
México Mítico

Jean Marie Le Clézio
El Colegio de Michoacán

Cuando, durante su primer viaje, Cristóbal Colón llega a las islas de América, no solamente va en busca de un nuevo paso hacia las Indias y la China. Como otros navegantes del Renacimiento, busca el país de las Amazonas, esta isla donde, según el cuento, viven mujeres guerreras, de pelo largo y con un solo seno para manejar el arco, y que custodian un reino fabuloso donde abundan el oro y las riquezas. Este es el mito que guía a los conquistadores hacia el nuevo mundo, donde los peligros y los misterios parecen prometer tantos tesoros de leyendas. Es el mito de las amazonas que, después de la conquista de México Tenochtitlan, atrae al temible Nuño de Guzmán hacia el oeste de México, en busca de Cihuatlán, el país de las mujeres y por supuesto, al antiguo mito mediterráneo de las amazonas parece contestar el mito azteca de Cihuatlampa, el lugar de descanso de las Mocihuaquetzque, las mujeres muertas en el parto, y que dirígensse a la casa del sol, al occidente.

Para nosotros que vivimos en el ambiente de los conocimientos históricos y geográficos, la equivocación de los conquistadores españoles, corriendo detrás de una quimera, puede parecer extraordinario. Por esta misma ilusión trató Coronado su viaje loco hacia el noroeste, Balboa buscó el paso hasta el Mar del Sur, y Cortés fue hasta la península de California. Es este mito que encontrará, durante las expediciones portuguesas, su última expresión en las riberas del más grande y secreto de los ríos del mundo.

En este tiempo fuera del sentido común, tiempo mítico, empieza la historia moderna de México. Entonces, al mito de las Amazonas y de Eldorado, al mito de la Atlántida, de los gigantes y de la tribu perdida de Israel se opone la espera mística y angustiada de los pueblos de América central, quienes piensan ver, en aquellos extranjeros barbudos llegados del oriente, los mensajeros de los dioses —Quetzalcóatl, el último rey de Tula, desaparecido en una balsa de Serpientes—, o Kukulcán, de vuelta con los Hermanos Mayores, los Itzaes, o también los *tucupacha*, los señores venidos con el venado de Cupanzieeri, de donde el cielo se junta con el mar, para dar razón de la nueva destrucción del mundo y de la llegada de una nueva generación de hombres en esta tierra.

La sorpresa que podemos sentir hoy día delante de tal enfrentamiento de mitos, mientras que está ocurriendo uno de los dramas mayores de la historia humana, no debe hacernos olvidar la realidad. Cuando llegan los españoles a las riberas de este continente desconocido, ellos todavía pertenecen a un mundo de magia y de mitos que no es fundamentalmente diferente del de los pueblos que quieren conquistar. La idea de la tierra redonda ya es un concepto aceptado, pero los hombres siguen viviendo en un mundo ptolemeico, donde la fábula es parte de lo real, donde predomina lo desconocido, lo mágico, y cuyos límites parecen aumentar con los descubrimientos.

Quizá por eso América es, en el siglo XVI, la tierra de elección del mito y de lo fabuloso. Cuando describen estos reinos nuevos, estas naciones cuyos lujos y riquezas les asombran, los españoles descubren a la vez una dimensión nueva del hombre, que los lleva de nuevo a la edad de oro del mito, en un tiempo que parece preceder y justificar todos los conocimientos modernos y las prácticas racionales. La fascinación que solían sentir los principales cronistas del siglo XVI delante del Nuevo Mundo —Toribio de Benavente, Andrés de Olmos, Diego de Landa, y más particularmente Bernardino de Sahagún— es la fascinación delante de un mundo de sueños y mitos, cuya fuerza y fe expresarían el misterio irritante y conmovedor del otro. Esta fe, este poder del mito viene de su equilibrio, de su arquitectura. Estos pueblos de “naturales” viven su fe, sus creencias, no en el desorden y el ab-

surdo que ha sido cómodo adjudicar a los salvajes —y que precisamente, será la idea que se tendrá sobre ellos durante el obscurantismo racionalista del siglo XIX— pero los viven con una lógica y una armonía que parecen entonces, a estos testigos de los últimos momentos, iguales a los más valiosos tiempos de la antigüedad clásica.

Lo extraordinario de este encuentro entre Viejo y Nuevo Mundo está precisamente aquí, en el mito. Descubriendo la prodigiosa prolijidad de este universo mágico (el mundo maya, azteca, mixteca) los españoles entran en un complejo donde todo el pensamiento moderno está como en génesis donde todas las ciencias humanas, la relatividad cultural está a punto de perecer. Aquel universo mágico no está hecho solamente de fábulas. Es un universo de formas: estos mitos que corresponden a lo largo del continente americano son construcciones, monumentos que sostienen la historia, las artes, la vida humana entera. Están en el corazón mismo de la religión, en el origen mismo de la epopeya y del ritmo, de la poesía y del saber.

Los mitos indígenas

Son aquellos que los cronistas nos revelan, con una admiración mezclada de horror ante la fuerza y la verdad de tales creencias crueles. Porque no se trata de supersticiones vagas, sino más bien de una arquitectura complicada y estructurada que se encuentra en todos los pueblos de Mesoamérica, dándoles un fundamento mítico.

El concepto del mundo

Entre los aztecas, como los purhépecha o los mayas, el mundo es cuadrado, dividido en cuatro direcciones, cada una definida por un color, y entregada a un espíritu vigilante, que entre los antiguos mayas son los bakaab, dueños de las piedras Ahcantun, según un orden constante; al norte, el color blanco (Zac), al sur, el color amarillo (Kan), al este, el color rojo (Chac), al oeste el color negro (Ek). El origen de esta división mítica del mundo en colores (cada color caracterizando un árbol, una flor, una semilla, una piedra, un pájaro) es

probablemente cosmogónico, y se refiere a las primeras observaciones de los cuerpos celestes, tal como aparecen en los más antiguos monumentos calendáricos de la humanidad, en los celtas de Stonehenge en Europa, como en los *Mound Builders* del sureste de Estados Unidos. corresponde seguramente a la invención del calendario solar y lunar, venusino también; prefigura la fundación de los grandes monumentos calendáricos de Teotihuacan, de Uxmal, de Chichen Itzá. Está conectada también a los mitos de la génesis, como aparece en los libros mayas del *Chilam Balam*.

El primer hombre fue Ah Canul. El árbol *uaxim*, el árbol *ixculum*, el árbol *chacah* son su pequeña choza. El palo de Campeche en la choza del pájaro verde *Yaxum*, el quetzal, el primer hombre de apellido Cauich.

(...)

El sílex rojo es la piedra del mucencab rojo, el dueño de las abejas.

El árbol de Ceiba rojo es su refugio al este.

El zapotillo rojo es su árbol. Rojos sus bejucos. Rojos sus pavos silvestres. El maíz rojo es su maíz tostado.

El sílex blanco es su piedra al norte. El árbol de ceiba blanco es refugio del muncocab blanco. Sus pavos son de pecho blanco. Los frijoles blancos son sus frijoles. El maíz blanco es su maíz.

El sílex negro es su piedra al oeste. El árbol de ceiba negra es su refugio. El maíz manchado de negro es su maíz.

Los camotes negros son sus camotes. Los palomos negros son sus pavos. El maíz negro *akab chan* es su planta de maíz.

Los frijoles negros son sus frijoles, las habas negras sus habas

El sílex amarillo es su piedra al sur. El árbol de ceiba amarillo es su refugio. El zapotillo amarillo su árbol.

Parecidos al zanotillo amarillo son sus camotes. parecidos al zapotillo amarillo son sus palomos, sus pavos. El maíz amarillo es su planta de maíz. Sus frijoles son amarillos encima.

Profecías de Chilam Balam, París, 1976, 35-36).

Es posible encontrar, con Ignacio Bernal, el origen de la división del mundo. En la lejana civilización olmeca, sin duda la primera manifestación de las constantes de la cul-

tura mesoamericana, por sus monumentos cosmomórficos, y la asociación del jade con el oriente.¹ Pero es interesante descubrir en un mito huichol recogido por Peter Furst,² una de las últimas noticias de la división del mundo en colores —con el mito maya moderno de los Papatun, los rompedores de piedras—, asociado con los mitos del maíz.³ En el mito huichol, el joven hombre, guiado por las hormigas, se topa con Tatei Kukurú'Uimari, la madre del maíz, bajo la forma de un pájaro. Cuando el pájaro toma forma humana, lo presentan sus cinco hijos, personificaciones de los cinco colores del maíz: rojo, amarillo, blanco, azul y negro. El joven escoge a la muchacha del maíz azul, la más preciosa, y la lleva a su casa, donde su madre la maltrata, y la criatura sagrada huye. Con un intervalo de 400 años, podemos leer ese mismo mito en la *Historia de los Reynos de Colhuacan y México*, donde la hormiga roja, guardia del maíz, es engañada por Quetzalcoatl quien disfrazado de hormiga negra, lleva las semillas preciosas hacia su dominio en Tamoanchan.⁴

Los grandes mitos del Génesis se transmiten de una nación a otra en América central, del Caribe hasta los toltecas y aztecas, con ramificaciones hasta las tribus nómadas del norte.

El mito de la creación está ligado con el mito de la destrucción. Mito de la primera destrucción por el dios jaguar de los olmecas; mito de los cinco soles y del diluvio entre los aztecas —el “Atonatiuh”, “cuando el mundo fue terminado por un diluvio y una inundación en que se ahogaron todos los hombres y perecieron todas las cosas criadas”—. (Alva de Ixtlilxochitl, *Obras*, II, 7). En ese mismo mito de la destrucción por el diluvio que encontramos en el cuento del Génesis según la mitología de los antiguos purhépecha, mito relatado por el Padre Ramírez y que bien puede ser lo único que quedó de las páginas perdidas de la primera parte de la *Relación de Michoacán*.

En estas “mentiras y fábulas”, como dice el Padre Ramírez, “los hombres decían aver hecho los dioses de ocho pelotillas hechas de cenizas, ruciadas con la sangre que se sacó de las orejas de un mensajero que los dioses del cielo embiaron para eso, llamado Curiti Caheri que quiere decir gran sacerdote. Y, acabo de averlas tenido algunos días en

un bacín, de las quatro salieron varones; y de las otras quatro, mugeres; pero sin coyuntura ninguna. De manera que no se podían sentar ni menear. Y, después de averlos tornado otras dos veces a desacer los dioses del cielo por no estar a su contento, la tercera los destruyeron con un diluvio cinco días, en que se abrieron todas las fuentes y ríos, y cayó tanta agua que los consumió a todos con todas demás casas de la tierra (...) Entonces tornaron a mandar al summo sacerdote los dioses que hicieron los hombres la quarta vez. Y tomando otras ocho pelotas de ceniza, haciendo lo mismo que la primera, salieron quatro hombres y quatro mugeres, de la manera que son ahora. Y, por averles contentado los dioses, les hecharon la bendición y comenzaron a multiplicar y de allí vinieron los demas. Y, para tornar a restaurar las demas cosas, mandaron al dios del ynfierno que diese orden de eso. Y, concibiendo su muger, vino a parir todas las demas plantas y árboles, como están. Lo qual todo, decían, salía de las espaldas de una diosa que los dioses pusieron en la tierra, que tenía la cabeza hacia el poniente, y los pies hacia el oriente, y un brazo a septentrión, y otro a meridión, y el dios del mar la tenía de la cabeza, y la madre de los dioses de los pies, y otras dos diosas, una de un brazo y otra de otro, por que no se cayese”⁵

Este mito procura también la llave del simbolismo de la izquierda y de la derecha para nombrar al sur y al norte, conocido de varias culturas de Mesoamérica.

La creación del ser humano y de las plantas nutritivas parece conectada también con la idea de una destrucción preliminar. Después de varias tentativas sin éxito, habiendo criado un hombre imperfecto —sin piernas, como en el mito de Tezcoco— (*Histoyre du Méchique*, publicado por Lehmann, *Journal del Américaniste*, Vol. 2, 8-9, París 1905), o sin *anus* como en el mito de Embera del Darién, los dioses condenan al hombre al castigo del diluvio. Entre los huicholes, la creación de la mujer es durante el diluvio, puesto que es la compañera del ser humano en su viaje sobre las aguas, una perra negra, quien, perdiendo su piel, se vuelve mujer.⁶ El mito del diluvio, entre algunos pueblos como los *Waumama* de Colombia, está en el corazón mismo de la religión, los hombres rezando alrededor de una piragua de balsa que sim-

boliza la nave salvadora. Es posible ver en el tema del diluvio, a veces cíclico, la más antigua manifestación del calendario. En el mito tepehua de *Sini el viejo*⁷ mito del fin del mundo, Siní, o el Viejo del Mar, confundido con San Juan, inundaba el mundo cada año. Los ancianos del pueblo, para acabar con él, lo hicieron caer, “la cabeza hacia abajo a la orilla del mar” y desde este tiempo está “atontado el Señor Siní, cuida al oriente, y nunca volvió a inundar el mundo”.

Entre los pueblos de América Central, como en las culturas de Mesopotamia, la creación de los elementos y de las plantas útiles expresan a menudo la idea de un arrastramiento a la naturaleza. Por cautela, el ser humano llega a conocer un secreto, una ciencia, que son las llaves de la dominación del mundo animal. Si, como lo subraya Levi Strauss, el mito es ante todo palabra —palabra doble del pasado y del presente— acaso no es sorprendente que se refiera el mito al tiempo de cuando hablaban los animales.

Para conquistar el agua, el fuego, la miel y las plantas nutricionales (lo que Luis González denomina la trilogía del maíz, del frijol y de la calabaza), las plantas mágicas (tabaco, peyotl, datura, achiote o genippa), como para adquirir las técnicas superiores (armas, molcajetes, cestos, loza) el hombre tiene que pasar por un largo aprendizaje que implica necesariamente un pacto con el mundo animal, una alianza sobrenatural.

Ya hemos visto la astucia del humano para poder hacerse dueño del maíz, (en perjuicio de las hormigas) mito que existe también entre los huicholes o los mayas. En los libros del Chilam Balam, la conquista del maíz está asimilada a la piedra Kan, que estaba encerrada en el secreto de la piedra.

Bolay, el Jaguar, era el hombre de la serpiente del segundo cielo. Estaba extendida en el polvo delante de *Sustinal Gracia*, como se llamaba en este tiempo.

(...) Tres veces, se asentaron delante de *Sustinal Gracia* y nacieron las piedras preciosas. Estaban escondidas bajo de la roca, abajo del monte, abajo de la columna de piedra, la potente piedra que se truena. Las primeras piedras preciosas manifestaron su poder en toda la tierra, gracias al primer Señor Dios Padre.⁸

En forma poética, está expresado el mito antiguo del invento del maíz, en el cual las piedras preciosas (las semillas) fueron entregadas a los humanos por Hunab Ku, el Dios Único, con la ayuda del pájaro carpintero que rompió la roca con su pico.

El agua, medio de destrucción, expresa también esta ambigüedad. El origen del agua entre los aztecas es parte de los mitos del génesis. Escribe el padre Sahagún:

Los antiguos de esta tierra decían que los ríos todos salen de un lugar que se llama Tlalocan, que es como paraíso terrenal, el cual lugar es de un dios que se llama Chalchihuitlicue; y también decían que los montes que están fundados sobre él, que están llenos de agua, y por fuera son de tierra, como si fuesen vasos grandes de agua, o como casas llenas de agua, y que cuando fuera menester, se romperán los montes, y saldrá el agua que dentro está, y anegará la tierra.⁹

Viviendo en la tierra, el hombre tiene un pacto con los dueños del agua, los dioses más potentes. Entre los mayas, el agua está al centro de la cruz de los cuatro puntos cardinales, en el color del jade, donde nace el primer árbol de ceiba que sostiene el firmamento. Los códices mayas, como el Códice Borgia, muestran el mito de la creación en el cual el animal fabuloso de la tierra (¿el tigre olmeca?) deja crecer de sí el árbol cuádruple de la vida —la célebre cruz del templo este de Palenque. El mítico Tomoanchan, dominio del dios Quetzalcoatl, está figurado como un árbol roto. En el libro del padre Sahagún aparece un árbol mítico, “en hiesto con tetas” para los niños muertos antes del destete, y que se nutren en Xochitlapan, la “tierra de agua con flores”.¹⁰

Entre los caribes del Darien panameño, el agua y el árbol están juntos en un mito de la creación: siguiendo la hormiga, el hombre descubre el agua encerrada en un árbol *cui-pó* (ficus). Con la ayuda del pájaro carpintero tumba el árbol, cuyo tronco se vuelve río, y cuyas raíces se vuelven fuentes y arroyos. Los mitos del agua están presentes en la mayoría de las comunidades indígenas de México. Entre los mazahuas, es el “Dueño del agua” quien atrae a una muchacha a su casa, en un estanque, donde las sillas son de serpientes. Cuando la muchacha se regresa a su casa, es para parir

los animales acuáticos. (Mieldred Kiémele Muro, 1979: 75). Entre los tarascos, el origen del agua es un tema de muchos cuentos, que concluyen con la necesidad del sacrificio de un niño, “para que no se acabe el agua” (Cruz Refugio Acevedo Barba, *Mitos de la meseta tarasca*. Tesis de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, 1981).

Otro tema mayor en la América indígena es el descubrimiento del fuego. Numerosos rituales aceptan el origen antiguo del culto al fuego, particularmente en los pueblos nómadas llegados del Norte. Pero existe también en las culturas más desarrolladas del centro como en la ceremonia del TupKaak (Extinción del fuego) entre los mayas, en el culto a Huehuetotl, el Dios Viejo de los aztecas, o a Curicaueri, el dios primogénito de los Purhépecha. Entre los huicholes existe una filiación entre los humanos y el que llaman Tatewari, Nuestro Abuelo (el fuego). Es Apú, el primer *Chaman*, jefe de los seres sobrenaturales que moraban la tierra antes de los humanos, el que supo sacar el fuego de la madera donde estaba escondido. Otro cuento huichol, recogido por Furst (1972: 8-9) relata cómo el fuego fue robado por la zarigüeya, animal después venerado por los indígenas. La zarigüeya, hecha pedazos por los animales fantasmas que le cuidaban, logró resucitar y reunir sus miembros, y encontró el palito encendido “que florecía de Tatewari”. Este mito del fuego adquirido por un héroe a costa de su vida —a la vez mito de Prometheo y sacrificio de Orpheo— existe bajo formas diversas en toda la América indígena. Entre los chocos colombianos, es el carpintero que roba el fuego al caimán, condenándolo a comer frío. Entre los mazahuas, un mito parecido atribuye la apropiación del fuego al *Tlacuache*, que lo roba con su cola, dejándola pelada para siempre. Entre los tepehuas, un mito recogido por Roberto Williams García asocia el fuego con el diluvio. La trasgresión de la introducción del fuego por los dioses como origen del castigo del diluvio figura también en la mitología huichol y tarasca. En el cuento tepehua, un primer mensajero enviado por los dioses no regresa, y comparte el banquete del hombre. Un segundo mensajero hace presos a los dos desobedientes. El primer mensajero se transforma en zopilote, que come presas muertas. El segundo en águila, que come animales vivos. En cuanto al hombre, los

dioses le meten la cabeza en el ano, y se vuelve mono.

Pero los mitos a menudo son meras transposiciones de la realidad cotidiana. Los mitos de la fecundación, asociados con cultos de fertilidad muestran la relación entre el parto y la riqueza de la naturaleza. Bernardino de Sahagún menciona a la diosa Chicomecoatl como “otra diosa Ceres”. Doris Heyden encontró pruebas de que varias diosas del panteón azteca —Xilonen, Xochiquetzal, diosa del amor carnal, Quilaztli, Toci, son encarnaciones de la diosa madre. Temazcalteci, y Yoaltici, parturientas, cuida el Temazcal, el baño de vapor, que puede ser una representación del útero materno.^{10a} Según un mito relatado por un autor anónimo en la *Histoyre du Méchique*, Quetzalcóatl y Tezcatlipoca, disfrazados de serpientes, agarraron a la diosa de la tierra por los pies y las manos, y rompiéndola en dos pedazos, del uno se hizo el cielo, y del otro la tierra donde brotaron todas las flores y demás plantas alimenticias.¹¹ He aquí un mito paralelo al relatado por el padre Ramírez, entre los purhépecha, donde el mundo entero fue partido por la diosa del infierno, bajo el mandado de Cuerauáperi, cuyo nombre es todavía conocido entre los tarascos como Kueráhpiri, el espíritu creador.

La expresión más profunda del mito es sin duda el tema de la *catabasis*, o sea el descenso al infierno. El mitólogo ruso Vladimir Propp —cuya influencia fue reconocida por antropólogos como Levi Strauss— trató de explicar el significado de los cuentos en términos de ritos de iniciación de los *chamanes*. Entonces el ogro es el oficiante, o el brujo, la “pequeña choza en la selva” es el lugar de reclusión del iniciado —la casa de la muchacha que se encuentra en muchos pueblos silvestres— y los acontecimientos del cuento, las pruebas que forman el rito del pasaje hacia el mundo adulto. Por interesante que sea la explicación, está sin embargo incompleta, puesto que no da cuenta de lo que, precisamente, esté debajo del rito de la iniciación, es decir, el viaje chamánico hacia el más allá, al país de los muertos.

En el tercer libro de la *Historia General* del padre Sahagún, leemos el relato del viaje del alma hacia Mictlan, el lugar subterráneo de la muerte. Este relato nos hace pensar en los más profundos textos de la humanidad, el poema de Gil-

gamesh, el Canto Seis de la *Eneida*, o el extraño viaje psicodélico del *Arta Numa Pavak*, relación de un viaje al infierno escrita en persa.

Este viaje del alma, entre los aztecas, la lleva a través de una serie de pruebas: atravesar el río *Apanoayan*, pasar por las piedras que se golpean, por los ocho páramos helados, enfrentar al viento de navajas *Itzehecayan*, y, en el río Negro, al largartijo *Xochitonal*, Señal de la Flor. Entonces, con la ayuda de un perro, atravesar el río *Chiconahuapan* antes de llegar en *Itzmictlana Pochcalocan*, dominio de *Mictlan Tecutli*, Señor del Infierno. Aquel viaje fabuloso evoca el viaje del alma hacia Xibalba, el infierno de la mitología Maya Quiché, según lo encontramos en el *Popol Vuh*: el alma tiene que cruzar ríos de sangre, de polvo, de espinas, antes de llegar al cruce de caminos pintados de los cuatro colores del universo, y de entrar en las casas de los castigos: la casa de sombra, la casa de navajas, la casa del frío, la casa del jaguar, la casa del vampiro. Aunque no es desconocida la mitología de los antiguos Purhépecha, perdida la primera parte de la *Relación de Michoacán*, por varias alusiones se tiene la idea de un viaje catabásico hacia el inframundo. Una leyenda contemporánea tarasca recogida por Cruz Refugio Acevedo Barba¹² nos cuenta el invento del tabaco como un viaje al otro mundo: un joven huérfano se da cuenta de que su milpa es saqueada cada noche. Se esconde, y ve a una bonita muchacha que come el maíz. Invitado por ella, la sigue hasta una cueva, donde, por medio de un brebaje mágico, ella lo lleva hacia su casa en el otro mundo. Pero, por temor de los cuatro hermanos de la muchacha, el huérfano tiene que esconderse bajo la falda de su amante, con un cabello como talismán. Los cuatro hermanos, sintiendo el olor del humano, lo descubren, y, pretextando ir en busca de miel silvestre, lo matan en un árbol. En el lugar donde cayó su cuerpo, la muchacha hace crecer la primera mata de tabaco de que deben gozar los humanos como ella gozó del hombre.

Un cuento recopilado en Chiapas por Jacobo Pimentel en 1956 presenta a un cazador, cuyo perro mató un armadillo, animal subterráneo. Visitando luego la casa de un "patrón", el cazador se encuentra en otro mundo donde es sometido a un juicio por los crímenes de su perro.¹³ Pero en la

mitología huichol, el tema de la catabasis siempre está expresado en toda su relación con el viaje iniciático del *chamán*, en el relato lleno de fervor y de humor que hizo Ramón a Peter Furst.¹⁴ Sigamos al *chamán*, o Mara'akáme, a través de sus etapas hacia el reino del Sol, donde vive *Tatewari*, Nuestro Abuelo del fuego, primer brujo de los huicholes. Este viaje de iniciación es aquél que cumple el alma hacia el inframundo. Tiene que cruzar, como en el mito azteca, el paso de las piedras que chocan, para llegar a los senderos que se bifurcan. El de la izquierda se dirige a los castigos para los que han desobedecido y han tenido contactos sexuales con españoles, y el de la derecha, cuidado por la perra negra, compañera de Watakamé después del diluvio, y de la zarigüeya proveedora del fuego, lleva el alma hacia el árbol de la vida *Xapá*, cubierto de sexos, donde él encuentra el alimento de los difuntos. La meta del viaje del *chamán* es de llevar, con la ayuda del abuelo venado *Kauyúmarie*, el *urúkame*, el cristal de roca que simboliza el alma de los muertos, a la sustancia de la vida contenida en sus huesos. La creencia en el valor mágico del cristal de roca está difundido en toda la América indígena —hace pensar en el *zaziltum* o piedra de luz de los *chamanes* mayas.

El viaje de la catabasis expresa el antiguo concepto de un universo en tres niveles: cielo (simbolizado por el pájaro) tierra (por la tortuga) y mundo de abajo (por el topo). En este universo, el mundo de abajo es lo más importante, puesto que es, de acuerdo con los mitos, el lugar de origen de los hombres. El viaje catabásico entonces es la vuelta hacia el dominio de los antepasados.

El mundo de abajo está presente en los mitos de emergencia, tales como los encontramos entre los hopis de Arizona, donde la *Kiva*, lugar de culto enterrado, simboliza la aparición de los primeros mellizos en la tierra. El concenso es común en toda Mesoamérica. Entre los mayas, el pozo es el lugar de origen de la fracción de los conquistadores itzaes. El mito de origen de los aztecas es un cuento de emergencia que nos hace pensar en el mito hopi. En el *Tratado de las idolatrías, supersticiones, dioses, ritos, hechicerías y otras costumbres gentílicas de las razas aborígenes de México*, de Jacinto de la Serna, publicado por Francisco del Paso y Tron-

coso, encontramos entre los epítetos del esoterismo azteca, para nombrar al útero y a los atributos sexuales de la mujer, el término “Las siete cuevas”, recordando a la antigua leyenda de *Chicomostoc*. Doris Heyden escribió páginas de mayor interés sobre la cueva debajo de la pirámide del Sol en Teotihuacán, que podría haber sido el primer lugar de un culto genitorio en los albores de la cultura tolteca.¹⁵

El mito de emergencia está relacionado también con el culto al animal-tierra, monstruo cuyas fauces vomitan animales y plantas, quizás antecedente del híbrido “serpiente de plumas preciosas”.

Así, el término del viaje catabásico, viaje estático que cumple el *chamán* durante su iniciación, está la realización de un ciclo. Por eso, el reino de la muerte entre los huicholes es el lugar donde se magnifican los actos sexuales de la vida terrenal. El descenso al infierno, en la mitología de los pueblos antiguos, era el retorno hacia las entrañas de la tierra, en ese mundo de abajo donde la vida fue concebida y tomó su primera forma.

Mitos secundarios

Aunque tienen un lugar de igual importancia en la mitología mexicana —quizá más importante en el folklore contemporáneo— Stith Thompson basó su nomenclatura sobre ellos—, los mitos de transformación no pertenecen aparentemente al gran ciclo imaginario de los mitos del génesis, del diluvio o de la catabasis. Muchos de ellos, al contrario, parecen derivados de temas de origen europeo (el cuento del médico yaqui, imitado de la *Madrina Muerte* de los hermanos Grim, o el Pulgarcillo de los mazahuas).

Sin embargo, el tema de la metamorfosis está presente en las creencias indígenas: tal es el significado del *nahual*, estudiado por Virginia de Mendoza.¹⁶ Angel María Garibay liga el *nahual* al término verbal náhuatl *nahualcaqui*, que significa *estar escondido*. Se puede hacer la comparación con el *Balaam* maya, designando al jaguar y al sacerdote profeta, derivado de la raíz *bal*, que significa también *estar escondido*. Es muy probable que el *nahual* haya sido, al principio, un brujo, aquel *tlacatecoltl*, el hombre buho del cual

trataba fray Andrés de Olmos. y capaz de tomar una forma animal. Los cuentos huicholes relatan en detalle la lucha que opuso a Tatewari, Nuestro Abuelo del Fuego, primera Mara 'akame contra el brujo Kieri, adepto al datura (el *toloache* de los mexicanos) y de la magia negra, engañando y cambiando de aspecto. El relato de este enfrentamiento mítico nos hace recordar las leyendas teomáquicas de los "Embustes de Titlacauan" cuando Quetzalcóatl, dios y rey de los toltecas tuvo que enfrentarse con la nigromancia y las metamorfosis del rival Tezcatlipoca — *Nahualpilli*, el Príncipe Mago.

El nahualismo parece haber llegado a su apogeo entre los antiguos mexicanos, como lo demuestra el conjunto de cuentos y leyendas provenientes del área náhuatl, que influyó sobre las creencias y supersticiones de México hasta el "siglo de las luces".¹⁷ Pero se encuentra también el tema de la metamorfosis en el *Chilam Balam* de los mayas, por ejemplo en el Uayom Ch'ich', el pájaro brujo, otro nombre de Kukulcan de origen tolteca. La transformación puede ser un castigo, como en el relato purhépecha de los hombres que se vuelven culebras después de haber comido de este animal.

Y, haciendo aquella comida a mediodía, asentáronse en su casa a comer aquella culebra cocida con maíz, y ya que era puesto el sol, empezáronse a rascar y arañar el cuerpo, que se querían tornar culebras. Y siendo ya hacia la media noche, tiniendo los pies juntos, que se les habían tornado cola de culebra, empezaron a verter lágrimas y estando ya verdinegros de color de las culebras, estaban así dentro de su casa todos cuatro. Y saliendo de mañana, entraron en la laguna una tras otra y iban derechas hacia Uayameo. (Relación, Fimax 1980, 32-33).

Una leyenda contemporánea de Cheranástico se refiere al mismo tabú entre los purhépecha (Cruz Refugio Acevedo Barba, 1981). La transformación más bien es maleficio, relacionada con la creación de un mal para los hombres. En el cuento tepehua, una bruja hace un tamal con un bebé, y quemada en un temazcal por la gente del pueblo, transforma sus cenizas en nubes de abejas y avispas que pican a los humanos. (Roberto Williams García, 1972: 112).

El tema de la metamorfosis se encuentra a veces en el

mito del *Werewolf*, o del *Lobisón*, el hombre-lobo de Europa oriental. Es este tema, probablemente inspirado por el *lobisón* de las islas Canarias que aparece en el cuento chinanteco de *La mujer de dos almas* (Roberto Weitlaner, 1977: 179) en el cual un hombre, atrapado por un jaguar, lo mutila con su machete, y descubre entonces que la fiera era su mujer. El tema del vampiro, frecuente en la mitología europea (el *broucolaqua* griego) es prácticamente desconocido en México, aparte de una aparición dramatizada como en el cuento mazahua de la esposa bruja, quien con su mamá, se pone alas de petate cada noche para chupar la sangre de los pequeños. (Mieldred Kiemele Muro, 1979: 39). El poco éxito que tuvo el mito en México quizás es debido a los cultos sangrientos dirigidos antiguamente a los dioses aztecas, purhépecha, o mayas. En Michoacán la posesión de algunas mujeres por la diosa Cuerauáperi, a quien se daba sangre para tomar, es una forma muy diferente del nahualismo.

El tema de la metamorfosis existe también en la duplicidad animal-humano, como aparece en numerosos cuentos del folklore. La unión de una mujer y una serpiente es un *motif* frecuente, por ejemplo en el matrimonio de una mujer mixe (Oaxaca) con un ser sobrenatural parecido a una culebra gigante. (Walter Miller, Cuentos mixes, 1956: 110). Un cuento curioso de esta proximidad nos es ofrecido por un cuento mazahua (Mieldred Kiemele Muro, 1979) que hace pensar en algunas supersticiones de Europa de la Edad Media, donde se trata de una mujer que daba de mamar a una serpiente, la cual, para engañar al bebé, le daba a chupar su cola. Cuando el marido se da cuenta del hecho, mata a la culebra, pero en ese momento también muere la mujer. Otro ejemplo de la alianza hombre-animal se encuentra en el tema, muy raro en México, del niño-lobo, encontrado en el folklore tarasco por Cruz Refugio Acevedo Barba (1981, p. 80). En un cuento, típico de la mezcla cultural, está supuesto el origen de la miel.

Dos niños abandonados por sus madres son adoptados por una leona, y criados en su madriguera. Liberados muchos años después por unos cazadores, los dos hermanos se consagran, uno a la caza, el otro a la colecta de la miel. Entonces llega el Cristo, montado sobre un jaguar, y uno de los hermanos lo rechaza. Allí lo matan, y la fe entra a su cuerpo

en forma de un achoque (ajolote) mágico. Luego los animales de la selva lo llevan hasta el camposanto.

El tema del *lobisón* está cerca del tema europeo del ogro. En México es también un tema típico de la aculturación, pero sin embargo encuentra el tema indígena del mundo subterráneo. Así en el cuento de *Juan Oso*, o en el cuento del *Pájaro Verde*, ambos recogidos en Texas por Américo Paredes.¹⁸ En este último cuento, una muchacha llamada Luisa viaja hasta la casa del sol, donde vive un ogro. Siempre siguiendo al pájaro fabuloso, la muchacha llega a la casa de la luna, donde vive otro ogro. El viento también es ogro.

El tema del ogro corresponde en México al personaje de la vieja devoradora de niños. Entre los tepehuanes, la vieja Tijasdakanidakú roba a un recién nacido de su cuna y prepara tamales con su carne. (Williams García, 1972: 112-114). Un cuento similar es recogido en la área náhuatl por R. H. Barlow.¹⁹ En la *Relación de Michoacán* aparece al agüero siniestro de Aui Camine, tía de los dioses, quien por medios mágicos da a Hopotacu, señor de Itzi Paramucu, a comer a su propio hijo.²⁰ El personaje de la vieja maléfica, presagio de muerte, es un tema conocido en toda la América indígena. La forma más popular es la Llorona, mujer que asesinó a sus hijos y vaga por las calles de noche, persiguiendo a los hombres. El personaje es ciertamente de origen europeo, ya que los cuentos de la Llorona se encuentran en los estados mestizos de Jalisco, Querétaro, San Luis Potosí. En su forma indígena, es la *Tule Vieja* de Colombia, vestida de blanco, caminando al revés para engañar a los hombres. Entre los mayas, es la X-Tabay, diosa del suicidio, que hace pensar en la diosa lunar Coatlicue, la "Mujer blanca" de que habla Sahagún²¹ o bien en las diosas maléficas del agua, la Madre de agua de América central, la Matlacíhuatl, la mujer-red de los aztecas, atrayendo a los hombres con su chillido, la Ciguanaba guatemalteca, ahogando a los hombres en los ríos. Por fin, la Llorona mexicana expresa bien la fusión de dos culturas, así como la pintaron Riva Palacio y Juan de Dios Peza.²²

El cuento es el resultado de esta fusión cultural, donde los temas del mito tienen una gran libertad. En México, el cuento popular tiene recursos ilimitados, expresando el fon-

do de las creencias y de la sabiduría popular. El tema más común es el cuento de animales, del tipo "coyote". Es conocido el esquema: un animal, de apariencia débil, por su astucia triunfa sobre su enemigo. Es *El coyote y el conejo*, *El coyote y la zorra*, *El coyote y la tuza*, *El coyote y el perro*, adaptados tanto en las culturas indígenas como en las mestizas. En un cuento típico recogido de los Altos de Jalisco, el coyote se quiere comer a unos puerquitos, pero la mamá puerca pretexta que no están bautizados. El coyote se ofrece de padrino, y por supuesto lo echan al agua y lo golpean con palos.²³ Otros animales son héroes de cuentos. Entre los mayas, el agutí. Entre los nahuas, el zorro, el cuervo. El motivo de la carrera es común: el chapulín contra el coyote (mazahua) el grillo contra el león (tarahumara).

Héroes humanos dominan el folklore mexicano. En la mayoría son personajes que simbolizan la cultura mestiza, y a menudo son traducciones de héroes de los cuentos venidos de Europa o de Oriente: *Blancaflor*, la muchacha sirena, *Juan sin miedo* o la *Madrina muerta* de los hermanos Grimm, traducido en el folklore yaqui,²⁴ o más bien, la *Cenicienta*, y el *Pulgarcillo* adaptados por los mazahuas.

Un cuento michoacano, *Tata Jusán*, donde aparece un genio en una botella, está evidentemente inspirado por las *Mil y una noches*.²⁵

El héroe más conocido del cuento popular es *Pedro de Urdemalas*, que a través de numerosas aventuras llegó a ser típicamente mexicano a pesar de originarse en el pícaro español del siglo XVI. Podemos mencionar también *Juan el Flojo*, y su burro que recuerdan al *Asno de oro* de Apuleyo. *Juan Cenizas* (*El gato con botas* de Perrault), *Chico Miserias*, que utiliza el tema popular del diablo engañado, *Alonso Zonzo*, el tonto con suerte, *Juan Huevón*, matador de gigantes que llega a casarse con la hija del rey; *Juan Borrachales* donde se encuentra otro tema de las *Mil y una noches*, la mujer que hace creer a su marido que está muerta para engañarlo; *Queveo*, el cándido, héroe de cuentos de la Occitania (¡Mon Dieu, qué veo!), y para acabar, el *Don Cacahuate*, héroe de los mexicanos emigrados en Estados Unidos.

En su forma más pura, —cerca de la tragedia clásica— el mito es sin duda el acto mayor de la civilización tempestiva.

tuosa de México. Arquitectura del lenguaje, está hecho de ritmos y temas que se comunican y se intercambian en el espacio y en el tiempo. Su sabiduría, sin embargo, está a la medida de la vida cotidiana. Hecho de religión, de creencias, el mito es, antes de todo, la afirmación de una coherencia humana, la expresión de la fuerza del sentimiento contra la angustia de la muerte, de la nada. A pesar de la destrucción que anuncian, acarrear la vida. Son probablemente los monumentos más durables de la humanidad, los que han sobrevivido a las guerras, las conquistas, a la aniquilación. Son estos mitos los que dan vida a los grandes libros del pasado mexicano, el *Códice Florentino*, los *Libros del Chilam Balam*, o la *Relación de Michoacán*. El progreso del mundo moderno no significa el silencio de los mitos. Son ellos los que vibran todavía en la literatura, en la obra de Vasconcelos, de Agustín Yáñez, de Juan José Arreola, en las novelas de Juan Rulfo, en la poesía de Gilberto Owen, de Octavio Paz. Sin los mitos, una nación sería como un hombre despojado de sus sueños.

La proximidad del mito con el sueño ha sido afirmada por los mayores analistas, de Jung a Eliade. Pero quizás está en el ritual mexicano, tal como lo describe Bernardino de Sahagún, donde encontramos la intuición de la verdad mítica, que une al hombre con sus sueños:

A esta fiesta llamaban *ixnextiua*, que quiere decir buscar ventura, en esta fiesta decían que bailaban todos los dioses, y así todos los que bailaban se ataviaban con diversos personajes; unos tomaban personajes de aves, otros de animales, y así unos se transfiguraban como *tzintzones*, otros como mariposas, otros como abejones, otros como moscas, otros como escarabajos; otros traían a cuestras a un hombre durmiendo, que decían era el sueño.²⁶

NOTAS

1. Ignacio Bernal, *Los Olmecas*, Porrúa, México 1968.
2. Peter Frust, *Mitos y Artes Huicholes*, Sept. 1972: p. 80 sg.
3. Recogido a Tusik por Villa Rojas, en *Anuario de Historia*, UNAM, 1913.

4. En *Biblioteca Nahuatl*, Vol. V, ed. Fco. del Paso y Troncoso, 1903.
5. Padre Francisco Ramírez, "Relación sobre la Residencia de Michoacán", 4 de abril 1585, en *Monumenta Mexicana*, T. 1, Roma 1959, p. 492-495.
6. Furst, 1972: 59.
7. Roberto Williams García, *Mitos tepehuas*, México 1972 (77-78)
8. *Les Prophéties du Chilam Balam*, Paris, 1976 p. 63.
9. Bernardino de Sahagún, *Historia General de las cosas de Nueva España*, Porrúa, México, 1970, p. 700.
10. Cf. Doris Heyden, *Mitología y simbolismo de la flora en el México prehispánico*, UNAM, 1983.
- 10.a Sahagún, *op. cit.* / Heyden, *op. cit.*
11. Doris Heyden, *op. cit.*, p. 108.
12. *Op. cit.*, p. 71 y sig.
13. Américo Paredes, *Folktales of Mexico*, University of Chicago Press, 1970, p. 45.
14. Peter Furst, *Mitos y Arte Huicholes*, México, 1972.
15. Doris Heyden, *Un Chicomostoc en Teotihuacan*, Boletín del INAH Epoca II, No. 6.
16. Sahagún, *op. cit.*, 157, 277: "Asimismo, decían que Tezcatlipoca muchas veces se transformaba en un animal que llaman cóyotl, que es como lobo..."
17. Para las prácticas de embrujamiento hasta el siglo XVIII, Ver Luis González, "El siglo mágico", en *Historia Mexicana*, Vol. 5.
18. Américo Paredes, *Folktales of Mexico*, University of Chicago Press, 1970.
19. "Los Kwawxochipixkeh y otros temas del cuento indígena", por R. H. Barlow, en *Anuario de la Sociedad Folklórica de México*, Tomo VI, 1950. Se trata principalmente del "Phantom lover" como oponente del "náhual".
20. *Relación de Michoacán*, Fimax, Morelia 1980, p. 180.
21. Bernardino de Sahagún, *op. cit.*, p. 889.
22. *Tradiciones y Leyendas mexicanas*, México 1957.
23. Stanley L. Robe, *Mexican tales & legends from Los Altos*, University of California, Los Angeles, 1970.
24. "El Médico", in Ruth Giddings, *Yaqui myths & legends*, p. 65, N. Y. 1959.
25. En Américo Paredes, *op. cit.*, 170. La influencia de los cuentos árabes en el folklore mexicano es una realidad. Pedro Carrasco encuentra en Jarácuaro, pueblo de 800 habitantes, la existencia de dos ejemplares de las "Mil y una noches". (*El catolicismo popular de los tarascos*, 1976 p. 147).
26. Sahagún, *op. cit.*, p. 157.