



“En Colombia existen lugares
que parecen de mentira”, dice la autora.
Este libro es un recorrido por esos fantásticos
lugares que nos sorprenderán por su misterio,
su belleza y sus secretos por descubrir.

Serie Leer es mi cuento

LUGARES FANTÁSTICOS DE COLOMBIA

© Ministerio de las Culturas las Artes y los Saberes de Colombia.

© 2023, Irene Vasco, por los textos.

© 2023, José Rosero, por la ilustraciones.

© 2007, Penguin Random House Grupo Editorial.

MINISTERIO DE LAS CULTURAS, LAS ARTES Y LOS SABERES DE COLOMBIA

Juan David Correa Ulloa
Ministro

Ángela Marcela Beltrán Pinzón
Directora de Artes

Adriana Martínez Villalba
Directora
Biblioteca Nacional de Colombia

María Orlanda Aristizábal B.
Coordinadora del
Grupo de Literatura

Felipe Martínez Cuéllar
Asesor del Grupo de Literatura

Diego Pérez Medina
Líder de Proyectos Editoriales
Biblioteca Nacional de Colombia

EQUIPO EDITORIAL

Irene Vasco
Autora

José Rosero
Ilustrador

Javier R. Mahecha López
Editor

Camila Cardeñosa Echeverri
Diseño de colección

Paula Andrea Gutiérrez Roldán
Camila Cardeñosa Echeverri
Diseño y dirección de arte

Impreso en Colombia
Enero 2024, Imprenta
Nacional de Colombia

ISBN (Impreso):
978-958-753-587-7
ISBN (Digital):
978-958-

Material de distribución gratuita.
Los derechos de esta edición,
incluyendo las ilustraciones,
corresponden al Ministerio de las
Culturas, las Artes y los Saberes
de Colombia; el permiso para su
reproducción física o digital se
otorgará únicamente en los casos
en que no haya ánimo de lucro.
Agradecemos solicitar el permiso a:
literatura@mincultura.gov.co

**

Este libro fue tomado de:
Lugares fantásticos de Colombia. PRH,
2007.

Primera edición, Bogotá, noviembre de 2023

© 2024, Ministerio de las Culturas, las Artes y los Deportes

© 2023 Beatriz Helena Robledo, por la selección de textos

© 2023 José Rosero, por las ilustraciones

ISBN (Impreso): 978-958-753-587-7

ISBN (Digital): 978-958-

**En la portada la Laguna Verde
dentro del cráter del volcán
Azufreal; un espectáculo de
tonos esmeralda y turquesa
a cuatro mil metros de altura,
al que solo podrás llegar si
sabes caminar sobre las nubes.**



LUGARES FANTÁSTICOS DE COLOMBIA

Autora
IRENE VASCO

Ilustraciones
JOSÉ ROSERO





ADONDEQUIERA QUE VAYAS 7



ISLA DE SANTA CATALINA 10



PUNTA ESPADA 16



ISLA GORGONA 22

4



VALLE DE LOS COJINES 28

5



LAGUNA DE TINIJE 34

6

CERRO DE LAS GOLONDRINAS 40





1

2

4

5

6

PROVIDENCIA

SAN ANDRÉS

MAR CARIBE

VENEZUELA

OCÉANO PACÍFICO

COLOMBIA

ECUADOR

PERÚ

BRASIL

N

S

E

O

ADONDEQUIERA QUE VAYAS

Para Jairo Ojeda,
adondequiera que cante.

En Colombia existen lugares que parecen de mentira. Cuando comiences a descubrirlos verás que algunos no solo son fantásticos por su historia y geografía. También lo son por las historias que se cuentan y que se transmiten de generación en generación.

Hasta hace muchos años, Colombia estaba poblada por grupos indígenas. De sus personajes y tradiciones nacieron muchas de estas historias. Otras se enriquecieron con la llegada de los españoles y con las narraciones de los africanos que fueron traídos a la fuerza a trabajar como esclavos.

Los recorridos de esta guía te servirán para que te asombres con las maravillas de la naturaleza. Además, si escuchas con atención, te enterarás de las historias, ciertas o inventadas, de los personajes que viven por tu región.

No olvides probar las especialidades locales y aprender las canciones y los bailes. Conocer lugares, es conocer la cultura de sus habitantes.

Adondequiera que vayas, disfruta tu paseo.



Brújula



Vestido de baño



Las reglas de juego valen para todos

Muchos de los lugares fantásticos tienen reglas que debes seguir al pie de la letra. Algunas las imponen los espíritus o guardianes que cuidan la naturaleza para que los hombres no la dañen. Otras son de los mismos hombres. Adondequiera que vayas, pásala muy bien... pero recuerda:

- Respetas las diferencias que haya entre tú y los habitantes de cada lugar.
- No lleves animales diferentes a los nativos, tampoco saques a ninguno de su hábitat.
- Por ningún motivo dejes fuego encendido. Podrías ocasionar un gran incendio.
- No lleves sustancias que contaminen y recoge toda la basura que produzcas.



Gafas de sol



Paneta

Lo que necesitarás para el viaje

Te damos algunos consejos de lo que debes llevar:



Repelente de mosquitos



Botas pantaneras



Guantes



Estufa de gas pequeña



Pantalón de repuesto



Sandalias



Pito, o silbato, para avisar en dónde estás en caso de que te pierdas



Papel higiénico



Cuaderno y lápiz para llevar una bitácora



Gorro para protegerte del sol



Una carpa que te proteja



Linterna con pilas de recambio



Bloqueador solar

Algún juego para no aburrirse



Botiquín de primeros auxilios



Ropa de frío

Agua



Zapatos cómodos



1

ISLA DE SANTA CATALINA

**Archipiélago de San Andrés,
Providencia y Santa Catalina,
capital San Andrés**





Guía para llegar

Lejos, muy lejos de la tierra firme colombiana, en medio de la mar oceánica, está el archipiélago de San Andrés, Providencia y Santa Catalina (archipiélago quiere decir un montón de islas). Este archipiélago queda a más de seiscientos kilómetros del continente. Por eso se llama isla oceánica. Puedes llegar en avión, en lancha, en buque y hasta en submarino, si perteneces a la Armada Nacional. Santa Catalina es apenas una entre tantas islas.

Para llegar a Santa Catalina debes tomar una lancha en San Andrés y viajar durante ocho horas hasta Providencia, en donde podrás descansar, tomar el sol, bañarte en aguas de mar muy limpias. Si no te gusta viajar durante tanto tiempo en lancha, puedes llegar en avioneta.

Una vez en Providencia podrás pasar hasta Santa Catalina, atravesando el puente de Los Enamorados (en medio del puente puedes lanzar una piedrita al fondo del mar y pedir un deseo). Ya en Santa Catalina, podrás caminar hasta la roca de Morgan, que es una gran formación de piedra en la que se ve la silueta de la cabeza del pirata.

Al llegar a esta roca podrás buscar el tesoro del pirata Henry Morgan que está escondido en una cueva desde hace siglos. Esta cueva queda bajo la roca y solo se puede entrar cuando la marea baja. Cuando la marea sube, la entrada se llena de agua y la cueva desaparece.

¿Conoces un escondite mejor?

Mosquito

***Mosquito one. / mosquito two
Mosquito jumps / in an old man shoes
Ten pounds / ten damanica hens
Baby can talk. / baby can walk
Baby can eat / with knife and fork.***

**Ronda de
los niños isleños.**





Un poco de historia

A pesar de estar tan lejos, actualmente este archipiélago pertenece a la República de Colombia. Pero no siempre fue así. Hasta hace algo más de quinientos años allí no vivía gente, solo animales en medio de la vegetación. Los indios misquitas (no confundas con “mosquitas”) llegaban desde Centroamérica a pescar y a cazar, pero no construían viviendas, tal vez por miedo a las tormentas y huracanes.

Con el correr de los años y de las exploraciones de los europeos, las islas de San Andrés, Providencia y Santa Catalina comenzaron a poblarse. Primero llegaron barcos holandeses. En 1629 aparecieron colonos ingleses que traían esclavos africanos. Hacia el siglo XVIII los españoles decidieron tomar posesión de estos territorios para evitar que los piratas atacaran los barcos cargados de oro que salían de Cartagena hacia España.

Por ello en las islas se hablan distintos idiomas: castellano, inglés y creole, que es el más popular. El creole nació del inglés mezclado con las lenguas africanas. Los ingleses no se preocupaban por aprender las lenguas de sus esclavos, pero sí los obligaban a aprender inglés. Cuando los esclavos querían comunicarse secretos entre sí, deformaban el inglés de manera tal que sus amos no podían entenderles. Los españoles, por su parte, enseñaban el castellano.

Cuando visites las islas puedes hablar en cualquiera de los tres idiomas que todavía se usan allí



El tesoro del pirata Morgan en Santa Catalina

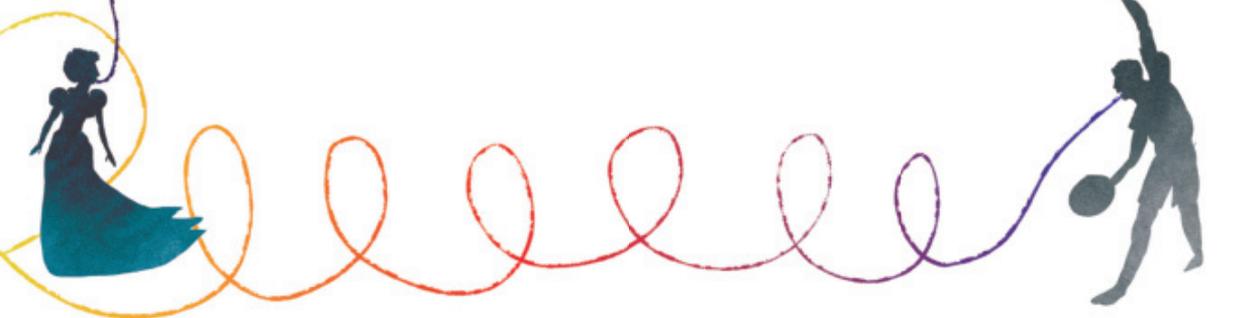
En 1670 los españoles dominaban las islas cuando el comandante Henry Morgan los desalojó. Henry Morgan era un pirata con patente de corso, es decir, con autorización de Su Majestad británica para atacar barcos enemigos y quedarse con el botín.

Morgan medía más de dos metros y, como era tan grande, desayunaba doce huevos, se comía una gallina entera al almuerzo y otra a la comida. No se cortaba el pelo ni la barba y tampoco se bañaba. A lo único que le tenía miedo era al barco fantasma que por esas épocas surcaba el mar Caribe. Si este barco aparecía en las noches de bruma, con seguridad habría naufragios y ahogados que vivirían para siempre en los cementerios del fondo del mar.

Durante años Morgan se dedicó a saquear los barcos españoles que transportaban el oro que, a su vez, había sido saqueado a los indígenas americanos. También atacaba puertos en el mar Caribe, en especial, el de Maracaibo y el de Panamá. Todos le temían, pues era sanguinario y no respetaba la vida, ni siquiera la de los niños.

Entre los piratas había leyes que tenían que cumplirse al pie de la letra a la hora de repartir el botín. De lo contrario recibían terribles castigos. Morgan no respetaba estas leyes y se guardaba para sí la mayor parte de los tesoros. Buscaba escondites secretos y entre ellos encontró la cueva en las costas de Santa Catalina.

Hoy en día los niños de las islas visitan la roca, en donde se ve la silueta del pirata, y se imaginan que viven un capítulo del libro *La isla del tesoro*, escrito por R. L. Stevenson. Van a las bibliotecas a ver si encuentran



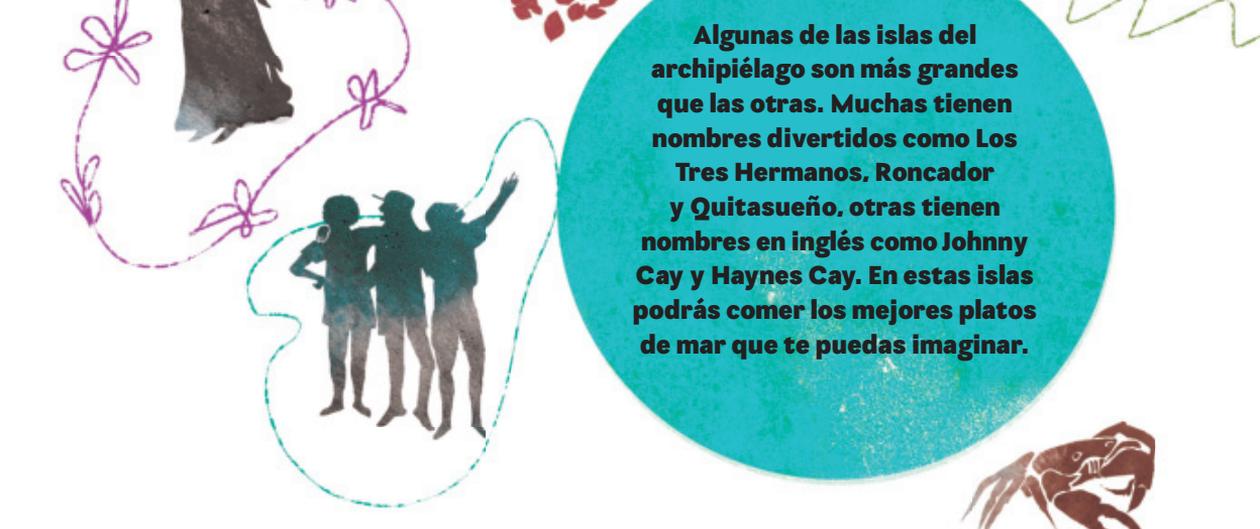
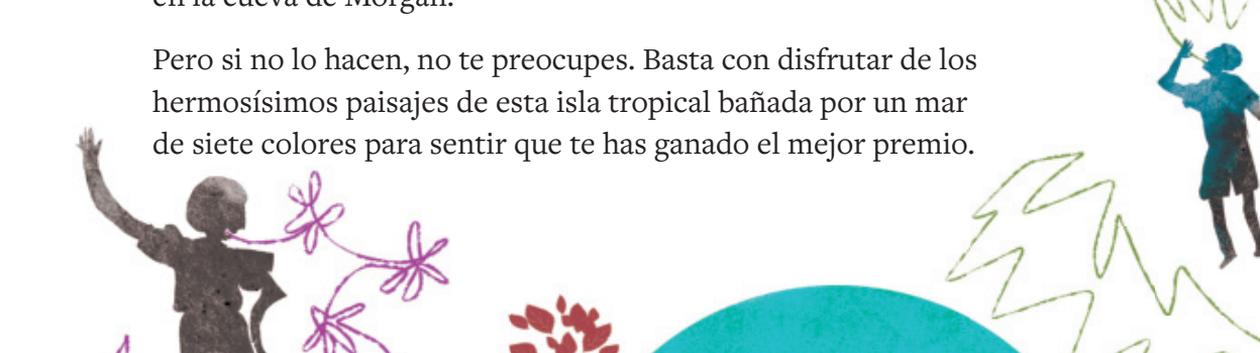


mapas del tesoro y preguntan a sus bisabuelos y tatarabuelos por si alguno tiene una clave que les ayude a descubrir el botín.

Pero el tesoro no aparece, pues los *duppies*, que son los fantasmas de los piratas que acompañaban a Morgan, no revelan el secreto. Ellos eran los encargados de enterrar el oro. Lo malo es que después de hacer los entierros, eran decapitados para que no dijeran lo que sabían.

Sin embargo, los *duppies* aún pasean por las islas. Si averiguas cómo comunicarte con ellos, te revelarán el gran secreto del tesoro escondido en la cueva de Morgan.

Pero si no lo hacen, no te preocupes. Basta con disfrutar de los hermosísimos paisajes de esta isla tropical bañada por un mar de siete colores para sentir que te has ganado el mejor premio.



Algunas de las islas del archipiélago son más grandes que las otras. Muchas tienen nombres divertidos como Los Tres Hermanos, Roncador y Quitasueño. otras tienen nombres en inglés como Johnny Cay y Haynes Cay. En estas islas podrás comer los mejores platos de mar que te puedas imaginar.

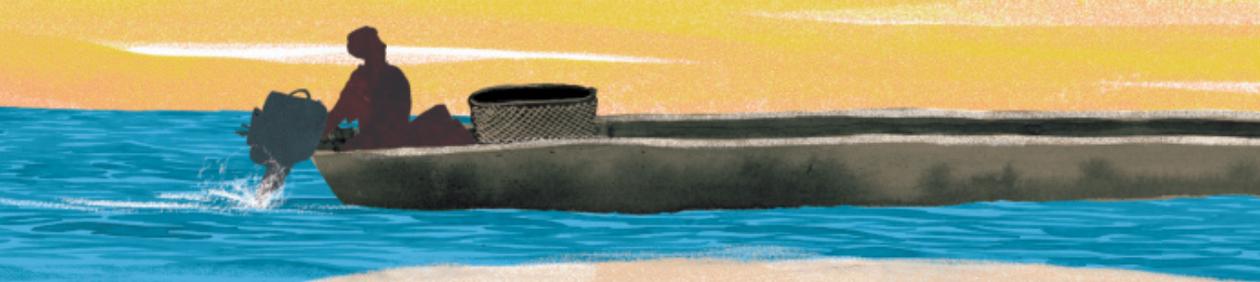


2

PUNTA ESPADA

La Guajira, capital Riohacha





Guía para llegar

En la punta norte de Colombia, sobre el océano Atlántico, está la península de La Guajira. Actualmente la capital es Riohacha, o río de La Hacha. Si sales de allí, bordeando la playa hacia el norte, llegarás al cabo de La Vela. También puedes llegar tomando la ruta Riohacha-Uribia, por la vía paralela al tren que saca el carbón de El Cerrejón, atravesando el único desierto auténtico de Colombia.

El cabo de La Vela fue el primer lugar de Colombia conquistado por los españoles. Allí se fundó la primera capital de La Guajira, que, entre otras particularidades, tenía un nombre bien largo: Nuestra Señora Santa María de los Remedios del cabo de La Vela.

A partir del cabo de La Vela, puedes dar la vuelta a la península por el norte. Del lado oriental, hacia donde se ve Venezuela, está Punta Espada. Allí no hay hoteles ni casas, solo el Atlántico y sus playas de arena blanca en donde cuelgan chinchorros y hamacas multicolores.

Hasta Punta Espada puedes ir en lancha, bordeando la península. También puedes atravesar en carro, en burro o a pie el desierto de La Guajira, pasando por la serranía de Macuira, llamada la Tierra del Jepirá, y llegar nuevamente a la costa.

Llegues a donde llegues, sentirás la magia y el esplendor de La Guajira a cada momento.





El camino de los muertos

Los indígenas mueren dos veces.

En la primera muerte, el espíritu abandona el cuerpo y se queda a vivir en Jepirá, que es su lugar de descanso. Los espíritus de los wayuu que transitan por la primera muerte se llaman yoluja y son los encargados de guiar a sus parientes vivos a través de los sueños.

Después de esta primera muerte, los restos del difunto son enterrados en el lugar en donde murió y se dejan allí durante algunos años, hasta el momento de celebrar la segunda muerte.

Para la segunda muerte, se organizan grandes fiestas ceremoniales, con mucha comida y bebida para todos los parientes que llegan a despedirse definitivamente. El cuerpo es desenterrado y limpiado con dedicación para ser enterrado en el territorio en donde vivía la persona.

A partir de ese momento, el difunto podrá transitar hacia el camino del olvido, pues su alma lo habrá dejado para siempre. Durante esta ceremonia no se debe llorar para que el yoluja no se quede vagando por el desierto y pueda llegar al parque Jepirachi, en donde nace el viento. Este es el camino por donde transitan los muertos hacia el infinito, después de su segundo entierro.

Mientras los wayuu están vivos, buscan respuestas sobre sus destinos. Hacen preguntas en sueños y van a Punta Espada, en el extremo oriental de La Guajira, para saber si tendrán una vida larga o corta.



Entre el cabo de La Vela y Punta Espada, hay montones de puntas. Entre ellas Punta Ojo de Agua, Punta Media Luna, Punta Aguja y Punta Gallinas. ¿Alguien sabe por qué es tan puntiaguda La Guajira?

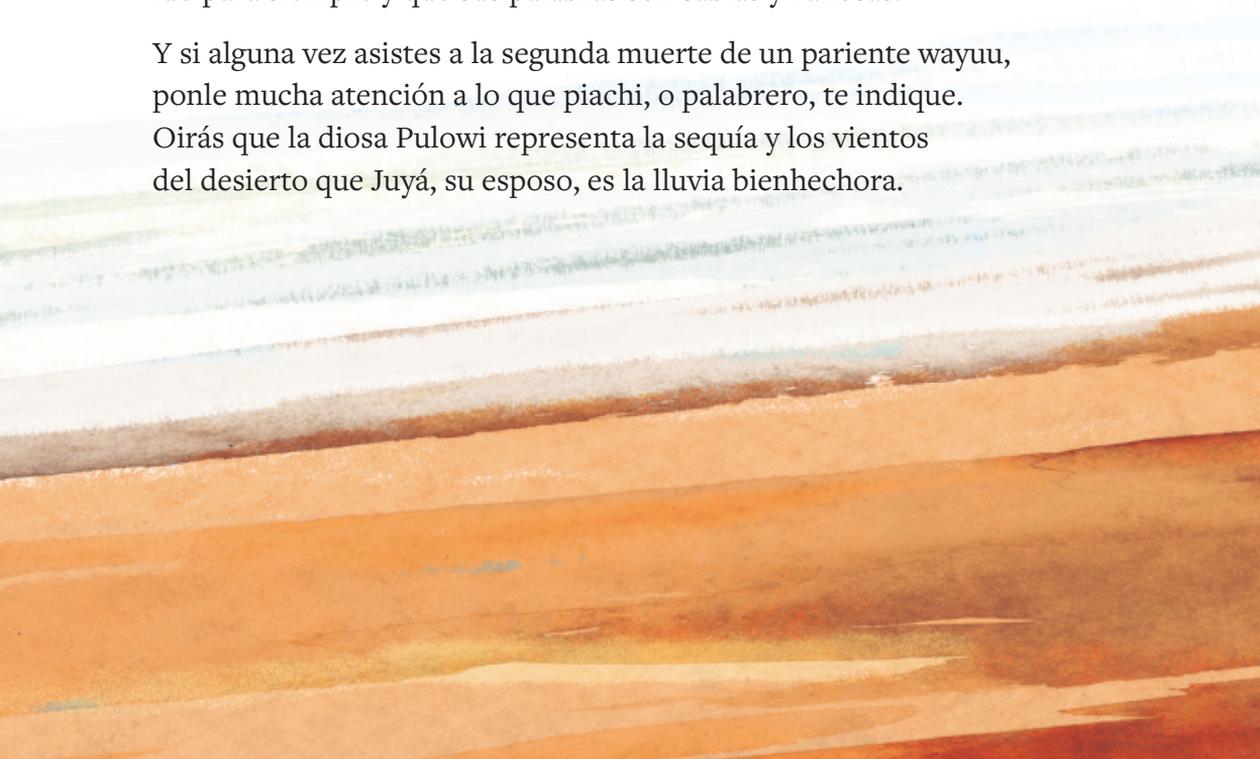
Talawayuupana o la Piedra del Destino en Punta Espada

Para los wayuu, los sueños hacen parte de la vida real. Cada sueño es interpretado y seguido al pie de la letra. Los wayuu consultan a los seres queridos que han muerto, a los dioses, a la naturaleza, a través de los sueños, para poder tomar decisiones importantes, viajar, cambiar de ranchería, hacer un negocio o prevenir los males.

Los seres queridos que están en el más allá pasean entre el cabo de La Vela y Punta Espada, pasando por el cerro Pilón de Azúcar y la cueva del Diablo, en un eterno ir y venir entre los parajes desérticos de la alta Guajira.

Cuando camines bajo este cielo estrellado, sentirás que la brisa no descansa jamás, dormirás en los chinchorros de la playa, verás los deslumbrantes colores de los amaneceres del mar de los caribes. Mientras esto sucede no debes olvidar que estás acompañado de los espectros de los wayuu muertos. Invítalos a tus sueños, pídeles que te cuenten sus secretos, oye sus consejos. Aprovecha que aún no se han ido para siempre y que sus palabras son sabias y valiosas.

Y si alguna vez asistes a la segunda muerte de un pariente wayuu, ponle mucha atención a lo que piachi, o palabrero, te indique. Oirás que la diosa Pulowi representa la sequía y los vientos del desierto que Juyá, su esposo, es la lluvia bienhechora.



Podrás oír también historias que empiezan con estas palabras en lengua wayuunaiki

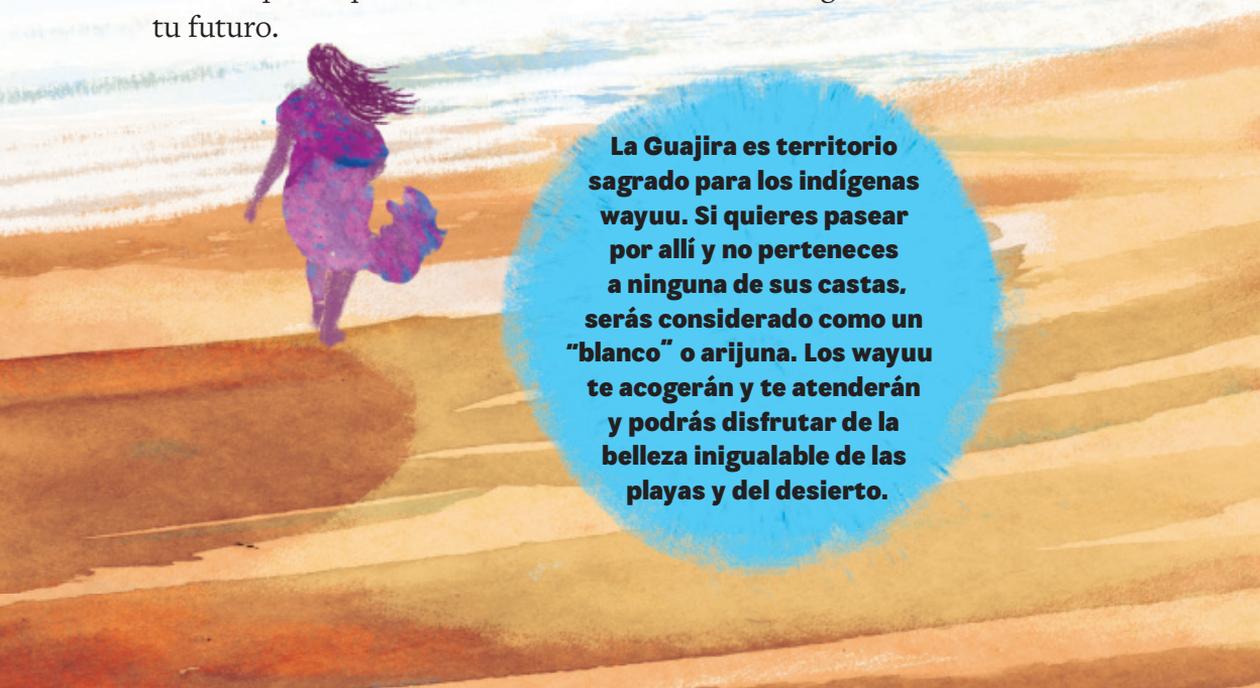
Etashi wane, que en español quieren decir: Érase una vez.

Si no entiendes las palabras que escuchas, no te preocupes. Pon atención a su musicalidad y disfrútalas como si fueran una canción.

Y cuando pases por Punta Espada, busca la Piedra del Destino, que en lengua wayuunaiki se llama Talawayuupana, y atraviésala, si es que eres lo suficientemente valiente. Esta es una roca que decide la vida de las personas.

La prueba es sencilla: quien atraviese el agujero de la piedra sin problema, tendrá una larga vida. Quien quede atascado morirá en corto tiempo. Dependiendo de la dificultad para pasar de un lado al otro, así será de larga o de corta la vida.

En la alta Guajira podrás vivir una experiencia sagrada que te llenará de emoción, seas wayuu o arijuna. Anota lo que sueñes cada noche y pídele a algún palabrero que interprete lo que los yolujas te revelaron. No olvides que lo que sueñes mientras estés en esta región te alertará sobre tu futuro.



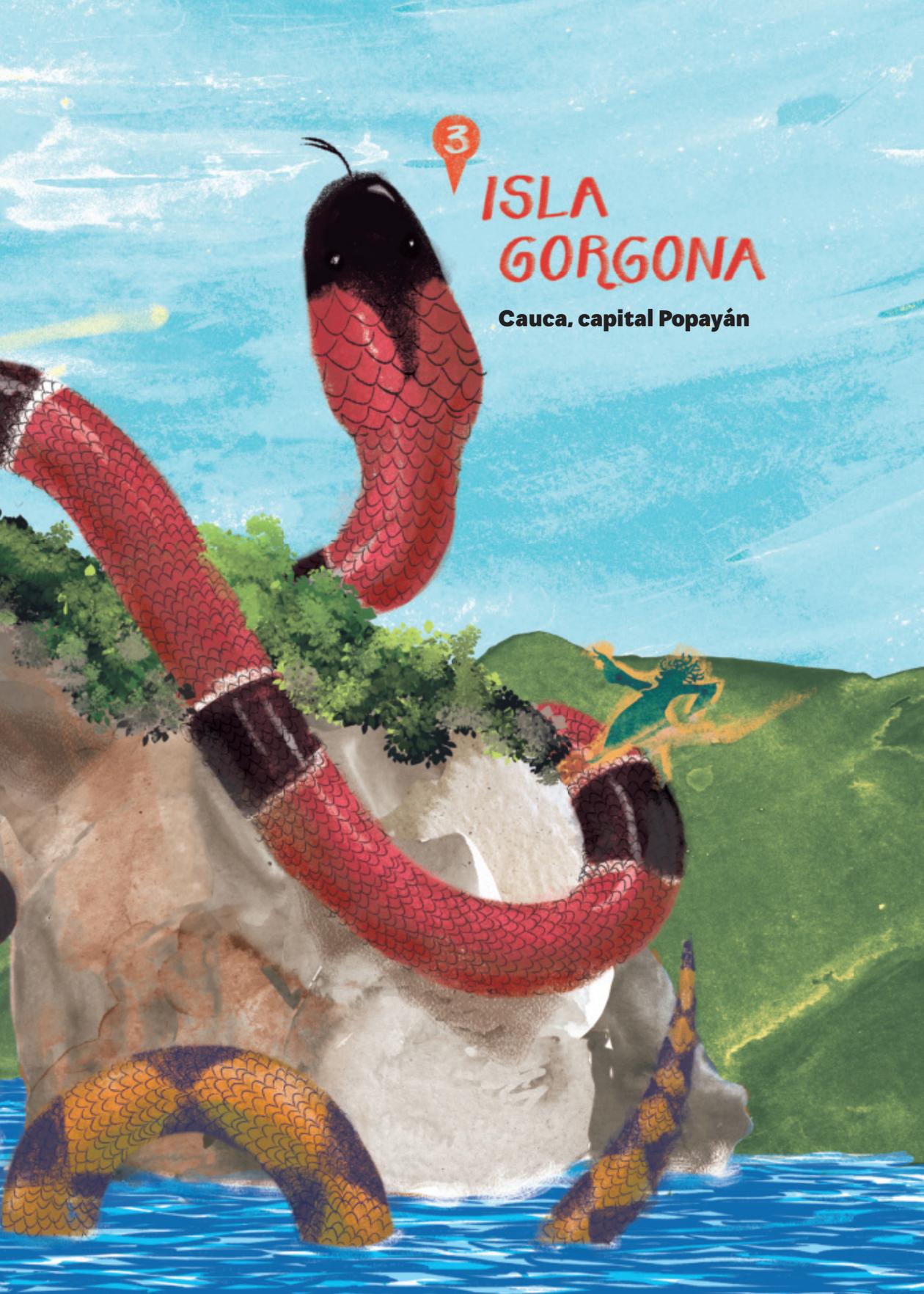
La Guajira es territorio sagrado para los indígenas wayuu. Si quieres pasear por allí y no perteneces a ninguna de sus castas, serás considerado como un "blanco" o arijuna. Los wayuu te acogerán y te atenderán y podrás disfrutar de la belleza inigualable de las playas y del desierto.

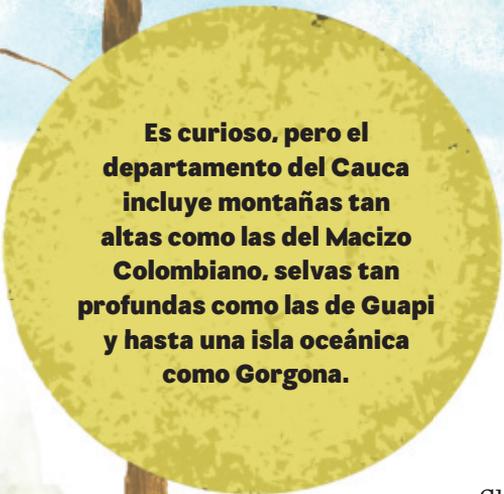


3

ISLA GORGONA

Cauca, capital Popayán





Es curioso, pero el departamento del Cauca incluye montañas tan altas como las del Macizo Colombiano, selvas tan profundas como las de Guapi y hasta una isla oceánica como Gorgona.



Guía para llegar

Para llegar a la isla Gorgona, en el océano Pacífico, tienes tres opciones: en barco, en avión o nadando. Esta última forma no te la aconsejamos.

La playa más cercana, Punta Reyes, queda a veintisiete kilómetros de Gorgona, en plena selva tropical. Si eres capaz de nadar ese montón de kilómetros, tendrás que defenderte de tiburones y de rayas por el camino. Lo bueno es que también puedes encontrar ballenas yakartas y delfines. En ese caso es bueno que, antes de salir, aprendas el lenguaje de los peces para pedir ayuda o para ahuyentar a los que no te caigan bien.

Para evitar tantos problemas, es mejor que te decidas por los caminos alternos: salir en lancha desde el puerto de Buenaventura y navegar por el Pacífico durante doce horas. O tomar un avión hasta Guapi, en donde podrás oír maravillosas historias y música tradicional como el mapalé y el currulao, y de allí navegar durante una hora y media hasta Gorgona.

Una vez en Gorgona, podrás saludar a algunos de sus habitantes: las diferentes especies, como tortugas, babillas, micos cariblancos, osos perezosos, osos hormigueros, aves migratorias y cernícalos. Algunas especies son mansas, pero otras son agresivas y venenosas.





Por eso nunca debes pasear sin la compañía de los guías especializados. Después de las cinco de la tarde no pongas ni un pie fuera del refugio donde te hospedarás, pues a esa hora las serpientes salen a merendar.

¿Te gustaría ser parte de su merienda?

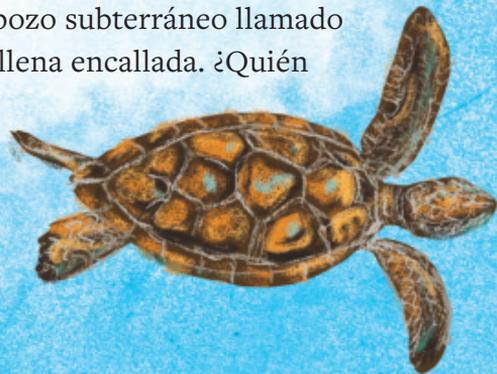
Habitantes de Gorgona

Grupos indígenas habitaron esta isla por siglos, hasta 1527, cuando el conquistador español, Francisco de Pizarro, desembarcó allí. Primero la bautizó con el nombre de San Miguel. Pero al ver que había enorme cantidad de víboras, serpientes y culebras, le cambió el nombre por Gorgona.

Pizarro recordó el antiguo mito griego de Las Gorgonas, tres horribles hermanas con alas, garras y colmillos afilados. En lugar de pelo tenían serpientes enrolladas en la cabeza. La peor era Medusa. Cuando los hombres la miraban quedaban convertidos en piedra.

Actualmente la isla Gorgona es un parque ecológico desde donde se pueden ver ballenas jorobadas una vez al año. Pero en una época fue una penitenciaría.

Los prisioneros eran obligados a realizar trabajos forzados tan duros que a veces preferían ser devorados por los tiburones intentando escapar. Muchos morían amarrados a pesadas cadenas o electrocutados en los alambres que rodeaban los pasillos de la horrible prisión. Quienes pasan las noches cerca de la isla aseguran que allí se oyen lastimeros aullidos. Tal vez sean las ánimas de los prisioneros. Tal vez solo sea el eco del viento en un calabozo subterráneo llamado El Chillón. Tal vez sea el canto de alguna ballena encallada. ¿Quién sabe? ¿Quieres ir a averiguarlo?



El Riviel del Pacífico

Los aullidos que se escuchan en Gorgona también pueden ser de las víctimas de El Riviel, habitante permanente de las aguas del océano Pacífico. Si se trata de este personaje, debes tener más precauciones que nunca. El Riviel es más peligroso que los tiburones, las serpientes o los fantasmas de los prisioneros que viven en la isla.

Si ves una luz donde revienta la ola, no te conviene acercarte. La luz probablemente intentará atraerte. Si ves que se acerca, es que se aleja. Si la ves alejarse, es que se acerca. En ese caso, repite las siguientes palabras:

Todo ahogado se vuelve un riviel.

Un lucero brillante y un rosario lo condena.

*¿Cómo puede salir un ánima de esa pena
si lleva en la punta dos cuernos
y sobre la boca dos candelos?*

Quítale la mirada a la luz tan pronto puedas. Si no eres capaz, se te aparecerá El Riviel. Lo reconocerás de inmediato, pues es un hombrecillo viejo y esquelético que carga una luz roja, que a veces se vuelve verde. El Riviel llega en un potrillo, o canoa, corroído y en forma de ataúd. En su bote se ve una lucecita tenue, y el remo que usa El Riviel para alejarse y acercarse a ti es la tapa del ataúd.

En el Cauca, lograrás distinguir los volcanes de Puracé y de Sotará y el nevado del Huila. Podrás bañarte en las aguas termales de Coconuco y si tienes el ánimo de seguir adelante, podrás iniciar el recorrido del río Magdalena, que en lengua yanacona, se llama Yuma.

Si te encuentra navegando cerca de Gorgona, te conducirá a corrientes y remolinos, para que te accidentes. Aprovechará para ahogarte y te esconderá para que nunca nadie te encuentre.

Mientras te tiene escondido, te dirá las siguientes palabras:

Era bueno.

Tendría un hijo.

Tendría una esposa.

Aunque le tengas miedo a El Riviel, también debes tenerle un poco de lástima. Es el ánima en pena de un ingeniero francés que llegó a buscar oro en las minas del Pacífico y se enamoró locamente de una joven mulata. Como ella lo rechazó, el francés se quitó la vida y desde entonces su alma aparece por toda la región y va de estero en estero sin encontrar reposo. Lo que más le enfurece es toparse con parejas de enamorados, pues le da envidia la felicidad de los otros.

Mejor no te enamores cuando vayas a Gorgona.





4
VALLE
DE LOS
COJINES

Boyacá, capital Tunja



La lista básica para escalar nevados es: botas de montaña, crampones o punzones, hacha de montañismo, cuerdas, chaqueta impermeable, morral con ropa de recambio empacada y protegida, carpa, bolsa de dormir (para la nieve) y gafas oscuras.

Guía para llegar

Si un día sueñas con comerte un gran helado, puedes probar el más grande de Colombia: el cerro Pan de Azúcar en la sierra nevada del Cocuy. Para que llegues hasta un lugar tan sabroso, pero tan remoto, te damos las señas.

De la ciudad de Tunja puedes tomar un bus que te lleve hasta Güicán. El viaje dura unas ocho horas, siempre y cuando no haya percances en el camino, como ventiscas o tormentas. A partir de ese lugar, el paseo es a pie o en mula, tú decides.

Al salir de Güicán, rodearás las montañas de sur a norte, pasando por valles, lagunas y ríos helados, durante varios días, entre ellos el Pan de Azúcar. Recuerda que son largas jornadas de caminatas y que solo podrás detenerte para dormir en tu carpa durante las noches. Las estrellas te parecerán muy cercanas, pues en el Ritacuba Blanco, el pico más alto de la sierra nevada del Cocuy, estarás a 5380 metros sobre el nivel del mar.

Los amaneceres son espectáculos fantásticos. Los enormes picos nevados, como el Pico Sin Nombre, El Castillo o El Púlpito del Diablo,



se reflejan en la laguna de La Plaza, en la laguna de La Isla o en la laguna grande de Los Verdes. Es tan claro el reflejo, que puedes confundir la verdadera montaña con lo que ves en el agua.

En medio de estos gigantes picos está el valle de Los Cojines.

Caminando sobre cojines

Es posible que no lo creas, pero la verdad es que en el valle de Los Cojines puedes atravesar varios kilómetros saltando de cojín en cojín. Cada uno es como una pequeña isla húmeda de musgo. Si te detienes a descansar, el cojín vegetal comenzará a hundirse lentamente. Pronto sentirás la ropa mojada y esto es algo que no puedes permitirte cuando paseas por los nevados. Ningún ser humano puede resistir tanto frío.

Vale la pena enfrentarse a la montaña y disfrutar de una suave caminata por este valle y por el resto de la sierra nevada del Cocuy, siempre y cuando tomes las precauciones necesarias. La aventura de escalar las montañas más grandes de Colombia no es para niños pequeños. Una persona demasiado joven no solo tiene dificultades para caminar y escalar, sino que corre el riesgo de quedar enduendado. Si eres muy joven, no trates de llegar a la cima del pico El Castillo; si lo intentas, no olvides llevar una buena guitarra ibien destemplada! Ya vas a saber por qué.





Los duendes del valle

El valle de Los Cojines no solo es hermoso, es también un lugar muy romántico... para el duende que cuida los nevados. No hay nadie más enamorado que este personaje. No puede ver a alguien muy joven, niño o niña, sin enamorarse y tratar de hacer una conquista.

En las tardes brumosas, a eso de las seis, cuando ya casi no se ve sin vela, no debes salir solo y mucho menos caminar por las trochas sin la compañía de un mayor que conozca bien la región. Podrías encontrarte con un hombre desconocido, muy bajo de estatura, vestido con harapos, sucio y con un gran sombrero de paja tapándole la cara. De inmediato debes mirarle los pies. Si los tiene al revés, no debes dudarlo. Se trata del duende que te persigue.

El hombre te hará señas para que te acerques. No lo hagas. Pero si a pesar de nuestras advertencias quedas enduendado, a partir de ese día comenzarás a adelgazar. No volverás a comer, solo lo que te metan en la boca a la fuerza, no volverás a jugar, no volverás a cantar como solías hacerlo.

Además, en tu casa comenzarán a pasar cosas extrañas. Se oirán golpes en las puertas y en las ventanas. Caerán piedras del techo. El hombre de los pies al revés aparecerá y desaparecerá a toda hora. Y como si fuera poco, si eres niña y usas el pelo largo, amanecerás con tu cabellera enredada en los barrotes de la cama.

Si algo de esto llegara a sucederte, sabrás entonces que un duende se enamoró de ti y tu familia tendrá que ir en busca de los más viejos de la región, quienes con su sabiduría te ayudarán a curarte del encantamiento.

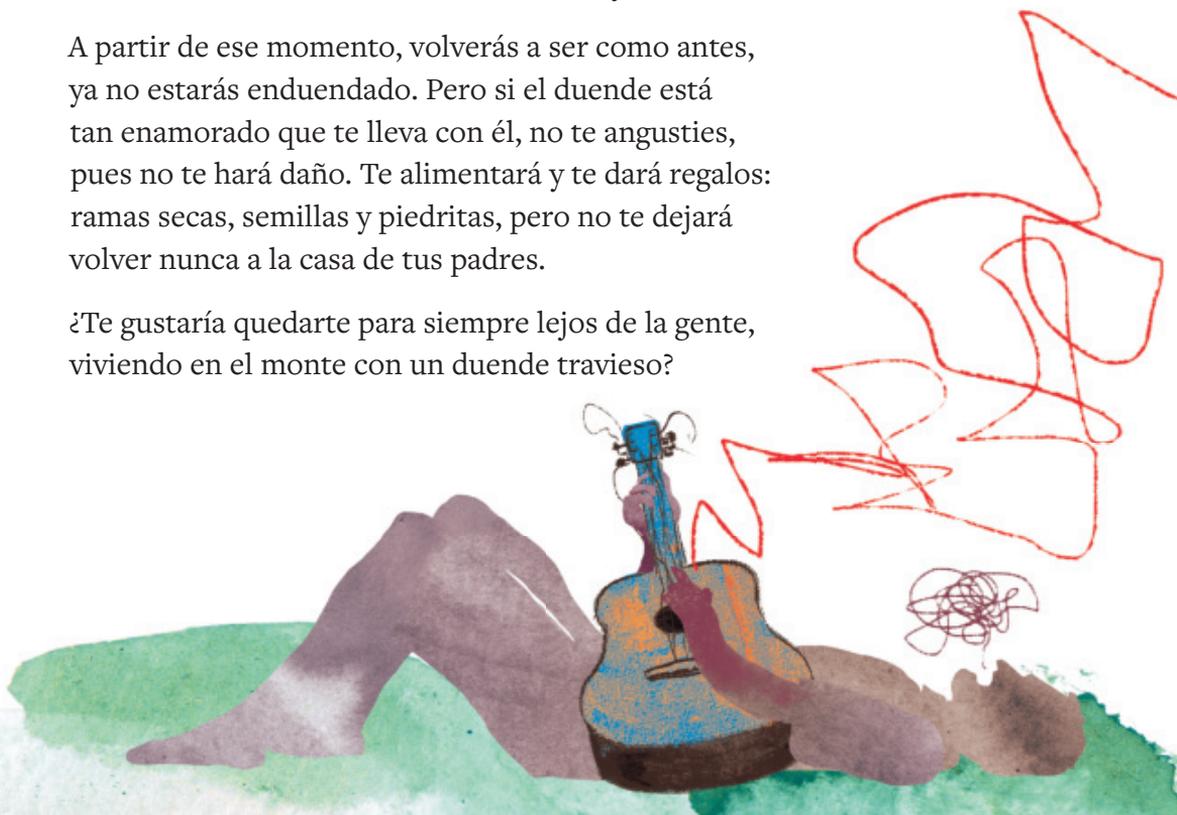
Lo primero que harán será llamar a las mujeres para que recen y hagan alabanzas de día y de noche. Después traerán una guitarra vieja y destemplada. Apenas comiencen a sonar las notas de la guitarra, se oirán gritos por la casa y por los techos. No te preocupes, pronto los gritos se alejarán por los potreros.

“Se fue el duende, no le gustó la música”, dirán todos. “Los duendes son ángeles caídos... Cuando oyen guitarras recuerdan el tiempo en que vivían en el cielo y les entra una gran nostalgia. Por eso salen corriendo con los oídos tapados, para no oír algo que les causa tanto dolor”, te contarán los viejos.

A partir de ese momento, volverás a ser como antes, ya no estarás enduendado. Pero si el duende está tan enamorado que te lleva con él, no te angusties, pues no te hará daño. Te alimentará y te dará regalos: ramas secas, semillas y piedritas, pero no te dejará volver nunca a la casa de tus padres.

¿Te gustaría quedarte para siempre lejos de la gente, viviendo en el monte con un duende travieso?

**La comida debe ser suficiente para los días que planeas viajar.
El agua no es difícil de conseguir en los páramos, pues basta con poner un vaso frente a los frailejones para que se llene de rocío rápidamente.**





5

LAGUNA DE TINIJE

Casanare, capital Yopal





Guía para llegar

Cuando miras el mapa de Colombia, ves que todo el lado oriental es plano, sin montañas, y casi siempre pintado de verde. La parte que queda hacia el norte, en el límite con la República Bolivariana de Venezuela, es la Orinoquía o Llanos Orientales. La parte que queda hacia el sur, al lado de Brasil y Perú, se llama Amazonía y es territorio selvático.

En Colombia, los Llanos comienzan donde termina la cordillera Oriental. Las poblaciones más cercanas a la montaña, las del pie de monte, son las más pobladas porque son más frescas. Pero las más alejadas de las montañas son las más bellas, pues los atardeceres, con el sol de los venados como paisaje, son espectáculos que nadie debe perderse.

Los ríos de los Llanos cruzan todo el oriente del país hasta juntarse, en el límite con la República Bolivariana de Venezuela, con el río Orinoco, la gran competencia de los ríos Amazonas y Magdalena. Entre ríos y llanuras sembradas de pastos, encontrarás pocas ciudades. Una de ellas es Yopal, la capital del Casanare.

Si estás en Yopal y un día sales a cabalgar por el llano infinito de Casanare, entre los municipios de Maní y Aguazul, te encontrarás de repente, sin previo aviso, como por encanto, la laguna Tinije, en donde las garzas hacen sus nidos.



La vida llanera

Cuando en los llanos del Casanare hay un acontecimiento familiar, como un nacimiento, un matrimonio o una muerte, hay que montarse en un buen caballo y cabalgar por llanuras y morichales de casa en casa para avisar a los vecinos. Como cada casa queda a muchos kilómetros la una de la otra y las comunicaciones telefónicas no siempre son fáciles, es necesario ser un buen jinete.

Mientras cabalgas, notarás que la llanura es seca, caliente, enorme. La vista se pierde en el infinito y puedes pasar tres o cuatro horas sin llegar a ninguna parte. Mejor dicho, llegas a ríos, lagunas y morichales, que son como los oasis en los desiertos. El morichal es la vegetación que bordea los ríos y rodea las lagunas. Si eres un viajero del llano allí podrás descansar, aunque tienes que cuidarte de las culebras, pues ellas también buscan refugio en los lugares frescos.

Si vives en los Llanos, con seguridad sabes bailar joropo, tocar arpa y lanzar gritos que salen del fondo de los pulmones. Esta es la forma tradicional de comunicarse, pues en tan grandes extensiones no valen las palabras dichas en voz baja. Nadie las oye, a no ser las miles de vacas que pasan la vida masticando en los grandes territorios sembrados de pasto.

En los Llanos Orientales hay lugares muy apartados en donde no hay carreteras, por eso es más fácil llegar en avión. Una vieja costumbre de las familias de llano adentro era la de hacerse tomar fotos al lado de los aviones.





La Bolefuego de la laguna Tinije

En los Llanos Orientales es frecuente encontrar fuentes de agua, entre ellas la laguna Tinije. La laguna está escondida por un morichal espeso que protege sus aguas limpias. Visítala, pero no la molestes, pues es más brava de lo que parece a primera vista. Sus aguas deben ser miradas de reajo, nunca de frente. Cuando estés cerca no debes gritar, insultar o pelear, pues la laguna es celosa de su tranquilidad y si alguien se atreve a molestarla, llama a la gran bola de fuego, La Bolefuego, para ahuyentar a los intrusos.



La Bolefuego no solo vive en esta laguna. Pasea por todos los Llanos, entrando y saliendo por los caminos por donde transitan los seres humanos. De día no debes preocuparte por ella. Pero en las noches oscuras, no te atrevas a salir solo por los campos, y menos por los remansos de la laguna Tinije.

En caso de que nos lleves la contraria, podrías tener un mal encuentro. Al principio, creerás que se trata de un caminante con un farol encendido que va rodando de manera irregular. Oirás un ruido parecido al zumbido de los zancudos, pero mucho más violento. No te asustes... y no te acerques. Es La Bolefuego que quiere que la acompañes en su eterno peregrinar.

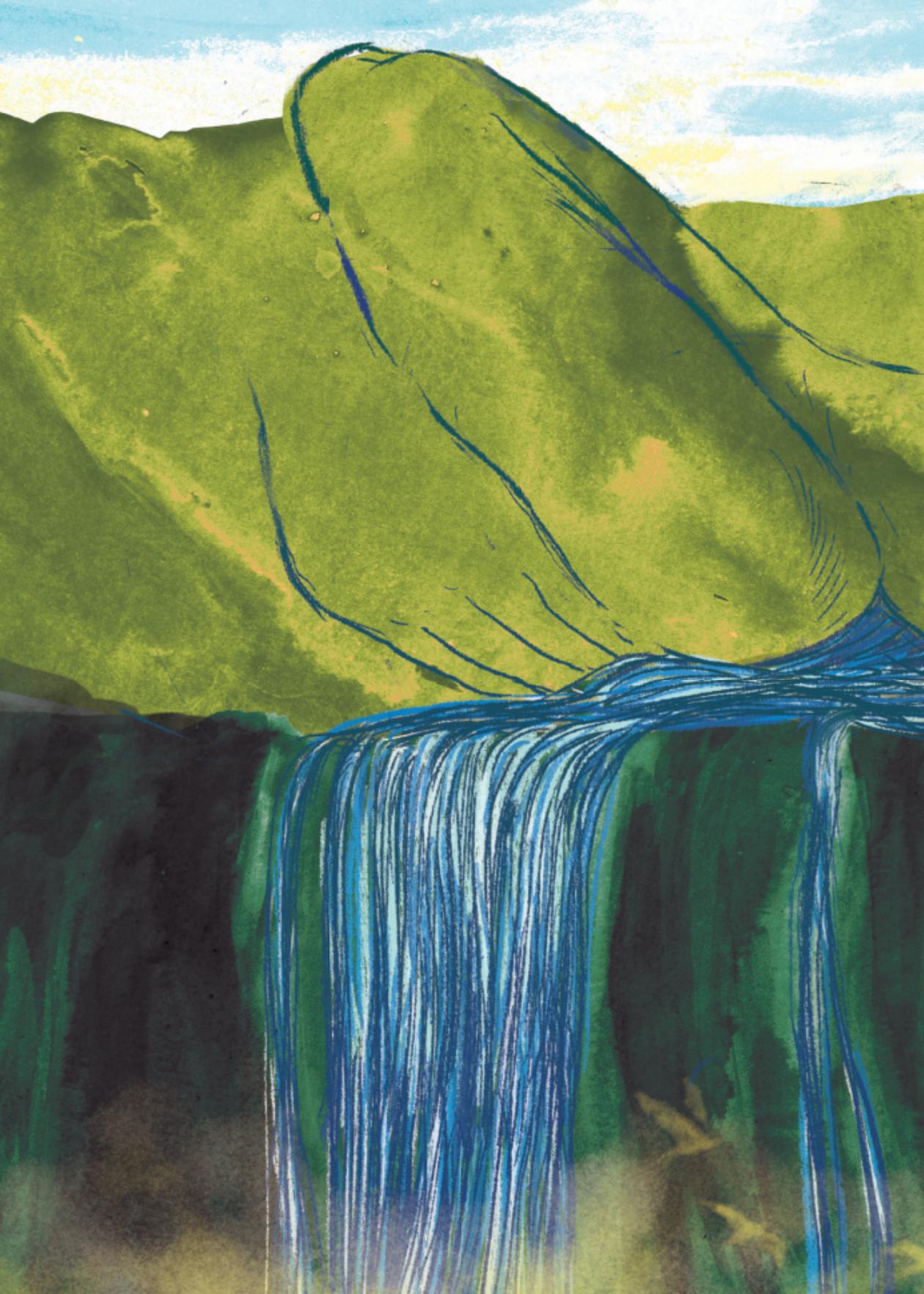
En 1915, Yopal apenas era una posada en donde se alojaban ganaderos que viajaban a comercializar sus productos. Poco a poco fue creciendo, y no fue sino en 1942, cuando Yopal se convirtió en municipio.



Para alejarla de ti, debes decir malas palabras, aunque estén prohibidas. A La Bolefuego no le gustan las palabras bonitas y menos las oraciones. Estas la enfurecen y cuando se pone brava puede brincar sobre ti o sobre tu caballo. Es tan pesada que te aplastaría de inmediato.

Otra forma de liberarte de La Bolefuego es llevando un lazo, como cualquier buen llanero, y tirarlo al frente tuyo. La Bolefuego solo se acercará hasta el lazo y no podrá dar ni un paso más.

Una vez te hayas salvado de La Bolefuego, si aún no ha amanecido, otro peligro te esperará: El Silbón o La Novilla Encantada. Estos son espíritus que también vagan por las orillas de la laguna Tinije, protegiéndola de los humanos que con frecuencia llegan a ensuciarla.





6

CERRO DE LAS GOLONDRINAS

Vaupés, capital Mitú

Guía para llegar

En medio de la selva amazónica, en el departamento del Vaupés, está Mitú.

A pesar de ser capital, Mitú es tan pequeño que se puede recorrer completo en una sola tarde, caminando o paseando por sus larguísimas calles, en moto o en bicicleta.

A Mitú puedes ir en avión o avioneta. También puedes llegar en bote desde Brasil navegando por varios ríos. En algunos tramos, tendrás que caminar entre los tupidos árboles, cargando el bote y el equipaje sobre tus espaldas, para cambiar de río.

Una vez en Mitú, podrás volar en avioneta hacia el sur, ver correr mil y un ríos entre la selva hasta llegar a un claro en donde podrás aterrizar. Uno de estos ríos es el Pirá Paraná y una de las múltiples comunidades que allí habitan es la tatuyo. Su poblado se llama Jená.

En Jená podrás montarte en una canoa y navegar durante diez minutos. Luego tendrás que caminar durante casi dos horas por un camino construido por los habitantes de la región, atravesando las quebradas sobre puentes hechos con troncos de los enormes árboles que por allí abundan.

Cuando pasees por las comunidades del río Pirá Paraná, lleva jabón, sal, anzuelos, hamacas y muchísimas chaquiras de colores que podrás brindar como trueque a los chamanes. Ellos, a su vez, te ofrecerán su hospitalidad y te acompañarán adondequieras ir de paseo.



De repente, en medio de la caminata, oirás un rumor que cae en cascada, será señal de que llegaste al cerro de Las Golondrinas, que es una piedra de la que cae un gran chorro de agua. Bajo la piedra hay una cueva a la que se entra caminando. En esta cueva se encuentran petroglifos, es decir, pinturas hechas sobre las piedras, y las huellas de la primera mujer chamán de las comunidades del río Pirá Paraná.

El cuidado del conocimiento

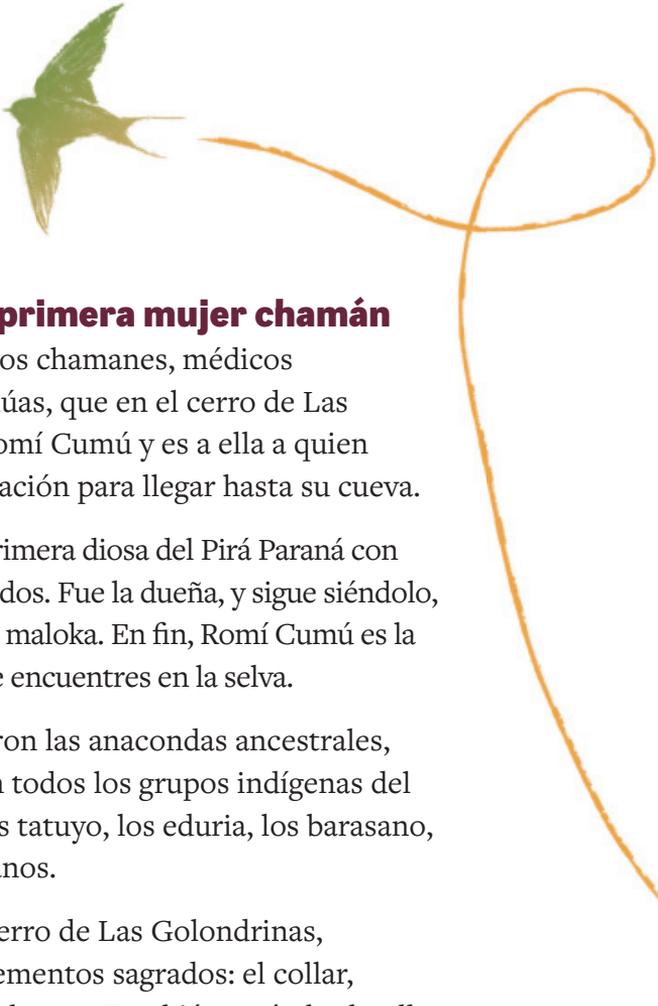
Cualquier paseo que quieras hacer por el río Pirá Paraná debe ser acompañado por uno de los chamanes que habitan en las malokas de las orillas. Ellos viven desde hace mucho tiempo consagrados al cuidado de las tradiciones, de la selva y de las aguas, pues son los responsables de conservar la sabiduría y el conocimiento.

En tu camino hacia el cerro de Las Golondrinas podrás descansar en alguna de sus malokas. Encontrarás a los chamanes concentrados en sus rezos, pero al verte te ofrecerán casabe. Si ya tienes edad suficiente podrás probar chicha de pupuña, que es el mismo chontaduro que comes en otros lugares. Si participas en alguna celebración verás sus collares y pulseras fabricados con chaquiras, combinando los colores ceremoniales.

En caso de que te quedes varios días, si eres mujer irás tempranito a la chagra, o huerta, a sembrar y a cosechar la yuca para el casabe. Si eres hombre saldrás a pescar y a cazar, eso sí, solo lo que requieras para alimentarte. En las comunidades del río, todos tienen claro que no se mata a los animales innecesariamente.

Seas hombre o mujer, en la noche comerás caldo de pescado con mucho ají mientras escuchas las narraciones, los rezos y las curaciones de los mayores.





Romí Cumú, la primera mujer chamán

Es bien sabido por los chamanes, médicos tradicionales o kumúas, que en el cerro de Las Golondrinas vive Romí Cumú y es a ella a quien deben pedir autorización para llegar hasta su cueva.

Romí Cumú fue la primera diosa del Pirá Paraná con conocimientos sagrados. Fue la dueña, y sigue siéndolo, de la yuca, el agua, la maloka. En fin, Romí Cumú es la dueña de todo lo que encuentres en la selva.

De esta diosa nacieron las anacondas ancestrales, de las que surgieron todos los grupos indígenas del Amazonas, como los tatuyo, los eduria, los barasano, los amkuno y los itanos.

En su cueva, en el cerro de Las Golondrinas, se conservan sus elementos sagrados: el collar, la vara-sonajero y el banco. También están las huellas de la primera maloka que hubo en este mundo.

Como este es el hogar de una diosa, es necesario pedir permiso antes de entrar a la cueva. Los chamanes son los únicos que saben cómo hacerlo. Una vez estés allí, debes ser muy respetuoso, al igual que en cualquier otro lugar sagrado.

No puedes ser descortés con una diosa. No puedes tocar sus objetos ni hacer ruido. Al cabo de quince minutos debes salir, pues Romí Cumú no quiere que sus rezos sean interrumpidos durante mucho tiempo.

Si sigues al pie de la letra las recomendaciones de los chamanes acompañantes, la diosa te concederá salud para tu cuerpo y tu espíritu.

Pero si, por el contrario, no atiendes los buenos consejos, puedes traer desgracia, no solo para ti sino para todos los grupos que viven en las riberas del río Pirá Paraná. Una diosa afligida puede hacer que la siembra de la chagra se malogre y que la caza y la pesca no sean suficientes para alimentar a todos. Suponemos que no quieres ser el responsable de tantos desastres.

En los pocos minutos que estés en el hogar de Romí Cumú, mira con atención todo lo que te rodea. A ella no la verás. Pero, aunque creas que no está, Romí Cumú permanece en su lugar vigilando que la naturaleza y el conocimiento se preserven a través de los siglos.

Si un día se te antoja preparar casabe, te damos la receta: después de sembrar, cuidar y cosechar la yuca en la chagra, debes pelarla, rallarla, mezclarla con un poco de agua, colarla, exprimirla, calentarla y darle forma de torta.



Autora

Irene Vasco

(1952)

Nació en Bogotá. Fue coordinadora de los programas infantiles de la Fundación Rafael Pombo y cofundadora de la librería Espantapájaros. Autora de más de cuarenta libros. Sus títulos más conocidos son *La joven maestra* y *la gran serpiente*, *Letras al carbón*, *Conjuros y sortilegios*, *Mambrú perdió la guerra* y *El último vuelo de Hortensia*. Además de cuentos y novelas para niños y jóvenes, Irene Vasco escribe libros informativos sobre historia, geografía y cultura de su país y publica guías de lectura como *Expedición Macondo*, *Expedición El Principito* y *Expedición Las Mil y una noches*, para introducir a los jóvenes lectores en las obras de grandes creadores.

Buena parte del tiempo dicta talleres y conferencias sobre lectura y literatura a maestros, bibliotecarios, padres de familia, madres comunitarias, niños y jóvenes. Además, es traductora del portugués.



Ilustrador

José Rosero

(1986)

Es artista visual colombiano. Sus obras han sido publicadas en diferentes revistas, periódicos y editoriales. También ha realizado exposiciones en distintos espacios dentro y fuera de su país, además de haber obtenido reconocimientos en Colombia, Italia, México, Japón, Corea y EE.UU. En la actualidad sigue dedicado a su obra y es director del espacio Casatinta en Bogotá - Colombia, una casa especializada en ilustración y otras artes visuales. Para Rosero el arte es como un compendio de idiomas, donde cada idioma puede ser aprendido y llevado a interactuar con otros. Por eso su trabajo lo ha venido desarrollando en pintura, dibujo, ilustración, docencia y gestión cultural, con acercamientos a la escultura, la fotografía y las artes escénicas. Para Rosero el artista debe ser un políglota, ya que una pregunta tiene siempre más de una respuesta, y explorando las artes se pueden encontrar las más variadas formas de responder.





La rana de Leer es mi cuento nos acompañará en la exploración de nuestro mundo y nos ayudará a responder a nuestras preguntas más auténticas.

En este libro se utilizaron las fuentes Orca Sans, creada por el estudio colombiano BastardaType, y Freight Text Pro, creada por el diseñador afroamericano Joshua Darden. Se terminó de imprimir en los talleres de la Imprenta Nacional de Colombia en enero de 2024.

Conoce más sobre la serie

