



# ¿Qué es Santería?

**P**ara los santeros y para sus millones de practicantes, Santería es conocida simplemente como la Religión. Mi propia investigación extensiva en el tema y otros estudios afirman que esto es exactamente lo que la santería es: una religión. En el comienzo de mis estudios sobre la Santería la percibi como un culto, pero este es un punto de vista que ya no comparto. Un culto a menudo usa una figura central o líder como objeto de adoración o para proveer guía espiritual. En Santería no hay un líder ni objetos de adoración. Los santeros y santeras, que son los sacerdotes y sacerdotizas, son vistos sólo como los portavoces de los orishas o santos y como los instructores en los misterios de Santería. Aquellos santeros que se consideran a si mismos como muy importantes se dicen que están “endiosados” y son severamente criticados por otros santeros.

Como la mayoría de las religiones establecidas, Santería adora a una fuerza creadora central, conocida como Oloddumare, quien corresponde al concepto de Dios. Los orishas fueron creados para manifestar su voluntad y expresar su esencia en la naturaleza. También son los guías y protectores de la humanidad. 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”.

Una de las creencias centrales de Santería es que la vida de cada individuo es supervisada por uno de los orishas; no importa si la persona cree o no en ellos. El o ella tiene esa protección y guía divina toda su vida. Este es conocido como el ángel guardián de esa persona o, alternativamente, como su padre o madre, dependiendo de si el orisha es femenino o masculino.

Si un individuo escoge Santería como su religión, una de las primeras cosas que hace es averiguar quien es su orisha personal. Esto es hecho a través de uno de los sistemas de adivinación usados en la religión. Desde el momento que aprende el nombre de su orisha, el practicante pide ayuda y guía a través de su vida constante y asiduamente a esa deidad. Se considera su hijo, y si alguna vez decide "hacer el santo", puede únicamente ser iniciado en los misterios de ese orisha.

Cuando los esclavos Yoruba identificaban a sus orishas con los santos de la fe católica, éstos se investían con los mismos poderes sobrenaturales de las deidades africanas. Eran invocados por los sacerdotes Yoruba para encargarse de curaciones, de destruir sortilegios y hacer el mismo tipo de magia usualmente atribuido a los orishas. A cada orisha-santo se le reconocían ciertos atributos específicos y se creía que controlaba algunos aspectos de la vida humana. Todos los fenómenos naturales y las ocurrencias comunes de la vida cotidiana estaban bajo la directa influencia de sus deidades.

Nadie realmente sabe cuándo o cómo una cultura empieza a dejar su impresión sobre otra. Durante siglos, los colonos españoles y sus descendientes se interesaron cada vez más en la magia ritual de los Yorubas. El interés inicial puede haber sido comenzado por un esclavo que podía curar una enfermedad que un acreditado médico no podía sanar, o tal vez por la exactitud de sus predicciones y su habilidad en desbaratar sortilegios. Cualquiera que fuera la razón, el hombre blanco empezó a asistir a los ritos primitivos de los esclavos africanos y ocasionalmente a tomar parte en ellos.

A medida que los ritos mágicos de los Yorubas se volvían más populares, los españoles, lentamente venciendo la reticencia natural de los sacerdotes africanos, se las arreglaron para aprender la mayoría de las intrincadas leyendas y ritos de los Yorubas hasta que se les fue permitiendo participar en las ceremonias de iniciación. Tan pronto como el iniciado se convirtió en un adepto, le dió un nuevo nombre a estas prácticas y las llamó Santería. El mismo llegó a ser conocido como santero.

Preservo los nombres africanos de los orishas y los uso conjuntamente con los nombres de los santos católicos con los cuales ellos se habían identificado. Más importante aún, continuo observando todos los rituales, especialmente los sistemas de adivinación y la principal ceremonia de iniciación que el renombro *asiento*. La elección de esta palabra puede ser explicada por el hecho de que se cree que los santos toman posesión de sus iniciados y literalmente los "montan". El santero es conocido comúnmente como el "caballo" de los santos. Durante la iniciación, el "asiento" de los santos —es decir, la mente del iniciado (*iyawó*)— es condicionada para el trabajo futuro. El asiento también es conocido como "hacer el santo".

El santero moderno practica casi el mismo tipo de magia primitiva que los viejos sacerdotes Yorubas, pero con marcados sobretonos católicos. La mayoría de las palabras Yoruba que usa en sus rituales han sido tan fuertemente influenciados por la lengua española que un Yoruba nativo a menudo tiene dificultades en reconocerlas como parte del léxico Yoruba. Han habido otros cambios. En Nigeria, por ejemplo, cada ciudad-reino adora a su propio orisha, y el rey u *oba* de cada ciudad a menudo afirma que desciende directamente de ese orisha. Durante el comercio de esclavos, los habitantes de diferentes ciudades-reinos fueron mezclados y llevados al Nuevo Mundo. Los orishas adorados en esas ciudades-reinos también se mezclaron y por eso es que Santería rinde tributo a muchas deidades en lugar de una sola como se hace en los distintos pueblos en Nigeria. Hubo casos cuando toda una ciudad-reino fue capturada y sus habitantes llevados a las Américas como esclavos. En tales casos, el orisha que era adorado por esa ciudad ya no existe en Nigeria. Un ejemplo típico es el de Ochosi, el cazador divino, sincretizado en Santería como San Isidro Labrador. Ochosi es muy popular y es un miembro de la poderosa triada conocida como los Guerreros, compuesto por él, Elegguá, y Oggún. Pero Ochosi ya no es adorado en Nigeria porque todos los habitantes de la ciudad que el gobernaba fueron llevados al Nuevo Mundo.

En la religión Yoruba tradicional, los orishas se ponen en contacto entre sí. Algunas veces se aman, algunas veces se pelean, pero sus contactos siempre tienen lugar a nivel sobrenatural. Los seres humanos nunca interactúan con los orishas o piden a más de uno de estos.

En Santería, los santeros y sus seguidores interactúan con los orishas y les piden a todos los orishas, no sólo al que consideran su padre

o madre. También toman una parte activa en las relaciones entre los orishas. Por ejemplo, los orishas que son antagónicos entre sí, como Yemayá y Oyá o Changó y Oggún, son cuidadosamente separados en las ceremonias y nunca son "alimentados" juntos.

En otras palabras, los santeros participan en la enemistad entre estos orishas, observándola y respetándola, pero nunca tratando de alterarla. Igualmente, un santero nunca puede iniciar al hijo de un orisha que sea el amante o compañero de su propio orisha. Por ejemplo, un hijo de Changó nunca debería iniciar a un hijo o hija de Oshún porque éste y Changó son amantes. Ya que el santero se considera que es el padre espiritual del iniciado, tal iniciación sería considerada como un acto incestuoso.

Para el santero los orishas no son divinidades remotas, ocultos en sus nichos celestiales, muy ajenos de las cosas terrestres. Por el contrario, son entidades vibrantes y vivientes que toman una parte activa en su vida cotidiana. No se ruega a un orisha arrodillado, se le confronta cara a cara, ya sea como a una fuerza de la naturaleza —en el viento, en el fuego, en el mar— o, mejor aún, cuando el orisha ha tomado posesión de uno de sus hijos. Durante este tiempo, no sólo es posible hablarle; él también puede responderle. Hay algo muy conmovedor y extrañamente confortante en hablar cara a cara con un orisha. Nos recuerda que de algún modo Dios está cerca, que él se preocupa por nosotros, que no estamos solos. Es esta fuerte interacción con los orishas lo que hace a la Santería una religión tan poderosa y dinámica y explica su creciente popularidad.

En Cuba, las tradiciones antiguas eran transmitidas oralmente por los viejos sacerdotes a sus descendientes y seguidores en lugares especiales de reunión llamados *cabildos*. Durante el curso de estas reuniones los santeros establecieron las leyes y prácticas de su religión y las hicieron conocer a los nuevos iniciados. Incluso otro método de transmitir las leyendas y prácticas era por medio de *libretas*. Aunque los cabildos ya no existen (hay rumores de que algunos todavía sobreviven en secreto en Cuba), la costumbre de llevar un registro escrito de los sortilegios y ritos de Santería es todavía observado. Cada santero tiene una libreta donde su padrino ha anotado las prácticas más importantes de la religión, así como también todos los actos que él debe evitar o emprender durante su vida. La libreta también incluye predicciones de eventos que tendrán lugar en el futuro del iniciado, con cuidadosas instrucciones en

cuanto a como él puede evitar calamidades y mantenerse a salvo. Esta libreta es entregada al santero exactamente un año y siete días después del día en el cual él "hizo el santo".

Santería está basada en gran parte en un sistema progresivo de iniciaciones por medio del cual el neófito gana no sólo la protección de los orishas, sino también conocimiento cada vez mayor de las prácticas y creencias de la religión. Las primeras dos de estas iniciaciones son los collares (o *elekes*) y los Guerreros. Los collares son cinco sartas de cuentas con los colores de los cinco principales orishas. Ellos son dados como protección contra toda forma de mal. Los Guerreros son los orishas Elegguá, Oggún y Ochosi, y se dice que luchan todas las batallas humanas enfrentadas por el iniciado y le dan ayuda y orientación en todos sus esfuerzos. Cuando una persona ha recibido estas dos iniciaciones, se dice que ha adquirido la mitad de la iniciación principal conocida como el asiento. Según los santeros, no todo el mundo es llamado a hacer el santo. En efecto, hay algunos individuos para quienes sería espiritualmente peligroso emprender esta iniciación. Pero hay otros que son especialmente escogidos por los orishas para que sean sacerdotes y sacerdotizas. Si ellos ignoran este llamado, los orishas pueden castigar su desobediencia visitándolos con toda clase de calamidades, inclusive la muerte.

Parte central de la religión son los sistemas de adivinación por medio de los cuales los santeros y babalawos averiguan la voluntad de los orishas. El babalawo es el sumo sacerdote de Santería, la persona a quien el santero se dirige en casos especialmente difíciles. El babalawo y el santero tienen diferentes sistemas de adivinación. El santero usa un conjunto de dieciseis caracoles para dirigir sus consultas con sus clientes. Estos caracoles son conocidos en Yoruba como los *Erindilogún* (*Diloggún* en Santería). Por medio del Diloggún el santero puede hablar con los orishas y de esta manera determinar las mejores soluciones para los problemas de sus clientes. Con el Diloggún él también puede averiguar quien es el orisha que gobierna a un individuo.

El babalawo usa dos formas de adivinación. El más común es conocido como el *opelé* (pronunciado *okuelé*), y es una larga cadena con ocho medallones equidistantes hechos de cortezas de coco. El otro es usado sólo durante iniciaciones y para determinar quien es el orisha regente de un individuo. Es llamado la Tabla de Ifá (*opón-Ifá* en Yoruba) y está compuesto de una bandeja de madera en la cual el babalawo rocía un

polvo secreto conocido como *yefá*. Sobre este polvo el babalawo dibuja una serie de líneas verticales que él luego interpreta según una serie de versículos conocidos como *oddu*. Tanto el santero como el babalawo comparten el más común de los sistemas de adivinación de Santería. Este es conocido como "darle coco al santo". Emplea cuatro pedazos de coco que son arrojados al suelo para determinar los deseos de un orisha en particular. El coco no es usado en consultas sino sólo para determinar si los orishas están o no complacidos con una ofrenda en particular y como debe disponerse de tal ofrenda.

En Santería el coco es conocido como *obi*, el cual es el nombre dado por los Yorubas a la nuez de cola. Puesto que la nuez de cola no está tan fácilmente disponible en las Américas como en Nigeria, los originales esclavos Yorubas sustituyeron al coco por ella. La nuez de cola se rompe naturalmente en cuatro partes que son arrojados al suelo y luego interpretados según el lado que caiga hacia arriba. Ya que el coco no se rompe de esta manera, los Yorubas cortaban cuatro pedazos de la corteza y las usaban como sustituto para el oráculo *obi*.

La diferencia básica entre el sacerdote Yoruba y el santero, es que el último practica su magia en las junglas de asfalto de las grandes ciudades en lugar de la selva africana. En muchas formas, Santería es magia de jungla adaptada a la vida de la ciudad. Sus prácticas rituales están basadas en magia simpática. Es decir, son magia natural basada en lo que el antropólogo escocés Sir James George Frazer llamó las leyes de similitud y contacto.

En 1890, Frazer publicó su obra monumental *El Arbusto Dorado* que tuvo un gran impacto sobre la antropología del siglo veinte. En esta obra Frazer mostró paralelos definidos entre los ritos y creencias de culturas primitivas y los de la cristiandad. Su definición de magia simpática y sus leyes es extremadamente clarificante en la comprensión de las prácticas mágicas de Santería.

Según Frazer, la ley de similitud puede ser expresada por el principio mágico que "las cosas similares producen efectos similares". Por otra parte, la ley de contacto dice que las "cosas que han estado en contacto entre sí continúan afectándose entre sí, mucho tiempo después que el contacto físico se haya roto". Cuando el tipo de magia usado depende de la ley de similitud, es conocido como *magia homeopática*. En este sistema, el mago cree que puede crear virtualmente cualquier clase de fenómeno natural al representarlo de antemano, a menudo usando

objetos naturales que están en alianza simpática con el propósito de la ceremonia. El ejemplo más familiar de este tipo de magia es el del muñeco de cera que ha sido moldeado a la imagen de la persona que va a ser afectada. El mago cree que lo que le suceda al muñeco también le sucederá a la víctima que representa. Otro ejemplo de magia homeopática, muy común en la hechicería latinoamericana, hace uso de una pequeña piedra que puede ser encontrada en un parque o en un jardín común. La piedra es recogida y nombrada según la persona que se desea influenciar; luego es llevada a la casa y tirada al piso cerca de la puerta. Enseguida es pateada ligeramente por toda la casa hasta que rueda debajo de su cama. A medida que la piedra rueda, se debe recalcar que no es una piedra que está siendo pateada, sino la persona que se desea dominar. Hay muchas variaciones de este sortilegio, y un coco, una naranja, u otro objeto puede ser sustituido por la piedra. Sin embargo la intención es siempre la misma; degradar, humillar, y en general dominar a la persona representada por el objeto usado. De estos dos simples ejemplos es fácil entender los principios básicos detrás de la magia imitativa u homeopática.

*La magia contagiosa* supone que las cosas que han estado en contacto entre sí están siempre en contacto. Es así posible ejercer influencia sobre una persona si se puede tan sólo conseguir algo que ha estado en contacto con ella. Puede ser una pieza de ropa, algo de cabello, o trozos de uña; estos materiales pueden ser usados para hechizar a su anterior dueño de una forma muy real y efectiva. Por ejemplo, mechones de cabello de la víctima pueden ser anudados junto con cabellos de la persona que está haciendo el sortilegio en forma de una pulsera. Esta pulsera luego es usada en la muñeca derecha durante nueve días, y todo el tiempo el usuario desea que la víctima venga al mago y se doble a sus deseos. Los trozos de uña pueden ser usados en perfumes, y la ropa usada puede ser artificialmente empleada para hacer muñecos de trapo que representen a la víctima.

Todas las formas de magia simpática presuponen que las cosas actúan entre sí a distancia a través de una atracción no identificada e inexplicable. El contacto inicial es propiciado por la voluntad del mago. Esta creencia en la influencia simpática ejercida entre sí por objetos o individuos separados por una distancia es de tremenda importancia en Santería, y en efecto en cualquier forma de magia natural. El mago inglés Aleister Crowley definió la magia como la habilidad de

efectuar cambios en la consciencia según la voluntad del mago. Esta definición está de acuerdo en principio con las prácticas mágicas de Santería. Pero no es suficiente tener una fuerte voluntad para ocasionar la reacción deseada. Se debe también tener fe —la ferviente convicción de que la magia funcionará—. Es inmaterial que esta fe trascienda la consciencia humana y se origine en entidades sobrenaturales o que esté arraigada simplemente en una profunda convicción de que lo que se hace va a funcionar. Lo que importa es su influencia y los algunas veces increíbles fenómenos que puede crear. En Santería esta fe está firmemente puesta en los extraordinarios poderes de los santos u orishas. Los poderes sobrenaturales de los santos, en estrecha alianza con la magia simpática de los santeros y su fuerte determinación a tener éxito, ocasiona los cambios en la consciencia descritos por Crowley. Naturalmente los santos no conceden sus favores sin una ofrenda adecuada; esto puede fluctuar desde una vela de nueve días o un plato de miel hasta una cesta de frutas o un sacrificio de un animal. Los orishas usualmente “marcan el ebbó” ellos mismos; es decir, determinan el tipo de ofrenda necesaria para lograr lo que es deseado. La ofrenda misma no es dada a los orishas como una especie de soborno para obtener los deseos, porque éstos no están interesados en cosas materiales. Lo que es ofrecido a un orisha es transformado por esa deidad en pura energía —ashé— la cual es entonces usada por él o ella para llevar a cabo las necesidades del suplicante. Cualquier tipo de magia que requiera la ayuda de un santo debe emplear materiales que sean atributos de ese orisha en particular. Por ejemplo, cualquier magia de amor que logre la ayuda de Oshún sería trabajada con caracoles, miel, espejos, calabazas u otros atributos del orisha.

Según uno de los mejores santeros que haya conocido, el difunto Fernando Sierra, Santería es básicamente cuatro cosas: agua, hierbas, caracoles y piedras. Sin éstas, no puede haber Santería. Las piedras (*ota* en Yoruba y *otanes* en el lenguaje del santero) son de vital importancia porque la esencia espiritual de los orishas es reunida en los grupos de piedras rituales que se cree los representan. Estas piedras sagradas son guardadas dentro de soperas elegantes con los colores de cada orisha. Cada vez que el orisha es “alimentado” la ofrenda de comida es colocada en un plato que luego es balanceado encima de la sopera abierta. Si una ofrenda de animal es dada al orisha, la sangre del sacrificio ritual es vertida directamente sobre las piedras. Después

de un tiempo conveniente, las piedras y la sopera son enjuagadas y la tapa es entonces colocada de nuevo sobre la sopera. Bajo ninguna circunstancia puede un *aleyó* (una persona no iniciada) ver lo que está dentro de la sopera, ni pueden ser fotografiados estos contenidos sagrados. Las fotografías en este libro, algunas de las cuales revelan el verdadero contenido de las soperas, son raras y extraordinarias. Son parte del trabajo de campo emprendido por el doctor Charles Wetli, examinador médico jefe diputado del condado de Dade en Florida, quien está profundamente interesado en el tema de Santería y quien amablemente me las proporcionó para la presente obra.

Los caracoles constituyen la segunda parte vital de Santería. Su importancia es obvia, ya que son los voceros de los orishas en el sistema de adivinación conocido como el Diloggún. Cada uno posee su propio juego de veintitún caracoles, el cual es guardado con los otanes dentro de la sopera. Si un santero desea hablar con un orisha específico, él debe sacar los caracoles de la sopera y luego proceder a usarlos en el Diloggún. De los veintitún caracoles, sólo dieciséis son usados en la interpretación del oráculo. Durante ocasiones importantes, tal como la determinación del santo de alguien o cuando la vida de una persona está en peligro, el santero extiende una estera tradicional en el piso y lee los caracoles en ella en lugar de su mesa de trabajo. Si desea hablar a su propio orisha, él debe pedir a otro santero que lea los caracoles, ya que él no puede leer las de su propio santo.

El agua, el tercer constituyente esencial de Santería, es usado por el santero durante todos los rituales. Esta es regada en el suelo antes de la lectura del Diloggún, antes de la interpretación del coco y durante cada una de las ceremonias; es usada básicamente para “refrescar” a los santos. *Omi tutu* (agua fresca) es verdaderamente el elixir de los santos.

Las hierbas son el cuarto de los elementos importantes de Santería e incluyen plantas, raíces, cortezas, hojas y flores (*ewe*). Cada santero es un herbolario competente que puede curar prácticamente todas las enfermedades con una infusión de hierbas o preparar un tremendo sortilegio usando unas pocas hojas unidas a otros ingredientes. Cada planta es “propiedad” de uno o más de los orishas y puede ser usada para curar o para todo tipo de magias. Los baños lustrales que usan combinaciones de plantas son a menudo recomendados por los santeros a sus clientes para quitar influencias negativas y malos espíritus. Algunas veces las plantas son reunidas en ramilletes y usadas

en rituales de frotación para los mismos propósitos. Estas ceremonias de purificación son conocidas como despojos. Entre las plantas más populares están la menta, yerbabuena, salvia, ruda, verbena, hojas de alamo, rompezaragüey, mejorana y romero. La artemisa o altamisa es usada en té contra el apendicitis y también en baños de purificación. *Anamú* (*petiveria alliacea*) es usada como un abortivo y también para limpiar problemas y discordias. Algunos santeros, como Fernando, son tan recelosos del *anamú* que ni siquiera lo tocan. Otra planta extremadamente popular en Santería es la escoba amarga (*partenium hysterophorus*), la cual es usada en baños de purificación y para alejar a los *abikús*. Un *abikú* es un espíritu dañino que se cree encarna en un niño quien luego, a menudo, muere muy pequeño. Cuando un niño está muy enfermo y grita constantemente, se dice que su cuerpo está habitado por un *abikú*, particularmente si la familia ha sufrido la muerte de otro niño. Algunos viejos santeros creen que la mejor forma de alejar al *abikú* es frotar el cuerpo del niño enfermo con escoba amarga o azotarlos ligeramente con la planta, especialmente los miércoles. Plantas como el rompezaragüey (*Eupatorium odoratum*), salvadera (*Hura crepitans*), espanta muerto y quita maldición (se desconocen las denominaciones latinas) son de gran importancia para los santeros en la destrucción de maldiciones, espíritus malignos y mala suerte en general. Pero indudablemente el uso más importante de las plantas en Santería está en la preparación del *omiero*.

El *omiero* es el líquido sagrado usado por el santero durante las iniciaciones. Es preparado en grandes recipientes donde un cierto número de plantas sagradas para cada orisha son trituradas en agua fresca. La trituración de las hojas, las cuales deben estar frescas, es conocida como *ripiar*. Sólo los santos y santeras iniciadas pueden triturar las hierbas. Durante el asiento, sólo los santeros que han sido iniciados en los misterios de un orisha pueden triturar sus plantas. Después del ripio ritual de las hojas, el líquido resultante, teñido de verde con la clorofila de las plantas, es reunido y mezclado con otros ingredientes sagrados, entre los cuales están el agua lluvia, el agua bendita, y algo de la sangre de los animales de sacrificio. El *omiero* es usado para muchos propósitos rituales. Durante la investidura de los collares y durante la ceremonia de asiento, el iniciado bebe del *omiero* por vasos. Tan maravillosas son las propiedades de este líquido que los santeros a menudo lo beben como cura para muchas enfermedades, especialmente las estomacales.

Como hemos visto, Santería es en gran parte magia natural. Pero, más que eso, es un sistema que busca encontrar lo divino en las cosas más comunes y ordinarias. Es infantil y a menudo ingenua, pero es esta fe simple y total lo que la hace tan poderosa. No hay dogmas sofisticadas en Santería, su sabiduría es la sabiduría de la tierra; todo lo que Santería quiere hacer es abrazar a la naturaleza, pero al hacerlo así abraza al alma de todas las cosas.