo era llamado Jacagua (*ibidem*: cap. XXI).

Este registro es extraordinario y perturbador, pues recuerda las narraciones de Luciano de Samosata donde la estatua de Pélico, general corintio,² tiene interesantes correrías nocturnas una vez que baja de su pedestal. Sólo esperemos que Corocote no haya sido de piedra. Aunque sí lo fue de madera: así podría entenderse la naturaleza fértil del cemí en el sistema semántico y, en nuestro caso, etimológico: *mater-matrix-materia*-madera. Consideremos que Corocote produce híbridos humano-cemíes, una cuestión que no vuelve a aparecer mencionada en ninguna de las crónicas relativas a fantasmas o *daimones*, ni insulares ni continentales.

El enigma herbolario del polvo zacón

La tercera razón es el enigma herbolario del polvo zacón. El proceso mágico de conversión de un humano o de un cemí es el mismo que debe efectuarse en la nariz del cadáver al que se pretende devolver a la vida y transformar en zombi. Salvo que el polvo cambia. En este caso debe ser extraído de la planta zacón o güeyo –cuya correspondencia con alguna hierba conocida aún no se ha establecido (Verger, 1997: 80):

² Al parecer se refiere al padre de Aristeo, que tomó parte en la expedición militar contra Epidauró narrada por Tucídides, en 434 a.C. (Samosata, 2002: 17).

Sacan el jugo de la hoja [zacón o güeyo], cortan al muerto las uñas y los cabellos que tiene encima de la frente, los reducen a polvo entre dos piedras, mezclan esto con el jugo de dicha hierba y lo dan a beber al muerto por la boca y por la nariz y haciendo esto preguntan al muerto si el médico fue ocasión de su muerte, y si observó la dieta. Esto se lo demandan muchas veces hasta que al fin habla tan claramente como si fuese vivo; de modo que viene a responder todo: aquello que se le pedía, diciendo que el behique no observó dieta, y fue ocasión entonces de su muerte; añaden que le pregunta el médico si está vivo, y cómo habla tan claramente; él responde que está muerto. Después que han sabido lo que querían, lo vuelven al sepulcro de donde lo sacaron para saber de él lo que hemos dicho. Se lo interrogan diez veces, y en adelante ya no habla más (Colón, 1998: caps. XVII-XVIII).

La naturaleza de los agentes que intervienen y controlan la conversión

La cuarta es la naturaleza de los agentes que intervienen y controlan la conversión: la familia del deudo. El proceso de conversión de un cadáver a zombi es efectuado en exclusiva por la familia del fallecido, cuando cree que la muerte se produjo por negligencia médica. Ningún behique ni médico brujo interviene en la zombificación; al contrario, se pretende actuar en su contra.

Los behiques o médicos brujos son susceptibles de equivocarse en la interpretación de los mensajes dados por los cemíes –en este caso el origen de la enfermedad, el diagnóstico y el tratamiento–, o bien por negligencia al no acatar el ayuno necesario durante el proceso de sanación de los enfermos.

Los agentes están estrechamente vinculados: son una simbiosis. El behique debe matar a algún paciente para que la familia del deudo lo devuelva a la vida. Una vez en calidad de zombi, el muerto debe delatar la culpabilidad del médico. Sólo entonces la familia asesina al behique, y él con su increíble magia se “autorrevive” para vengarse, a su vez, de quienes los asesinaron. Se trata de un *circulus vitiosus*, un *Teufelkreis*. Realmente se transforman en dos tipos de fantasmas vengativos, donde sustancialmente uno es la consecuencia del otro, y así sucesivamente. El agente que cataliza esta conversión es la familia, cuyos miembros aparentemente son personas comunes, aunque poseen una formación necromántica y de hechicería avanzada poderosa, por decir lo menos.

La diferencia estriba en que uno, el humano común y corriente, es obligado a volver: por eso se le puede considerar un zombi, un esclavo de la voluntad ajena, de la voluntad de un vivo.

El otro, el behique, posee la suficiente sabiduría para saltar indistintamente entre los mundos: del de los muertos al de los vivos, del de los muertos al de los fantasmas y de nuevo al de los vivos. ¿Cómo lo hace sin necesidad de pedirle a alguien que le meta zación por la nariz y sin regresar a la vida por el lapso de tiempo que permite responder sólo diez veces? ¿Cómo extiende su estancia aquí? El behique conocía un culto ancestral a la serpiente sagrada:

Júntanse un día los parientes del muerto, esperan al mencionado behique, y le dan tantos palos que le rompen las piernas, los brazos y la cabeza, de modo que lo muelen; y dejándolo así, creen haberlo matado. A la noche dicen que van muchas sierpes de diversas clases, blancas, negras, verdes y de otros muchos colores, las cuales lamen la cara y todo el cuerpo del médico que dejaron por muerto, como hemos dicho. Este permanece así dos o tres noches; en este tiempo, dicen que los huesos de las piernas y de los brazos tornan a unirse y se sueldan, de modo que se levanta, camina despacio y se vuelve a su casa; quienes lo ven le interrogan diciendo: “¿No estabas muerto?”; pero él responde que los cemíes fueron en su auxilio en forma de culebras (*ibidem*: caps. XVII-XVIII).

El *bocor* o *oungan* o sacerdote vudú dista mucho de tener los increíbles poderes de un behique. Nunca podrá tener sus cualidades mágicas, que sobrepasan las barreras de lo meramente humano. Porque el behique es simple y sencillamente una encrucijada donde convergen distintos universos.

La inusitada función particular del zombi en las sociedades precolombinas del Caribe

La quinta y última es la inusitada función particular del zombi en las sociedades precolombinas del Caribe. ¿Por qué entonces el zombi del vudú parece más evolucionado?

En primer lugar, porque el precolombino fue traído a la vida por sus familiares y no por un brujo “profesional”. En segundo término, no necesita estar más tiempo en la tierra que el estrictamente necesario, ya que sólo fue invocado para delatar a su asesino y vengarse de él. En cambio, los zombis del vudú “son muertos vivientes: tienen conciencia, pero carecen de voluntad. Ocurre a veces que un individuo declare ser zombi o que alguien se encuentre a alguno por la calle. La *zombificación* está considerada por el adepto como el castigo supremo, porque devuelve al individuo a la condición de esclavo, contra la cual se desarrolló precisamente el vudú” (Hurbon, 1998: 61-62). Por

el contrario, los zombis precolombinos son libertadores de sí mismos y de sus deudos, porque a través de su confesión se vengan del behique que les arrebató la vida. Al lograr que se le haga justicia, el zombi retoma su condición de cadáver y puede reposar de modo indefinido en la benevolencia del reino de los muertos caribeño, el Coaibai.

Una oscura herencia de la zombificación precolombina pervive en el culto vudú: el polvo que se introduce por la nariz de quien pretende transformarse en zombi sigue siendo desconocido. Se conjeturó que podría ser veneno de pez globo. Lo cierto es que los farmacólogos que han hecho análisis a muestras del supuesto veneno han encontrado poco o nada de esta neurotoxina (*idem*). El misterio de la correspondencia de una planta conocida que se semeje al zacón permanece desconocida. Ojalá en algún momento el vórtice del Caribe sea abierto de nuevo y aparezca un zombi precolombino para esclarecerlo.

Bibliografía

- COLÓN, Hernando, *Historia del almirante*, México, Ariel, 1998.
- DURAND, Gilbert, *Las estructuras antropológicas del imaginario*, México, FCE, 2012.
- HURBON, Laënnec, *Los misterios del vudú*, Barcelona, Gallimard, 1998.
- ORTIZ RIVERA, Ernesto, *Una isla en la encrucijada de la prehistoria humana*, Virginia, Artes Gráficas Romualdo Real, 1980.
- SAMOSATA, Luciano de, *Obras*, Gredos, Madrid, 2002.
- VERGER, Fatumbí, *Ewé Yorubá. Le verbe et le pouvoir des plantes chez les Yorubá*, París, Maisonneuve & Larose, 1997.