

Dragones y otros mundos

Relato de experiencia, investigación bibliográfica y de campo

Julio de 2026



Parque de Estudio y Reflexión La Reja

Maximiliano Romero
maxxy.ar@gmail.com

Estoy en un lugar montañoso. Al pie de las montañas hay escaleras, y en la base de cada una veo una gran cabeza de dragón, tallada en piedra, con la boca abierta. Son portales con forma de boca de dragón. Sé que entrando por ellas se sube por dentro del cuerpo del dragón, y se llega a templos en la cima.

Una frase me recorre la mente con claridad: «*Los dragones son portales a otros mundos*».

Un amigo que partió recientemente se comunica conmigo. Sin imagen, sin voz, pero igualmente sé que es él. Me dice que esos portales que veo no son verdaderos, que distraen. Hay un portal real hacia otros mundos, y lo tengo que abrir.

Al decirme eso, comprendo lo que tengo que hacer. Hay una construcción en algún lugar de la montaña. Adentro, debo encontrar una especie de palanca que no es visible: existe, pero no en esta realidad.

Voy hacia el lugar. La palanca está cerca del techo, así que subo a unos muebles para alcanzarla. Llego con algo de inestabilidad, pero al intentar moverla noto que no está donde creía.

Me quedo pensando y caigo en cuenta de que las cosas no están en su lugar original, se movieron. Estoy buscando la palanca con referencia a los objetos que veo, pero ella no es de este mundo y no se mueve con sus leyes. Recuerdo cómo era el orden anterior. Encuentro la palanca y la bajo. Por una ventana alta veo aparecer, en el aire, una escalera de madera. Empieza a bajar hasta apoyarse en la base de la montaña.

Pero al soltar la palanca, la escalera vuelve a subir y desaparece. Sé que tengo que sostenerla. Y salgo a buscar algo para atarla.

En esa búsqueda paso por un lugar donde hay algunos comerciantes vendiendo artesanías. Están discutiendo. Me quedo observando e intento ayudar, pero no hay modo. Me pierdo en las discusiones, en lo secundario, en las pequeñeces. Después de un rato siento que no puedo hacer nada ahí y sigo caminando.

Camino perdido, olvidando lo que estaba haciendo... hasta que recuerdo: «*Mi misión es abrir el portal*».

En ese momento aparece la pareja de ese amigo que partió. También sin verla ni escucharla, pero sintiendo su presencia. Me transmite un mensaje, sin entenderlo bien: «*Me dijo algo de que tenés que abrir un portal, ¿puede ser?*».

«*Sí, estoy en eso*», le respondo y sigo buscando.

Cuando encuentro con qué atarla, vuelvo al lugar, subo otra vez, bajo la palanca y la ato para dejar el portal abierto. Por la ventana veo que la escalera de madera aparece y empieza a bajar suavemente hasta tocar el suelo...

Me desperté en el Parque La Reja; fue a fines de 2016. Salí a dar una vuelta por el parque y empecé a recordar el sueño.

Nunca había leído nada sobre dragones, no lo tenía en copresencia, no me había detenido en el tema. Más allá de alguna película, no sabía nada. Eso le dio al sueño un peso particular.

Junto al recuerdo del sueño había una certeza muy fuerte: esos lugares que vi existían, solo era cuestión de encontrarlos.

Durante los trabajos de disciplina, había formulado el propósito de modo similar al sueño. Podría decirse así: «*acercar este plano a otros planos*». En ese momento no era algo que tuviera presente.

La búsqueda

Empecé buscando en internet, no tenía claro qué, solo eran las imágenes del sueño, cabezas de dragón al pie de las montañas, templos en la cima. Tanteé con palabras sueltas.



*Wat Ban Tham o Templo de la Cabeza del Dragón.
Se asciende por la boca del dragón hacia cuevas-santuario
budistas. Kanchanaburi, Tailandia.*



*Goa Gajah o Cueva del Elefante.
Boca-portal, la cara representa al dios-tierra Bhoma.
Templo hindú-budista, siglos IX-XI. Bali, Indonesia.*

Los primeros hallazgos fueron asiáticos. La imagen del sueño no era de dragones europeos, era de dragones orientales: serpentinos, esculpidos en piedra, asociados a los templos. Los reconocí enseguida. Esos lugares existían.

Había escuchado en algún lado que existían similitudes entre culturas orientales y mesoamericanas. Avancé por esa vía y aparecieron los olmecas. Me sonaba el nombre, pero no los conocía. Fueron la cultura madre de las civilizaciones de la región, entre ellas, la maya.

Tenía planeado un viaje a Guatemala, sin fecha todavía. Al principio leí que los sitios arqueológicos olmecas estaban todos en México, lo que me complicaba ir a verlos. Pero después encontré dos en Guatemala. Uno era Tak'alik Ab'aj, a solo 30 km de Quetzaltenango, donde iba a estar más de un mes.

El viaje fue un año después, con tres amigos. Me acompañaron en un taxi hasta el Asintal, donde se ubicaba el yacimiento arqueológico. Los 30 km en línea recta finalmente fueron 65 km de una ruta en la que descendíamos más de 1500 metros de altura, entre curvas y contracurvas peligrosas, mientras el taxista nos contaba los lugares donde solían volcar los colectivos, y el auto, de casi 30 años de antigüedad, hacía su mayor esfuerzo para bajar la velocidad que ganaba en el descenso. Pasada la parte más difícil del recorrido, llegando al kilómetro 45, la policía nos frenó 100 metros antes del único puente por el que podíamos llegar a nuestro destino. El pueblo cortaba el puente en una protesta por falta de luz. No se podía pasar y tuvimos que volver.

Pero no había recorrido 6500 km para quedarme a un puente de distancia de Tak'alik Ab'aj. Volví a hacer el viaje a la semana siguiente, solo con el taxista, que se

convirtió en compañero de viaje, porque el resto tenía otras actividades planificadas. Esta vez sí llegamos. En el ingreso, el taxista fue a comprar las entradas y me hizo pasar por guatemalteco para pagar precio local. Pudo hacerlo porque éramos parecidos. Recorrimos el sitio juntos.

En algún momento me detuve frente a una de las pirámides. No era de piedra como las más conocidas, era de tierra apisonada, antecedente de aquellas. Una montaña construida a mano sobre otra montaña. En uno de sus lados una escalera, al pie una escultura de dragón, en piedra. Entendí ahí el registro de quienes se habían movilizado para construir ese lugar. Era el mismo que había tenido yo al salir del sueño.



Estructura de tierra apisonada con escultura de dragón al pie Tak'alik Ab'aj, Guatemala. Foto del autor.

Investigando estos temas encontré un libro: *Dragones y dioses*, de Miguel Rivera Dorado. Lo tenían en una librería de la capital. Íbamos a pasar dos días allá antes de volver a Argentina, así que decidimos ir.

El mismo taxista nos llevó a la terminal de micros el día que dejamos Quetzaltenango. El último día lo pasamos recorriendo el Museo Nacional de Arqueología y Etnología, dos horas caminando, leyendo y fotografiando. A la salida, otras 60 cuabras hasta la librería. Salí con el libro y al día siguiente tomamos el avión de regreso.

Lo primero que encontré, incluso antes de los libros, fue una piedra: el Monumento 9 de Chalcatzingo, en el estado mexicano de Morelos.



Monumento 9 de Chalcatzingo - «Portal al inframundo»
Foto: INAH

Una estela olmeca de 1,8 metros de altura, tallada hacia el 700 antes de nuestra era.

En el centro, una abertura cruciforme. Alrededor, los relieves de una cara fantástica con boca enorme: ojos ovoides, cejas curvas, nariz ancha sin tabique. La boca es la abertura. La abertura es el ingreso a una caverna.

La iconografía es clara y conocida en arqueología mesoamericana. Las fauces abiertas representan el portal al inframundo. David Grove, que publicó el monumento por primera vez en 1968, conectó este motivo con la tradición olmeca del «monstruo de la tierra» y la fertilidad. No es un rostro humano: es una criatura cuya boca, abierta, es por donde se entra al otro mundo.

Esta cosmovisión, ya formulada por los olmecas en el Monumento 9, se profundizó con los mayas, que la sistematizaron y le dieron forma arquitectónica. Sus templos con fachada zoomorfa recibieron un nombre que describe con precisión su naturaleza: *pib nah* o *pib nach*. Como anota Rivera Dorado, el término señala «el espacio angosto y cerrado que está bajo el suelo»¹. Es decir, el inframundo. En la cosmología maya, allí están los antepasados muertos, los dioses, el origen y la sabiduría.

La puerta de acceso al templo no era una puerta común. Era una boca abierta. Rivera Dorado lo formula así: «La puerta de estos "templos", pues, es la boca desmesuradamente abierta de un monstruo draconiano, reptiliano, o en parte felino y en parte reptil. Un dragón del Cielo o de la Tierra es la puerta al inframundo»².

El edificio completo era la traducción arquitectónica de una montaña con cueva interior. La pirámide entera, leída cósmicamente, contenía las tres dimensiones del universo maya. La cima representaba el Cielo. La base, el inframundo. Las cuevas que se abrían en sus paredes eran las fauces del monstruo cósmico que los mayas llamaban *uitz* — palabra que en su idioma significa también «montaña». El rostro de

este monstruo combinaba rasgos de jaguar, serpiente y cocodrilo. La boca abierta era el portal al interior de la Tierra.

Pero la voluntad de producir culturalmente estos accesos no se detuvo en la pirámide-montaña. El contacto con una franja profunda de la conciencia movilizó a pueblos enteros —con todo lo que esto significa en recursos y tiempo— para construir esos portales.

En la cosmología mesoamericana se reconocen varias vías de acceso al otro mundo. Rivera Dorado las agrupa en tres clases: cuevas, masas de agua y laberintos³. Las cuevas y las aguas son accidentes naturales del paisaje. Los laberintos, en cambio, son construcciones humanas que reproducen la función de las cuevas. El laberinto es a la cueva lo que la pirámide es a la montaña. La cultura no se conforma con el símbolo dado por la naturaleza: lo produce, lo modifica, lo dota de medidas y orientaciones precisas, lo carga con lo que la sociedad necesita. En palabras del propio Rivera Dorado: «La naturaleza quizá no es suficiente, la cultura debe adueñarse de un elemento fundamental que facilita el tránsito entre las esferas de la realidad»⁴.

El laberinto es, en esa lógica, una cueva culturalmente producida. Pero su función específica va más lejos. Rivera Dorado lo define así: «La verdadera razón de todo laberinto es abolir las sensaciones de tiempo y espacio, es decir, interrumpir la continuidad de la vida ordinaria. Esto predispone para una nueva realidad, la del caos, la inversión, el desorden, características del inframundo»⁵.

Acá se toca un tema importante: la arquitectura se pone en función de facilitar el acceso a experiencias profundas. No es el portal el que lleva a estas experiencias: es el operador quien atraviesa el portal y, con una disposición previa, puede acceder a experiencias fuera de este tiempo y este espacio.

En Yucatán, México, se encuentra el Satunsat de Oxkintok. Es un edificio semisubterráneo con forma de laberinto-gruta. Fue excavado en la roca para darle una apariencia de cueva natural. ⁶ La construcción tiene tres pisos que representan los tres niveles del cosmos maya: el inframundo, la capa intermedia de la tierra y las aguas, y el ámbito celestial. El rey-iniciado entraba por el piso superior, descendía siguiendo un recorrido solar a través de escaleras interiores con zigzags, bajo tragaluces orientados según los solsticios. Luego de atravesar el inframundo volvía al piso superior renacido. El laberinto no era metáfora, era una arquitectura calibrada minuciosamente para producir un estado.

Según Rivera Dorado, «La intención de los constructores del Satunsat de alterar la conciencia del que recorriera sus angostos pasadizos es evidente [...]. Era ahí, en la soledad y la penumbra del laberinto, donde se podía experimentar la pérdida completa del espíritu, que es la condición previa de la renovación interior. Tal

impacto emocional es necesario y equivalente al de los difuntos que inician su periplo por el más allá, los iniciados podían descender al inframundo y resurgir triunfantes y transformados a su nueva condición en la sociedad maya»⁷.

Pero el laberinto no es solo un dispositivo arquitectónico para alterar la conciencia: es la casa del monstruo. Según el mito de Oxkintok, en el Satunsat habita el Itzam Cab Ain, un monstruo draconiano colocado por los sacerdotes para guardar los tesoros del conocimiento y del poder. Esto no es un caso especial, es la regla: el dragón siempre está en el centro del laberinto. Como observa Rivera Dorado, «el habitante del laberinto adopta diversas formas, la principal de las cuales es el dragón»⁸.

La presencia del dragón no es decorativa. Quien entra al laberinto debe enfrentarlo. Vencer al dragón, en términos mitológicos, es sellar la muerte y obtener la resurrección. Es lo que hace Teseo con el Minotauro, y es lo que hace *Jun Aj Pu** en el Pop Wuj.

Antes del verdadero amanecer cósmico, cuando «todavía era tenue la luz del sol y de la luna»⁹, un personaje se proclama Sol antes de tiempo. Adrián Chávez lo nombra *Nuestras Siete Vergüenzas** — el nombre maya dice literalmente eso: vergüenza, jactancia. Es un ser draconiano, parte ave y parte reptil. Se presenta con ojos de escama, dientes de piedras preciosas, brillo de luna en la nariz, y declara: «yo seré grande sobre la gente construida, formada; seré su Sol, su luz, mejor dicho su Luna»¹⁰.

Pero el relato precisa: «no era cierto, no era el Sol el Siete Vergüenzas, nada más se jactaba de sus plumas, de sus escamas»¹¹. El primer trabajo cósmico de los héroes gemelos —*Jun Aj Pu* y *Shbalanké**— es matar a este falso sol. Solo después puede aparecer el verdadero.

Después del descenso al Infierno, de las pruebas, de la victoria sobre los señores de la muerte, llega la culminación: «Luego subió aquí a la mitad de la claridad [...] Pero bien subió al cielo, se convirtió en el Sol que iluminó al cielo y la superficie de la Tierra»¹². Los cuatrocientos jóvenes muertos por *Zipakná**, sus compañeros, se hicieron las estrellas del cielo. El descenso ritual completo, atravesado victoriosamente, culmina en luz.

* Los nombres mayas siguen la grafía k'iche' de la traducción de Adrián Chávez. En la versión de Silo en *Mitos Raíces Universales*, los mismos personajes aparecen como Maestro Mago y Brujito (*Jun Aj Pu* y *Shbalanké*), Principal Guacamayo (*Nuestras Siete Vergüenzas*) y Sabio Pez-Tierra (*Zipakná*).

«Trazaron las líneas que se ven en las montañas para que la energía de la tierra fluyera, equilibrando la salud de ese cuerpo gigantesco.

Y muy frecuentemente tuvieron que luchar con las obstrucciones que provocaban los dioses y los hombres ocupados en sus irresponsables afanes.

De sus fauces brotaba como un humo la niebla, vivificante y húmeda, creadora de mundos irreales.

Con sus escamosos cuerpos serpentinos cortaban las tempestades y dividían los tifones.

Con sus poderosos cuernos; con sus afilados dientes, ningún obstáculo era suficiente, ningún enredo podía permanecer.

Y gustaban de aparecerse a los mortales.

A veces en los sueños, a veces en las grutas, a veces en el borde de los lagos, porque en éstos solían tener sus escondidas moradas de cristal en las que bellos jardines se ornaban con frutos destellantes y con las piedras más preciosas.»

Los significados

Todo el recorrido anterior pertenece al mundo exterior. Pueblos que tradujeron significados en piedras, en iconografía, en arquitectura, en libros sagrados. Pero el sueño no vino de afuera, vino de adentro, sin conocimiento previo de la cosmovisión olmeca-maya, sin lectura de Rivera Dorado, sin Pop Wuj.

Y los mitos no son inventos aislados, son la forma en que la humanidad ha registrado a lo largo de la historia el contacto con los espacios profundos. Y el sueño no fue una copia de esos registros, fue un contacto.

El sueño es, en su núcleo, la búsqueda de una entrada en un paisaje montañoso, una imagen que resuena con los párrafos finales de *«La guía del camino interno»*.¹³ Cada fragmento del sueño encuentra ahí su correlato:

Estoy en un lugar montañoso buscando el portal verdadero — *«Cuando en la gran cadena montañosa encuentres la ciudad escondida debes conocer la entrada.»*

Tengo que encontrar una ubicación precisa, un movimiento interno para dar con ese portal — *«Pero esto lo sabrás en el momento en que tu vida sea transformada.»*

El portal verdadero se siente, por encima de los otros que distraen — *«Sus enormes murallas están escritas en figuras, están escritas en colores, están ‘sentidas’.»*

Sé que entrando por el portal se llega a un lugar sagrado — *«En esta ciudad se guarda lo hecho y lo por hacer...»*

La palanca no se ve porque se la busca con referencia a objetos visibles — *«Pero a tu ojo interno es opaco lo transparente.»*

Cuando el portal se abre, el sueño termina — *«Sí, ¡los muros te son impenetrables!»*

Y después, al despertar, la vuelta al mundo con la certeza de que esos lugares existían, y que el sueño expresaba una verdad profunda — *«Toma la Fuerza de la ciudad escondida. Vuelve al mundo de la vida densa con tu frente y tus manos luminosas.»*

El sueño tiene una parte contemplativa. Las montañas, los dragones, la frase «Los dragones son portales a otros mundos». Hasta que la comunicación con otro plano (un amigo que recientemente había partido) inicia una búsqueda del portal verdadero. No porque los otros portales sean falsos, sino porque la entrada depende de una operación interna, no de objetos del mundo físico.

Esto está claramente formulado en el capítulo XX de La Mirada Interna, *«La realidad interior»*¹⁴, donde se dice: *«...se trata de verdaderos estados mentales, aunque simbolizados con objetos propios del mundo externo»*. Los cielos, los infiernos, los monstruos, las ciudades remotas de todas las cosmovisiones no son ilusiones ni son

objetos exteriores con realidad visible. Son las alegorías necesarias de estados verdaderos que no pueden captarse sin representación. Y luego se precisa: «*cuando se dijo todo aquello colocándolo fuera de la mente, se erró o se mintió*».

Los monumentos, las pirámides-montañas, los laberintos, los libros sagrados de esta búsqueda son traducciones alegóricas precisas de estados mentales capaces de movilizar pueblos enteros.

Los mismos portales, las mismas cabezas de dragón, las mismas pirámides pueden operar de dos modos distintos según cómo se los trate. Como alegorías de un estado, apuntan a un portal verdadero. Si se los toma como un acceso material, como una puerta física que atravesar, son una distracción. Son verdaderos en traducción, pero no en tanto acceso. La distinción no está en el objeto, sino en el modo de percepción cuando se lo coloca «*fuera de la mente*», y es lo que mi amigo me aclara cuando me dice *que esos portales que veo no son verdaderos, que distraen*.

Hay otro concepto en el sueño, cuando salgo a buscar algo para atar la palanca, y en esa salida me pierdo. Veo unos comerciantes discutiendo, intento ayudar, me meto en sus asuntos, en sus pequeñeces y me olvido de a qué había salido. El olvido es el extravío del sentido que Rivera Dorado describe como el «*estar perdido*», uno de los estados que sitúan la conciencia en otra esfera, «*lo que equivale a decir en otro mundo diferente*»¹⁵.

El laberinto, que en la arquitectura maya se expresa en el Satunsat, en el sueño se presenta como la discusión de los comerciantes. Es el lugar donde me distraigo en los pasillos de los reclamos ajenos, es el centro donde todo se confunde, es el momento en que ya no sé para qué salí.

Del laberinto se sale venciendo lo que está en su centro. En el sueño, ese centro es el olvido del propósito, y se lo vence recordando. El recuerdo devuelve la dirección: «*Mi misión es abrir el portal*».

Cuando el sueño termina, la escalera queda fija, tocando el suelo, conectando los planos.

Lo que no se ve en el sueño se ve en el Pop Wuj. Jun Aj Pu asciende, se convierte en el Sol que ilumina el cielo y la superficie de la Tierra. La cosmovisión maya formuló el recorrido completo: el descenso, las pruebas, la victoria, la subida a la luz. El sueño se detiene antes.

Gracias

A Mirta L., Estefanía G. y Gabriel Y., por el viaje a Guatemala.

A Estuardo, taxista que se convirtió en compañero de viaje a Tak'alik Ab'aj.

A Andrea N., que me acompañó en el Parque la mañana del sueño.

A Estefanía V., que me trajo el mensaje en el sueño.

A Sebastián Grosso (1977-2016).

Bibliografía consultada

Pop Wuj: Poema mítico-histórico k'iche'

Traducción directa del manuscrito de Adrián Inés Chávez.
Quetzaltenango, Guatemala: Liga Maya Guatemala, 2007.

Rivera Dorado, Miguel.

Dragones y dioses: El arte y los símbolos de la civilización maya
Madrid, España: Editorial Trotta, 2010.

Rivera Dorado, Miguel.

Las bocas del infierno: Imágenes mayas de una teoría universal
Madrid, España: Miraguano Ediciones, 2021

Silo.

Humanizar la Tierra

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Editorial Leviatán, 2011.

Silo.

Experiencias guiadas

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Editorial Leviatán, 2012.

Silo.

Mitos Raíces Universales

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Editorial Leviatán, 2013.

Notas

¹ Miguel Rivera Dorado, *Las bocas del infierno: Imágenes mayas de una teoría universal*, 118.

² Rivera Dorado, *Las bocas del infierno*, 118.

³ Rivera Dorado, *Las bocas del infierno*, cap. «Accesos al inframundo: Cuevas, mares, laberintos», 155-167.

⁴ Rivera Dorado, *Las bocas del infierno*, 156.

⁵ Rivera Dorado, *Las bocas del infierno*, 156.

⁶ Miguel Rivera Dorado, *Dragones y dioses: El arte y los símbolos de la civilización maya*, 130.

⁷ Rivera Dorado, *Dragones y dioses*, 131-132.

⁸ Rivera Dorado, *Dragones y dioses*, 137.

⁹ *Pop Wuj*, Traducción directa del manuscrito de Adrián Inés Chávez, 10.

¹⁰ *Pop Wuj*, Trad. Adrián Inés Chávez, 10.

¹¹ *Pop Wuj*, Trad. Adrián Inés Chávez, 10.

¹² *Pop Wuj*, Trad. Adrián Inés Chávez, 64.

¹³ Silo, *Humanizar la Tierra*, cap. XIV de *La Mirada Interna: «La guía del camino interno»*, 43.

¹⁴ Silo, *Humanizar la Tierra*, cap. XX de *La Mirada Interna: «La realidad interior»*, 63.

¹⁵ Rivera Dorado, *Las bocas del infierno*, 156.