

*El libro de los*  
**VIAJES IMAGINARIOS**

Xabier P. DoCampo

Ilustraciones de Xosé Cobas



ANAYA

Todos los viajes son un regreso. El viajero que emprende un camino retorna a su hogar desde el mismo momento en que pone un pie fuera de él. Es necesario volver para contar lo vivido, para convertir el viaje en relato.

Por eso, los caminos que recorre el viajero son caminos que conducen al conocimiento y a la belleza, esa belleza que tantas veces es necesario rescatar de entre el mal y la miseria. Viajar es ir al encuentro de lo que nos emociona, delante de lo cual abandonamos todo deseo de posesión, porque el auténtico goce está en recibirlo de manera gratuita.

De esta manera, lo más importante que el viaje nos da, más importante incluso que la enseñanza recibida, es en realidad ese momento en el que tenemos el privilegio de tomar algo de lo que no tardaremos en desprendernos. Y es en ese instante fugaz, en ese ínfimo espacio de tiempo en el que la imagen de la hermosura o de la miseria humana contempladas parece abandonarnos, cuando en realidad se instala en nuestra memoria y se hace conocimiento y se hace aprendizaje, experiencia... y así nos va construyendo.

AUGURIO QUE UNA MAGA LE DIO AL VIAJERO  
ANTES DE SU PARTIDA, Y QUE ÉL DEBIÓ  
RECITAR EN VOZ ALTA FRENTE AL MAR  
DEL OESTE, MIENTRAS LA MUJER IBA  
PONIENDO FLORES A SU ALREDEDOR  
FORMANDO UN CAMINO

Antes de partir,  
antes de poner sobre la senda  
el pie que inicia el viaje,  
vuélvete, viajero, hacia el mar  
y aguarda que de él lleguen  
las blancas aves que dejen caer en el camino  
frescor de agua,  
que haga nacer  
en las orillas que te contienen,  
blancos senecios y camariñas,  
pajarillos purpúreos y digitales,  
las dulces ceriflores,  
narcisos y correhuelas,  
violetas azules y jacintos  
que guíen tus pies,  
hasta que, en el umbral de la casa,  
el perro reconozca tu presencia  
como hizo el de aquel Odiseo,  
el que mostró el camino  
a cuantos viajeros son.

## I

Las puertas que el Viajero debe cruzar cuando llega a la entrada de este reino, no poseen una grandiosidad especial; son, eso sí, hermosas y sus arcos tienen un cierto estilo señorial, pero no hay nada en ellas, ni su altura ni un arte destacado en la construcción, que les añada más magnificencia de la que el Viajero ya ha visto en otras fortificaciones que los caminos le han hecho atravesar.

En el porte de los habitantes del lugar se observa cierta altivez, especialmente si uno repara en la mirada que posan sobre el desconocido que transita sus calles de antiguo y sólido empedrado.

En Arimoi al Viajero sólo se le permite quedarse tres días. En el atardecer del tercero, todo visitante ha de estar ya extramuros de la ciudad. Ha habido casos en los que el Primado ha concedido un permiso especial a alguna persona destacada, pero siempre se trataba de prórrogas de tres en tres jornadas.

Un hombre importante de aquellas tierras hospedó al Viajero en su casa. Los habitantes de Arimoi tienen el deber de ser hospitalarios con los visitantes, aunque limita-



do a tres días y, una vez transcurridos estos, los entregan a los soldados del Primado sin miramientos de ningún tipo, incluso en el caso de que durante el tiempo de hospedaje hubieran trabado amistad y llegado a intimar hasta el punto de compartir secretos.

El hombre se llamaba Quinto y su esposa Liceria. Entre los dos narraron al Viajero la historia de aquellas alejadas tierras escogidas y llegaron a mostrarle el más grande y hondo secreto que allí se guarda.

Quinto llevó al Viajero a visitar la cripta del templo de su fe y allí lo condujo por una larga escalera que desciende bajo tierra más de cien escalones. De esa manera pudo mostrarle los pilares sobre los que se sustenta el reino, que son todos de oro.

El Viajero y Quinto caminaron por debajo de la tierra hasta el lugar donde una única columna de oro, que tiene su base en la cúspide extremadamente fina de un diamante tallado en pirámide octogonal, sostiene el territorio en un equilibrio estremecedor.

De regreso a la casa en la que estaba alojado, la hermosa Liceria miró al Viajero fijamente y le explicó que tal maravilla era posible porque Arimoi había sido construida por la mano del mismo Dios, el cual puso la prueba de su infinita sabiduría en esa columna apoyada sobre tan brillante fulcro, construyendo un reino entero sobre ella.

El Viajero debía traspasar las puertas de la ciudad antes del atardecer de aquel mismo día, así que Quinto y Liceria prepararon para él una cena temprana.

Un criado puso en el centro de la mesa una gran fuente que contenía un cereal pardo de grano muy menudo, mezclado con abundantes trozos de carne, unos de ave y otros de pescado, y con pequeñas frutas como moras, serbas y bayas de laurel romano. El Viajero pudo identificar sin dificultad la carne, que resultó ser de codorniz, pero no consiguió adivinar de qué cereal se trataba. El pescado era trucha.

Acabada la comida, los huéspedes acompañaron a su invitado hasta las puertas de Arimoi y allí dieron la vuelta, sin esperar a ver como el Viajero se alejaba de aquel reino de equilibrio incierto.