UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

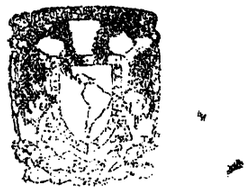
FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS

DIVISION DE ESTUDIOS DE POSTGRADO

"AMBIENTE SOCIAL Y MENTALIDAD MAGICA"

(LAS BASES DEL PENSAMIENTO MAGICO EN EL MEXICO PRECORTESIANO)

T E S I S



Para opotar al grado de

DOCTOR EN CIENCIAS ANTROPOLOGICAS

que presenta la maestra

BEATRIZ BARBA AHUATZIN DE PIÑA CHAN

1984. MEXICO.

Universidad Nacional Autónoma de México
UNAM
Biblioteca Central
Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

A

LAS BASES DEL PENSAMIENTO MAGICO EN EL MEXICO PRECORTESIANO "

INDICE

AGRADECIMIENTOS..... I a III

PRIMERA PARTE: INTRODUCCION.

1.- Nota preliminar..... 1
2.- Cuestionamientos introductorios..... 1
3.- La dialéctica en el estudio de la magia..... 5
4.- Qué representa este estudio en ese universo de ideas?.... 6

SEGUNDA PARTE: DELIMITACIONES.

I.- Magia. Religión. Ciencia..... 8
1.- Precisión del concepto: Magia (8). 2.- Magia y Religión (20). 3.- Magia y Religión vs. Ciencia (21).

II.- Mitos. Ritos. Cultos..... 24
1.- Mitos (25). 2.- Ritos (28). 3.- Cultos (30).

III.- Supersticiones..... 31
Bibliografía..... 33

TERCERA PARTE: PRINCIPALES FORMAS DE LA MAGIA SEGUN LA FORMACION SOCIOECONOMICA.

I.- La magia "primitiva"..... 43
1.- Tótem y Tabú (44). 2.- Mitos (47). 3.- Ritos (48). 4.- Sociedades Secretas (48). 5.- Impureza (49). 6.- Curandería (49). 7.- La Fertilidad (50). 8.- Muertos y Antepasados (50). 9.- La Dualidad y el Alma (50). 10.- Presagios y Augures (51). 11.- Mancias (51). 12.- El Brujo, Diferentes Clases (51). 13.- Supersticiones (53). 14.- La Envidia (54). Bibliografía (55).

II.- La Magia de la Civilización..... 59
1.- Adivinación (59). 2.- Ciencias Ocultas (60): A) Curandería o Medicina Mágica (60); B) Astrología (64); C) Alquimia (66). 3.- Numerología (71). 4.- La Magia en Algunos Pueblos de Oriente (74). 5.- Sociedades Secretas (81). 6.- El Fenómeno de la Brujería en Europa (85). 7.- La Demonología, la Licantropía y el Vampirismo (86). 8.- Espiritismo (87). Conclusiones (88). Bibliografía (89).

CUARTA PARTE: LAS BASES DEL PENSAMIENTO MAGICO EN EL MEXICO PRECORTESIANO.

I.- Explicaciones iniciales.....104
II.-Desglose.
1.- Cazadores y Recolectores Nómadas (109): A) Magia Exotérica (111); A) Magia Esotérica (112); El "Cenolítico" (112): A) Magia Exotérica (113); B) Magia Esotérica (113). 2.- Cazadores y Recolectores Seminómadas (114): A) Magia Exotérica (115); B) Magia Esotérica (117). 3.- Las Aldeas Agrícolas (117): A) Magia Exotérica (119); B) Magia Esotérica (120). La Influencia Olmeca (122): A) Magia Exotérica (137); B) Magia Esotérica (145): 4.- Apogeo de los Habitantes de la Región del Hule. Principios del Poder Sacerdotal (148): A) Novedades en Arte Religioso y Funerario (151); a) Arquitectura (151); b) Arte de Piedra (152); c) Artes Menores, Costumbres y Calendario (155); d) Otras Ideas y Especulaciones Propias (158); B) Magia Exotérica (181); C) Magia Esotérica (187). Mitos (192). Ritos (207) Cultos (241). Mancias (247). Alquimia (248). Numerología (248). Objetos Apotropaicos (250). Magia Amorosa (253). Plantas y Animales de Significación Mágica (254). Detalles Obscurantistas (260). Bibliografía (263)

QUINTA PARTE: RESUMEN Y CONCLUSIONES.

1.- Resumen..... 290
2.- Conclusiones..... 308

SEXTA PARTE: ANEXOS.

1.- Vocabulario..... 310
2.- Bibliografía..... 353
3.- Ilustraciones..... 358
4.- Explicación de Ilustraciones..... 458

AGRADECIMIENTOS

I

AGRADECIMIENTOS.

Ningún metafísico ha experimentado tantas dificultades para expresarse, como un hombre agradecido.

C.C. Colton.

Pretender penetrar en el esoterismo, en su historia, analizar los problemas que ha causado en la evolución del país, conocer las modalidades que ha ido tomando en el tiempo, las influencias negativas que proyectan sus representantes en la sociedad, sin un equipo muy completo y experimentado de especialistas, ha sido un atentado científico de mi parte, para el cual tengo los atenuantes de ser maestra y antropóloga.

Creo que un científico, ante un peligro común, tiene la obligación de aportar sus conocimientos, sus observaciones, sus experiencias y plantear soluciones para tener derecho de llamarse así y servir al grupo que le ha dado las oportunidades de preparación que otros no han tenido. De ello debemos entender que mis primeros reconocimientos son para el pueblo mexicano, gracias al cual me fue posible tener estas inquietudes y educación para detectarlas.

Quisiera después, mencionar el interés del Dr. Juan Comas por formar una planta de científicos en México, para lo que organizó el Doctorado en Antropología en la U.N.A.M., y procuró no sólo su buen funcionamiento, sino que culminara con estudios de envergadura nacional, lo que veo que ha sucedido, no en mi caso, pero si en los de otros de sus discípulos.

La palabra "magia" es mágica, a nadie deja indiferente. Al oírla, unos se introvierten, otros se sonríen, muchos se indignan por el auge que está tomando, pero abundan los que se aprestan a su defensa, hoy, si, a fines del siglo XX.

Cuando hablé de estudiar este problema en México, desde la prehistoria hasta nuestros días, sólo al Dr. D. Pedro Bosch-Gimpera le pareció lo suficientemente interesante para organizar una tesis, por lo que debo agregar un grano de arena al cúmulo de elogios que se han dicho en su memoria, los cuales siempre serán pocos para un científico de altura, aunque por desgracia su desaparición física me sorprendió con sólo un ambicioso plan, del cual, 7 años mas tarde, tengo resuelto solamente los inicios y los temas finales.

La amplitud del estudio me ha obligado a acudir a la ayuda - de decenas de especialistas, y debo decir que en todos he encon-- trado un gran apoyo, bien material o bien científico.

En esta oportunidad presento sólo el temario resuelto hasta el desarrollo de los primeros Estados de Mesoamérica, y para no - cansar sólo enumeraré los nombres de las personas que me han auxiliado en estos temas, esperando nuevas publicaciones para señalar a los que lo han hecho en otros puntos.

El Maestro Felipe Montemayor García, cuando tuvo posibilidades, se preocupó porque yo tuviera un presupuesto, si no suficiente, por lo menos digno y adelantara mis proyectos.

El Dr. Román Piña Chán, mi esposo, ha estado pendiente de poner a mi alcance bibliografía adecuada y abundante, además de interesarse en las ilustraciones.

El Departamento de Etnología y Antropología Social, del I.N. A.H., donde presto mis servicios, me ha permitido todo el tiempo necesario para la investigación y la organización del escrito, y utilizarlo como tesis.

La Sra. Dolores Mendoza, mecanógrafa del I.N.A.H., con infinita paciencia ha repetido centenares de cuartillas, porque el tema requiere correcciones constantes; pero también se ha encargado de diferentes aspectos, como averiguar la localización de libros, organizar tarjetas, copiar multitud de citas, y en un tiempo, la comprobación de los gastos, que es un problema harto enojoso.

El Dr. Julio César Olivé, eterno compañero de trabajo y luchas, ha sido mi guardián en visitas peligrosas, me ha acompañado a sesiones, consultas, compras y conferencias, pero sobre todo ha sido un incansable lector y crítico de mis resultados.

Los Dres. Doris Heyden, Virve Piho, Rafael Martín del Campo, Antonio Lazcano, Ignacio Madrazo, y los Maestros Johana Faulhaber, Amalia Cardós de Méndez y Felipe Solís, me han ayudado, estimulando o proporcionado datos y aclaraciones básicos en diferentes momentos.

He dejado para el último, porque quiero subrayar su valor definitivo, a la Dra. Nohemí Quezada, finalmente la consejera de esta tesis. Ella recibió, para dirigir, un trabajo ya comenzado, - lo cual considero lo mas difícil a que un orientador pueda enfrentarse. Con increíble objetividad y paciencia, palabra por palabra, cita por cita, revisó los primeros escritos, ya aprobados -- por el Dr. Bosch-Gimpera, y me recomendó revisar conceptos y observar el fenómeno con menos apasionamiento, lo cual he tratado - de hacer, hasta donde mi propia personalidad me lo permite; lo -- mismo hizo con cuanta página le he presentado.

III

Me avergüenza no citar a todos aquellos de quienes he tenido ayuda, simpatía y empuje, a veces sin que ellos mismos se den cuenta, pero además de cansado resultaría inútil....

..... prefiero, en general, darles mis mas profundos agradecimientos....

en verdad..... ¡MUCHAS GRACIAS!

PRIMERA PARTE INTRODUCCION.

PRIMERA PARTE: INTRODUCCION

1.- NOTA PRELIMINAR.

El pensamiento mágico no fue de mi interés hasta hace 10 años y por una causa - fortuita: la preparación de una conferencia sobre ese tipo de ideología, al inicio de un ciclo de historia de las religiones. Como la asistencia a ella fue tumultuosa y el éxito insospechado, se me reveló la popularidad del obscurantismo y me enfrenté al reto de explicarme el por qué se mantiene ese fenómeno, cuando la educación liberal establecida en el país desde el siglo pasado tendría que - haberlo liquidado.

Intrigada por esa reacción, dado que el público estaba constituido por profesionistas en los que sobresalían los maestros de primera y segunda enseñanza, me - dediqué a aplicar cuestionarios a las diferentes clases sociales del Distrito - Federal para llegar a una apreciación mas o menos correcta de las características y alcances del pensamiento mágico en nuestra cultura. El resultado fue desalentador porque confirmó que no había prevalecido el rigor de la ciencia, después de mas de un siglo de enseñanza laica y cincuenta de bases racionalistas.

Ambas experiencias, la charla y el resultado de la investigación preliminar, me convencieron de la necesidad de profundizar su estudio en tiempo y espacio y - aclarar las raíces y manifestaciones del problema, en México y en la historia - universal, en tanto tenga manifestaciones que se proyecten aquí.

Así, los objetivos de este trabajo se encaminaron a conocer el panorama y la razón de las fórmulas obscurantistas que el hombre ha inventado como falsas soluciones a sus problemas y los motivos de su validez entre nuestro pueblo, supuestamente protegido contra la charlatanería desde la época juarista.

2.- CUESTIONAMIENTOS INTRODUCTORIOS.

Con ojos interesados, facilmente podemos ver que en unas dos décadas nos ha rodeado, casi sin darnos cuenta, un ambiente mágico que se ha ido apoderando de - la mente de la ciudadanía, auspiciado por aviesos intereses nacionales e internacionales y podemos ver, sin disimulo, actividades como:

- Venta abierta de objetos para brujería que fungen como amuletos, talismanes, fetiches y material para "trabajos".
- Abundante producción de literatura esotérica, que se expande en todos - los puestos de periódicos y librerías.
- Propaganda masiva de actividades obscurantistas en todos los medios de - comunicación, incluso subsidiadas por el Estado, en el sexenio de López Portillo.
- Reaparición de prácticas de hechicería casi desaparecidas y de satanismo.
- Aparición de nuevas formas de magia como la parapsicología y la piramidología que buscan estar a tono con los avances de la técnica y la ciencia
- Variantes en la creación de mitos populares, que a las clases en el po - der les interesa porque desvía la aclaración de secretos bélicos, como - los "OVNI".
- Ejercicios impune y cada vez mas numeroso de la curandería mágica por in

dividuos que mantienen tradiciones como terapias de tacto, o imponen modas como el poder de la mente o la cirugía espiritualista. Es fácil notar sin embargo, que la mayoría siguen siendo yerberos y hueseros.

- Gran número de adivinos, astrólogos, maestros en prácticas religiosas orientales, espiritistas y brujos venidos de provincia y del extranjero.
- Adquisición relativamente fácil de drogas alucinógenas que pretenden "hacer - llegar a Dios" al que las ingiere...

...y decenas más de prácticas y creencias, que hasta hace algunos años estaban relativamente controladas y ahora son parte de nuestra vida cotidiana, sin que se les - presente ninguna oposición, ni de los intelectuales, los que no sólo ven con indiferencia el mar de obscurantismo en que se bate el pueblo, sino que a veces se hunden en él.

Estas observaciones despertaron en mí inquietudes que me he ido contestando a medida que leo, consulto a especialistas y tengo experiencias propias a base de relacionarme con la gente que trabaja como brujo o que acude a él, por ejemplo:

¿Es normal el pensamiento mágico?

Antropólogos, psicólogos, educadores y médicos opinan que si un individuo crece en - una sociedad donde ese tipo de pensamiento es lo regular y se le educa en ese sentido, si es normal; no así en las sociedades que han superado esa forma de explicarse el universo y relacionarse con él, en donde resulta enfermedad mental, o inmadurez - en el mejor de los casos, puesto que debe interpretarse como distorsión o falta de - comprensión de la realidad.

Los mexicanos tenemos el instrumental legal para apuntalar la educación científica: el Artículo Tercero de la Constitución, que aún después de grandes mutilaciones, sigue enarbolando la bandera del anti-fanatismo y se va haciendo indispensable revivirlo y aplicarlo.

¿ Qué factores lo alientan?

Desde luego la inseguridad y la ignorancia, pero éstas están sólidamente apoyadas - por la falta de garantías al ciudadano y de protección a la mujer, al niño, al anciano y al trabajador; también la carencia de asistencia médica oportuna y accesible, el incremento del analfabetismo, la terrible crisis económica y su inmediata consecuencia: la proliferación del desempleo y subempleo.

Un complejo psicológico que provoca desajustes familiares en gran escala, es el machismo y es otro factor que respalda a la magia en México, porque autoriza al hombre a ser irresponsable, desobligándose de su familia, la cual acaba por acudir a la ayuda del brujo.

¿Que nos enseña la historia?

El registro de las experiencias pasadas nos lleva a concluir que la magia nunca ha - resuelto los problemas sociales, económicos ni políticos y que la aparente seguridad individual que quizás puede proporcionar en algunos casos, se lograría mas ampliamente con una educación bien fundamentada.

¿Cual es la actitud de la religión?

Las religiones tradicionales de Occidente pasan por una severa desintegración. Por un lado la ciencia rechaza sus postulados y por otro las nuevas religiones se apoderan

del pensamiento inconforme. Ante tales hechos, las iglesias no se sienten muy inclinadas a combatir al pensamiento mágico y por el contrario, algunas de ellas - como el anglicanismo, ha aumentado los exorcismos y otras actividades de apoyo.

¿Que hace la educación?

Nuestro país sufre una explosión demográfica que no le ha permitido al Estado ni controlar el analfabetismo, el cual ha aumentado sensiblemente en los últimos 20 años. A la Secretaría de Educación Pública le agobian compromisos, como la obligatoriedad gratuita de la educación primaria y media, ampliar la oportunidad de la enseñanza para los adultos, los cuidados para los infantes en edad pre-escolar y mejorar los altos estudios. A pesar de que es uno de los países que mas gastan en educación, el presupuesto es insificiente y de ello se aprovecha la religión para burlarse del Artículo Tercero Constitucional, que persigue los fanatismos e impone una enseñanza fundamentada en la razón.

No debe olvidarse que la educación es el instrumento de la Sociedad a través del cual prepara a los futuros ciudadanos, para mantener el orden que le conviene. - Por lo pronto, una mente preocupada por lo oculto, provoca menos problemas políticos que otra interesada en luchas por la justicia social. Sumemos a eso, la - fuerte tendencia antinacional de las escuelas de la iniciativa privada y tendremos la educación correcta para producir malos y corruptos mexicanos.

En cuanto a la preparación de los maestros, la constante reforma del Artículo - Tercero Constitucional ha hecho mentores cada vez menos consistentes ideológicamente, lo cual se refleja en la formación de la ciudadanía. Esos factores cie-- rran el círculo que protege al pensamiento mágico.

¿Que hace la medicina?

Los servicios del Estado son insuficientes y no cubren las necesidades ni de la mitad de la población. Los particulares son caros y con fuerte tendencia al mantenimiento del enfermo para su explotación.

Es sabido que las medicinas de patente son monopolios internacionales que sacan más o menos 100 veces el valor del producto, para obtener exageradas ganancias y lo suficiente para una propaganda intensa e irresponsable porque inclina a la automedicación.

Las grandes ciudades atraen a los médicos porque en ellas encuentran tecnología desarrollada y acceso fácil a los fármacos, de manera que el campo, aún con los grandes esfuerzos del IMSS y del ISSSTE, está en manos de curanderos (hueseros, yerberos), brujos tradicionales, y la actual moda espiritualista.

A eso se debe aunar el que la psicología de la mayor parte de los médicos tiene tendencia hacia lo sobrenatural, quizás por enfrentarse diariamente a la muerte y están dispuestos a combatir al charlatán, pero no al pensamiento mágico.

¿Que pasa con la ciencia?

En nuestra patria, por intereses de clase, y falta de presupuesto, se ponen al - alcance del ciudadano un mínimo de conocimientos realmente al día, los que se - guardan celosamente para los especialistas.

Por otro lado, en vista de que el profesionalista liberal debe cuidar su clien

tela, es poco agresivo en la imposición de la ideas correctas, teme ofender, notándose más entre los sociólogos, psicoanalistas y educadores, por lo que las masas se han acostumbrado a no tener obligación en el rigor de su lógica.

¿Que pasa con la antropología?

Es la pregunta de fuego. El antropólogo occidental observa y respeta las manifestaciones culturales sin más preocupación que publicarlas . En México por el contrario, siempre ha sido un activo trabajador social, sobre todo en las comunidades rurales; sin embargo, los que estudian religión y magia en nuestros días, hasta donde yo veo, sólo han registrado sus datos y publicado lo conveniente, procurando no afectar sentimientos, ni provocar desconfianza en los brujos.

Creo que no cumple con su papel histórico y científico y que debería orientar, eliminar supersticiones, falsos conceptos y charlatanerías. No debe ser pasivo, sino tan activo o más que el maestro, puesto que se ocupa concretamente del hombre y su cultura y la simple observación es sólo el primer paso de la metodología científica. Por supuesto es mi muy personal, y respetable también, punto de vista.

¿Que hace el Gobierno?

Se acostumbra disculpar a los cuerpos oficiales diciendo que pasamos por una época en que la delincuencia se hace internacional y que ningún Estado puede controlarla. Quiero aceptar que debido a eso la magia se ha enseñoreado en México, ya que está impulsada por intereses transnacionales. Pero acuso al gobierno de López Portillo de haber patrocinado múltiples actividades esotéricas porque las personas de mayor importancia política tuvieron interés en ellas. Se aprobaron presupuestos oficiales para congresos internacionales de parapsicología que se realizaron en México, se contribuyó al mantenimiento de organizaciones pseudorreligiosas, se permitió el libre ejercicio de medicinas novedosas que carecían de experimentación y bases científicas, acudían a Los Pinos multitud de adivinos, espiritistas, hechiceros, parapsicólogos y teóricos del pensamiento sobrenatural, con lo que no sólo se estimularon estas charlatanerías, sino que nuestro sistema monárquico sexenal francamente las impuso.

La moda fué acudir a la astróloga que aconsejaba a la élite; al mentalista que doblaba cucharas; al médium que traía los espíritus de Quetzalcóatl y de Sor Juana; al brujo que preparaba los amuletos a la presidencia; o participar en las discusiones misteriosas que se sostenían por T.V. con mas frecuencia que la que era de desear. A un grupo de intelectuales esoteristas se les hizo un Instituto sin restricciones económicas para reuniones y conferencias, amén de otras actividades conocidas por todos y que sobra mencionar.

Las preguntas podrían continuarse y las respuestas negativas seguirse acumulando. Pero no es el propósito de esta investigación y ellas sólo me han ayudado a presentar con mayor objetividad la magnitud del problema.

La responsabilidad es de todos. Nadie debe sentirse exonerado si no ha luchado por el control de este sistema de explotación de la ignorancia y el desamparo. Lo primero es exigir que las autoridades cumplan con la aplicación de las pocas leyes que al respecto protegen al mexicano. No sólo los científicos y los políticos, sino todos, debemos cerrar filas para detener el avance del ocultismo. Requeriremos de la ayuda de leyes que impongan educación orientada, ciencia riguro sa y exigente, economía planificada en interés de las mayorías, medicina gratui-

ta y oportuna y lleven a cabo un ejercicio democrático, real, en la política.

3.- LA DIALECTICA EN EL ESTUDIO DE LA MAGIA.

El hombre siempre ha tenido una actitud dual frente a la naturaleza; por una parte observa y experimenta con objetividad y por otra da ánima a las cosas para explicarse los fenómenos naturales. La primera lo ha llevado al desarrollo de la ciencia y la segunda a la formación de la mentalidad mágica, entendiendo por tal a la que no busca soluciones lógicas sobre las experiencias tenidas, carece de un método adecuado para conocer y comprobar y se limita a aceptar fórmulas tradicionalistas, como es el caso de la religión y la magia.

Aquí empezaremos a decir, pero insistiremos a lo largo del escrito, que desde siempre el hombre ha tenido mentalmente tres opciones para resolver sus problemas, pero puede sincretizarlas y de hecho lo ha logrado hasta nuestros días. Ellas son: A) la magia, cuando quiere manejar directamente las fuerzas de la naturaleza a los sucesos sociales con sus "poderes" o "fuerza mental". (B) La religión cuando acude en persona o por intermediarios, ante dioses, espíritus o fuerzas que lo afectan porque no se siente capaz de enfrentarse a ellos. (C) La ciencia, empírica en la prehistoria y experimental desde la Edad Moderna, cuando aplica métodos científicos para llegar a conclusiones válidas. No son pasos evolutivos del pensamiento , si acaso de la experiencia, ya que en todos los tiempos ha demostrado que es capaz de utilizar a las tres juntas.

Al estudio de la magia en México lo hemos organizado sobre metodología dialéctica y aún cuando algunas de las ideas se presentan, para facilidad de la exposición al principio del trabajo, en realidad son fruto del mismo.

Nuestro paso primero: la tesis, es la observación de que la magia funciona social y económicamente, cuando el hombre carece de conocimientos y experiencias organizadas y sistematizadas, no ha desarrollado la ciencia y no tiene métodos correctos para solucionar sus cuestiones cotidianas.

La antitésis la de el análisis de la propia historia. De él desprendemos que el mantenimiento de esa mentalidad detiene el desarrollo de la ciencia, de la economía y de la sociedad. El devenir de los acontecimientos nos ha enseñado que la magia se encuentra a lo largo de la historia de la humanidad, creciendo o decreciendo, pero sin desaparecer. Cobra fuerza en épocas de inestabilidad social, económica y política, en el tiempo de transición de una sociedad a otra, de unos modos de producción a otros, entonces aumenta y se transforma en una enorme carga porque pretende resolver cuestiones no sólo personales, sino generales, con métodos falsos y peores resultados.

Así la recordamos en la decadencia de Grecia, del Imperio Romano, en los finales de la Edad Media, en los ajustes de la época moderna y ahora, con la declinación del capitalismo, progresando cada día, tanto en los países ricos como en los considerados "subdesarrollados" donde forma parte de los fenómenos mentales de ajuste y tiene apariencia de verdad desconocida, de lo cierto por develar, de la posibilidad despreciada por la ciencia.

En las sociedades maduras, en aparente equilibrio de sus contradicciones, se le soporta cuando se mantiene en límites que no comprometen el avance social,económico y científico.

En síntesis, se hace imperiosa la necesidad de eliminar de nuestra sociedad con -

temporánea la expansión del pensamiento mágico porque es obsoleto, inecesario y si en estos momentos la ciencia no puede resolver alguna cuestión es seguro - que en el futuro lo hará.

La praxis para conseguir ese objetivo será la educación de las masas, a las cuales debe dárseles la oportunidad de formar una mentalidad científica, para lo - cual existen en los países capitalistas serias limitaciones derivadas de la su - puesta libertad de creencias, de educación y expresión, derivadas de la mal entendida democracia que sólo sirve a las élites.

Dentro de la práctica, por supuesto también está el tratar de resolver los pro - blemas que nos hemos planteado en los "cuestionamientos introductorios" de párrafos arriba, entre los que destaca una mas justa distribución económica y mayor - protección a la población cuyo trabajo aparentemente no es redituable, como el de la mujer en el hogar, y de los que son francamente dependientes como los niños y los ancianos.

4.-¿QUE REPRESENTA ESTE ESTUDIO EN ESE UNIVERSO DE IDEAS?

Para corregir las consecuencias hay que empezar por concocer las causas. El pensamiento mágico del mexicano no es de hace 20 años ni se reduce a reflejar los - intereses de las transnacionales o las influencias orientalistas y africanas de los últimos tiempos.

El hombre pasó a América con un conjunto de ideas de ciencia empírica y una cosmovisión que le permitían resolver sus problemas diarios, y que modificaba según los que iba aprendiendo en los diferentes complejos ecológicos a los que tenía - que integrarse.

El shamanismo asiático, abundantes supersticiones, costumbres funerarias y valoración de cosas como montañas o jade, son parte del total de las superestructuras ideológicas mágicas con las que vino y que a pesar de lo que creamos, mantienen - hasta la fecha grupos indígenas bastante numerosos. El uso de alucinógenos para acercarse a los dioses, para adivinar o para curar, que no son costumbres inocuas, también se localizan de una u otra manera en casi la totalidad de nuestras minorías nativas mas marginadas y son tradiciones muy antiguas, que hay que buscar con técnicas antropológicas y tratar de desterrar también con ellas.

Ambicionábamos presentar toda la historia de las ideas mágico-religiosas por las que ha atravesado el mexicano, pero la realidad nos obligó a organizar por ahora sólo los inicios, el pensamiento esotérico que gracias a los conocimientos científicos, hizo posible el surgimiento y la caracterización de las primeras altas culturas mesoamericanas, entendiendo por tales a las que se desarrollaron en la porción centro-sur del territorio de la actual República Mexicana y parte de - Centro América y formaron los Estados iniciales, que la arqueología conoce como centros ceremoniales protoclásicos y clásicos tempranos.

Las tres primeras partes de este trabajo definen lo que debe entenderse por pensamiento mágico y describen diversas actitudes de él en culturas homotaxiales del- mundo, con lo que pensamos que queda el encuadre, el marco histórico-antropológico que permitirá entenderlo que pasó en Mesoamérica en los tiempos mas antiguos.

Con ello estaremos preparados para comprender las formas de la magia prehispánica tardía y las que nos ofrecen después las mezclas y los sincretismos de la co-

lonia española, con la imposición del cristianismo. También veremos con mayor claridad las figuras del esoterismo mexicano en los siglos XIX y XX, con el embate del obscurantismo universal, y al final tendremos las bases históricas, culturales y científicas para hacer proposiciones a la Nación con objeto de reformar artículos y reglamentos que lleven como propósito la mejoría de la educación, y la formación de una mentalidad exigente para nuestros conciudadanos.

Esto requiere de tiempo, presupuesto y medios de los que no hemos contado mas que en parte en los últimos años. Inclusive, a consecuencia de la crisis que atravesamos, los recursos se han reducido. Sin embargo, como quedó asentado, es nuestro propósito llegar a hacerlo y colaborar con un grano de arena en la superación del mexicano.

El tratamiento científico de la parte prehispánica que aquí trabajamos, queda cumplido por los pasos metodológicos que seguimos:

1.- Delimitación del tema y recopilación de datos similares en culturas homotaxiales, para asegurarnos de la universalización del problema.

2.- Conocimiento de los materiales arqueológicos y recolección de todos los materiales bibliográficos posibles.

3.- Ordenamiento y observación de todo ello.

4.- Comparación con otras culturas homotaxiales, americanas o no.

5.- Explicación de lo obtenido, basándonos en las teorías del materialismo histórico que considera a la magia como parte de la ideología y a ésta como una superestructura que se desprende de la formación económica de una sociedad y que funciona retroalimentando el orden que la mantiene.

6.- Universalización de las conclusiones: probar que esa conducta ideológica la tienen los grupos homotaxiales, sean o no de igual cronología, lo que nos conduce a buscarla en culturas anteriores o posteriores e incluso actuales, pero con igual formación socio-económica, lo que creemos lograr.

Cada uno de estos pasos metodológicos no está tajantemente separado del resto, porque los datos arqueológicos se nos amontonaban inspirándonos mas ideas que las que deseábamos, al mismo tiempo. Sin embargo, consideramos que todo queda expuesto, y para que quede claro sólo hay que entrar en materia.

SEGUNDA PARTE DELIMITACIONES.

SEGUNDA PARTE: DELIMITACIONES.

I.- MAGIA, RELIGION Y CIENCIA.

1.- PRECISION DEL CONCEPTO: "MAGIA".

Para enfrentarse a la naturaleza, integrarse al grupo donde se desarrolla y lograr una cierta seguridad, el hombre cuenta con su pensamiento, que ayudado con el lenguaje, le permite acumular y transmitir sus experiencias. El pensamiento es producto de la fisiología neuronal, por lo que tiene bases biológicas que son hasta ahora fatales en cuanto no se les puede modificar, por ser resultado de la combinación, aparentemente al azar, de los genes de los progenitores.

Pero la mente tiene dos aspectos: la capacidad, genéticamente determinada y la organización psíquica, que se resuelve en actitudes y que depende de la educación recibida,(1). Esto no implica que deba entenderse "mente y cuerpo" como dicotomía. Debe quedar claro que "la mente" es el aspecto psicológico del funcionamiento biológico del organismo (2).

Las relaciones con los semejantes, el control de los impulsos, los intereses, la ideología, todo lo que es respuesta cultural, está condicionada por las enseñanzas recibidas cuando se trata de un cerebro "normal" (considerando como tal al que responde como la mayoría estadística de los componentes de un grupo, tomando como "anormal" el que no puede gobernar su propia vida o pone en peligro su ambiente), (3). Tales enseñanzas pueden envolverse en dos actitudes, también aprendidas:

A) Rigurosa, objetiva, exigente, lógica, que podemos llamar pensamiento científico. En este caso el individuo se enfrenta a la naturaleza con sus experiencias. O bien:

B) Subjetiva, superficial, poco exigente, apriorista, que se satisface con juegos de ideas y que podemos llamar pensamiento mágico. Aquí la naturaleza se ve como manejada por entes o ánimas y se piensa en dominarla a través de ellos o de poderes supuestos que el individuo cree tener.

Ambas se encuentran en la historia desde la más remota antigüedad y dependen, como ya se dijo, de la sociedad que rodea al individuo y de la educación que recibe en la familia; pero en ningún momento debemos olvidarnos de los imperativos biológicos, de las transformaciones a las pautas sociales que cada quien hace en su psique y que motiva los enormes mosaicos de respuestas que se perciben en el grupo a través de las personas.

(1) Warren, 1960. Págs. 218-219
(2) Kolb, 1976. Pág. 5
(3) Wolff, 1974, Pág. 14

El primer tipo de actitud, la ciencia ha llevado al hombre de la mano hacia el progreso, mientras que el segundo, la magia, lo mantiene encadenado al misterio y a la supersitición. A pesar de ello no deja de ser una forma de vivir y de pensar, toda una filosofía que caracterizó a la humanidad por muchos milenios y aún en la actualidad, para millones de personas es fundamento moral, búsqueda de salud, de prestigio social, obra, acción, seguridad, posesión; en fin, el control de la adversidad para el logro de la felicidad propia y de los suyos, por lo que antes de condenarla debemos conocerla bien y analizarla a través del tiempo y del espacio.

Diferentes escuelas sociólogicas, antropológicas, históricas y psicológicas, se han ocupado de este tema y nuestro propósito inmediato es resumir el pensamiento de algunos de los mas destacados autores.

La definición e interés por el estudio de la magia ha ido variado. Durante la formación de la antropología y la sociología, corrió la misma suerte que todo lo relacionado con el hombre "primitivo" (4), se le vió como el primer paso en el desarrollo del pensamiento filosófico. En este plan tenemos a Frazer al definir: "Cuando el mago se dedica a la práctica de estas leyes, implícitamente cree que ellas regulan las operaciones de la naturaleza inanimada; en otras palabras, tácitamente da por seguro que las leyes de semejanza y contagio son de universal aplicación y no tan sólo limitadas a las acciones humanas. Resumiendo: la magia es un sistema espurio de leyes naturales así como una guía errónea de conducta; es una ciencia falsa y un arte abortado" (5).

Nos identificamos con su desprecio por la magia en tanto la ve como un camino equivocado para el manejo de la naturaleza, pero nos molesta el supuesto de que, como es manifestación observada por él en la antigüedad y en los grupos marginados actuales, tiene que ser inferior a la religión, superestructura ideológica que le rodea en su sociedad y que aunque también parece despreciar, tiene que ser de mayor elaboración mental, según se deduce de su descripción,cuando le falla la magia al hombre: "Cuando descubre su error y reconoce amargamente que tanto el orden natural que él ha fraguado como el dominio que ha creído ejercer sobre él, son puramente imaginarios, cesa de confiar en su propia inteligencia y en sus esfuerzos y se entrega humilde a la misericordia de ciertos grandes seres invisibles... a los que ahora adjudica todos aquellos vastos poderes que en un tiempo se había arrogado a sí mismo" (6).

Como todo evolucionista, hace escaleras de lo menos a lo más y el tercer paso hacia el control de los fenómenos que afectan a la humanidad es la ciencia, a la cual considera como la posición correcta. Nuestra idea ya descrita antes, es que esas tres actitudes mentales aparecen en el hombre desde que es hombre, aunque la ciencia no era experimental, sino empírica y subsisten hasta nuestros días, las tres, creciendo en ocasiones una de ellas en detrimento de las otras y luego opacándose, según las oportunidades económico-sociales.

(4) "Primitivo", con comillas, para nosotros es la forma actual, general, Homo sapiens S., que por azares históricos ha quedado marginado de las civilizaciones y conserva economía e instituciones del pasado remoto, incluso de la prehistoria.
(5) Frazer, 1956, Pág. 34
(6) Op. Cit., Pág. 796.

Otra corriente, representada por Tylor, también de fines del siglo pasado, no encuentra diferencia entre magia y religión porque ambas manejan supuestos, imaginación, seres espirituales y define a la religión como "toda creencia en seres sobrenaturales" (7) quedando ahí comprendida la magia.Esta postura es, para nosotros, franca y correcta.

Las escuelas materialistas, encabezadas por C. Marx, vieron a la religión como "el opio del pueblo" (8), y no tomaron mayor empeño en diferenciarla de la magia, considerando a ambas como una superestructura ideológica encaminada a perpetuar el orden social existente, la explotación del hombre por el hombre. El análisis de Marx, del fetichismo de la mercancía, es también una ayuda para comprender su idea de lo sobrenatural:..."Lo misterioso de la forma mercancía está,.... en que refleja ante el hombre los caracteres sociales de su propio trabajo, como caracteres objetivos de los productos mismos del trabajo...Por eso, para encontrar una analogía tenemos que refugiarnos en la nebulosa región del mundo religioso. En él, los productos del cerebro humano parecen formas dotadas de vida propia, que están en relación entre sí y con los hombres. Lo mismo pasa en el mundo de las mercancías con los productos de la mano del hombre. Esto es lo que llamo el fetichismo -- adherido a los productos del trabajo desde que se les produce como mercancías"... (9). En concreto, la religión sirve al hombre para explicar lo que no entiende, dotándolo de vida propia.

Engels, por su parte (10), atacó con virulencia al pensamiento mágico a través de sus menifestaciones espiritistas, por una "función" que presenció en 1843 y lo trata de charlatanería al servicio de la religión, viendo que su propósito último es probar la existencia del alma inmortal y de Dios, (11).

La corriente soviética, representada por Sokovieds, opina que la magia es "una religión práctica o práctica de la religión... el aspecto ritual y de culto de la religión", (12).

No aparta la magia de la religión, aunque precisa a la primera como "El conjunto de diversas acciones cuyo fin es influir en el mundo que nos rodea por un medio imaginario y sobrenatural" y la hace sinónimo de "hechicería, encantamiento, brujería, curanderismo, taumaturgia, etc". (13). Tampoco ve diferencia entre la fe y la superstición alegando que es una postura relativa, ya que el dogma de una religión es para el fiel de otra sólo eso, una supertición.

Expone que la vida social permite no sólo el conocimiento de los hombres si no de sus nociones y creencias mágico-religiosas (14) y que, como la vida social es mutante, las creencias también lo son. Se divorcia del pensamiento de Engels cuando éste postula: "en las etapas primitivas de la historia humana, la conciencia de los hombres estaba directamente ligada al proceso del trabajo; el trabajo físico era un tra

(7) Tylor, 1958, Pág. 8
(8) Marx, 1937, Págs. V y VI.
(9) Marx, 1946, Libro Primero, 1a. Sección,Capítulo I. Pág. 51.
(10)Engels, 1961, Pág. 39
(11) Sokovieds, 1965, Pág. 99
(12) Op. Cit. Pág. 5
(13) Op. Cit. Pág. 5
(14) Op. Cit. Pág. 17

bajo intelectual, y la conciencia de los hombres no se desligaba de la realidad. Y como el mundo real es un mundo de cosas y fenómenos materiales, la conciencia de los hombres estaba orientada realísticamente, -- sin dar lugar á las ilusiones mágico-religiosas", (15). Esto es parte- del planteamiento del cuadro evolutivo clásico marxista, que supone -- una vida igualitaria para las sociedades pre-clasistas, para las comunidades primitivas, donde pensaban que no existían esas falacias.

Sokovieds, en cambio, acepta que "las representaciones y creencias mágico-religiosas surgieron y se formaron en la sociedad primitiva. -- Por lo tanto, para la explicación de las condiciones y circunstancias- que atañen al origen de la magia, debemos recurrir a las investigaciones de las leyes formativas de tal sociedad", (16) lo cual está mas a tono con las teorías evolutivas de la antropología actual.

Con Tylor y la corriente materialista (marxista-soviética), acordamos que la definición de magia no se puede apartar de la religión -- graciosamente y aunque mas adelante veremos sus diferencias, éstas son formales, no intrínsecas, ya que ambas, repetimos, manejan seres sobre naturales y se fundamentan en la fé.

Los antropólogos del XIX y primera mitad del XX, proliferaron sus escuelas y trataron de explicar las instituciones humanas según sus -- propios fundamentos. Un fenómeno concomitante fué el que los conquistadores colonialistas tendieron a presentar disfraces anti-racistas, (menos las escuelas que se desarrollaron en países dictatoriales, como -- Alemania e Italia). Eso complicó la comprensión de la magia, porque se equiparó a la religión y la ciencia y se le disculparon sus vicios, -- alegando que todas las manifestaciones de la cultura deben verse por - el antropólogo con absoluto respeto so pena de "lesa" ciencia. Así se presentó el atractivo de poder penetrar en las entrañas del obscurantismo sin ser sancionados y hacia los años treintas era mas o menos un consenso el que la magia era la religión del hombre salvaje por lo que se hacía indispensable profundizar en sus secretos, para entender la - moral y la cosmovisión de tan primitivas criaturas.

Emilio Durkheim (17), formador de la corriente antropológica y sociológica francesa moderna, discute el tema y concluye que magia y religión son lo mismo, pero que se rechazan, son antagónicas. Las diferencia observando que la religión se organiza en iglesias, con lo que se constituye en un fenómeno comunitario, generalizante, mientras que la magia es personal, pues no conforma una institución que ligue. A - eso llega después de aclarar que ambas tienen mitos, ritos, cultos y - otros parecidos.

Levy-Bruhl, desde 1910 escribía sobre la indefinición mental del hombre primitivo y de su incapacidad para la abstracción (18). Entendió las actividades mágicas como consecuencia de una mentalidad mística que es la que caracteriza su "mente pre-lógica".

(15) Marx y Engels, 1955, Pág. 24
(16) Sokovieds, 1965, Pág. 18
(17) Durkheim, 1968, Págs. 29 a 49
(18) Levy-Bruhl, 1951, 1972, 1974, 1978, a lo largo de sus obras. Hay que aclarar que usa el término primitivo sin comillas, entendiendo por tal el que nosotros vemos como marginado.

Insiste en una profunda diferencia entre "ellos" y "nosotros" y - va implícito y aclarado en varias formas, su postulado y de que la magia es el manejo de las potencias místicas que rodean al individuo y a la sociedad, para hacerlas favorables. No fué discípulo de Durkheim, - sino mas bien uno de sus opositores, a pesar de que toma la tesis de - las "representaciones colectivas" y repite que éstas son místicas entr los grupos primitivos, puesto que implican la creencia en fuerzas o influencias imperceptibles para los sentidos.

Sus ideas, sin discusión racistas, caracterizan toda su obra y -- aun cuando al final de su vida quiso revisarlas, casi nadie lo acepta como un antropólogo ecuánime, sino como apriorista y con intereses coloniales. Su influencia se hizo notar sobre todo entre los psicoanalistas junguianos de América; Mauss, Radín y Jensen son sus mas severos - críticos. Autores diversos iban completando el panorama teórico, como Codrington (19), que analizó el mana oceánico y lo definió como "poder o influencia sobrenatural", o "...el poder invisible al que los nativos atribuyen todos aquellos efectos que trasponen los linderos de su concepción del curso regular de la naturaleza y que hacen residir en seres espirituales, ya sea en parte espiritual del hombre, o en los espectros del muerto, quienes lo imparten a sus nombres y a diversas cosas de su propiedad como piedras, culebras y objetos de todo tipo"(20) Aclara que "Reside en todos los espíritus, generalmente en los espectros, pero sólo en algunos hombres" (21). Estas ideas son las primeras sobre ese fenómeno, el mana, y ulteriores investigaciones van totalizando el mosaico de variantes que presenta, incluso se hace notar su - falta en algunas islas de Melanesia (22).

Sobre la magia y sus variantes aparecieron otras especulaciones,- como las de M. Mauss, que supuso que la magia surge de la religión para entrar en la vida cotidiana, donde su fin es la acción y el mana es una relación transicional, (23).

R.R. Marett hacia 1900 aporta lo que podríamos llamar "eslabones" para la cadena evolucionista entre la magia y la religión. Influenciado por Tylor y su premisa de los "seres espirituales", propone una etapa "preanimista" que se refiere sólo a una etapa de emoción, no intelectual, "un temor fundamental que, antes de que el hombre pueda analizarlo, le empuja a una relación personal con lo sobrenatural", (24), y de la cual se derivan la magia y la religión, la primera con fines negativos y la segunda positivos. Jugó con nuevas proposiciones para entender el mana y el tabú y todo lo estructuró en nuevos cuadros de comprensión que bautizó como "animatismo" para diferenciar sus proposiciones de las del "animismo" tyloriano. Mas tarde definió al animismo como la capacidad de darle vida y personalidad a las cosas, pero sin que se llegara a captar la idea de un espíritu que fuera capaz de hacerse visible, (25).

(19) Codrington, 1957 Pág. 118.
(20) Op. Cit. Pág. 191.
(21) Op. Cit. Pág. 119
(22) Jordán, en Schnepp. 1947, Págs. 9 a 15.
(23) Yalman, 1975. Vol. 6, Págs. 717 a 723
(24) Marett, 1929, Pág. 15
(25) Maret, 1912, Pág. 262

Arnold van Gennep (26), trató de conciliar las corrientes tyloriana y durkheimiana, concibiendo el fenómeno de las creencias en lo sobrenatural como un todo, le llamó "mágico-religioso" y eliminó escalones y transiciones.

Ahora pasemos a los médicos dedicados a la psiquiatría, los psicoanalistas y neurólogos, que desde fines del S. XIX y hasta el primer tercio del XX, se sintieron identificados con las ideas evolucionistas de Darwin: Freud (27) no se ocupó especialmente de la magia, sino de la religión y en varios párrafos compara la conducta infantil con la de los pueblos primitivos. Ejemplifica con un niño que puede sentirse descendiente de un gallo cuando convive con él íntimamente, lo mismo que sucede con los hombres primitivos dentro del totemismo (28).

En "El Porvenir de una Ilusión" se preguntó cuál sería la significación psicológica de las representaciones religiosas (29) y un poco mas adelante aclaró que la naturaleza psicológica de las doctrinas religiosas es la ilusión, (30) y las condenó a desaparecer con el desarrollo de la ciencia, aunque dejó soslayado que las psiques poco sólidas siempre necesitarían de esos apoyos, (31).

A pesar de que el genio que descubre el inconciente no se ocupa de la magia, deja inquietudes que desarrollan sus discípulos, como la analogía de los "primitivos" con los neuróticos y los niños, (32), que influye en Levy-Bruhl y lo adecúa a sus conceptos racistas.

No es posible agotar las influencias de Freud en el estudio científico de la magia, por lo abundantes, como sus avances en el conocimiento del inconciente, de las neurosis, de la histeria, las angustias de la simbología onírica, de la importancia de la vida sexual, de las tendencias defensivas, regresivas, de la represión, todo lo que se dedujo de las técnicas del psicoanálisis que él empezó, como la diferencia entre la psicología individual y la colectiva, y, en fin que en un sentido o en otro, tiene que ver con las definiciones que en la actualidad se hacen dentro del pensamiento mágico, en las corrientes científicas de Occidente.

Formado por él, Carlos Gustavo Jung se separó del maestro y buscó nuevos derroteros porque no entendió a ese pensamiento como ilusión de apoyo psicológico. Para Jung tuvo un significado mas profundo en tiempo y espacio y lo manifestó a través de casi todas sus obras. Resulta un personaje especial, porque sus tesis, muy numerosas, no discriminan al pensamiento sobrenaturalista y lo colocó a la altura de cualquiera de las instituciones que estudiaba, El respeto y erudición con que hablace la alquimia, los oráculos, la astrología, los mitos o la magia, no es porque creyera en ellos, sino porque a través de interpretarlos trataba de demostrar uno de sus mas brillantes postulados: el inconciente colectivo, vagamente parecido, en sus bases psicológicas, a las representaciones colectivas de Durkheim.

(26) van Gennep, 1964. Págs. 13-14
(27) Freud, sin fecha, "Totem y Tabú" y "El Porvenir de las Religiones". Edit. Iztaccíhuatl, México.
(28) Op. Cit. "Tótem y Tabú", Edit. Cit. Págs. 180-187.
(29) Freud, sin fecha. "El Porvenir de las Religiones". Edit. Iztaccíhuatl. Págs. 34-35.
(30) Op. Cit. Págs. 41 a 46.
(31) Op. Cit. Págs. 65 a 73.
(32) Freud, Sin Fecha, "Tótem y Tabú". Edit. Cit. Págs. 225-226.

Es notable que a lo largo de sus obras, no haya variado sus puntos de vista y siempre consideró que el inconciente colectivo son los arquetipos de conducta formulados por la sociedad. Son potencialidades imperceptibles que se manifiestan como patrones, procesos o símbolos; pero aparecen sólo bajo ciertas condiciones psíquicas: sueños, visiones, estados de semi-inconciencia, y se expresan en mitos, religión, cuentos, epopeyas, actividades mágicas y obras de arte. Fungen como memoria social porque son los hechos históricos que sobreviven en el grupo, transformados, idealizados y se manifiestan a través de símbolos. Encontró estrecha relación entre arquetipos e instintos.

Inumerables y contrastadas actitudes y obras de cada cultura son resultado de esos arquetipos, como los tabús, los miedos atávicos o la peleas por celos. En los sueños ve las preocupaciones personales pero traducidas en símbolos colectivos, en arquetipos de validez comunal, diluyendo la importancia del individuo.

No perdamos de vista que a tales arquetipos casi les dió independencia de la mente humana y de eso se aprovechan las corrientes obscurantistas para asegurar que Jung creyó y probó la validez de algunas formas de magia, como la astrología, la alquimia, los horóscopos, los oráculos y hasta los mitos.

Si a ello sumamos su profundo teísmo, que lo llevó a asegurar que la mente tiene una "función religiosa", que cuando es reprimida o despreciada origina trastornos psíquicos, vamos entendiendo mejor la simpatía que despierta en los círculos sobrenaturalistas.

Para colmo, su orientación mística lo hizo expresar la teoría de la "sincronía", que se refiere a que hay una coincidencia significativa entre los hechos exteriores y los interiores, que puede explicar fenómenos como la precognición, sueños proféticos, hechos fortuitos, etc Esto es causa de afirmaciones contundentes dentro de la parapsicología la que sólo tiene que inventarle poderes desconocidos al inconciente de Freud, para proponerse como la super-ciencia del hombre.

Jung es un científico religioso que estudió la mente humana. Pero la personalidad que tuvo en la psiquiatría, por las muchas teorías que propuso, como los "complejos de importancia afectiva", el nuevo concepto de la líbido, la distinción entre el inconciente personal y el colectivo, su teoría de la totalidad psíquica, la definición de los tipos extravertido e introvertido y sus avances en el estudio de la esquizofrenia, hicieron que cualquier inquietud que sugiera se tomara por veraz. De ese modo, sus preocupaciones por investigar el significado de los símbolos para formular los arquetipos sociales que lo llevó a interesarse por las diversas manifestaciones de la magia, mas su teoría de la sincronía y su religiosidad, lo erigieron como el héroe que probó los postulados esotéricos de todos los tiempos, (ver su larga bibliografía).

En nuestros días, todo investigador social se siente obligado a teorizar sobre el tema magia-religión, aunque a veces sólo describa los fenómenos que observa, por lo que es imposible agotar a los que hablan de él y en consecuencia, terminaremos la relación de definiciones mencionando sólo a los que encabezan verdaderas escuelas:

B. Malinowski, uno de los organizadores del funcionalismo inglés, desde 1912 enfoca con seriedad las manifestaciones mágicas que contempla primeramente en Melanesia, y en la mayoría de sus publicaciones, - mas de cien según Firth (33), tiene una parte dedicada a ella, que culmina en 1948 (34), con su última obra.

La postura de Malinowski con respecto a la magia y la religión, - difiere esencialmente de los evolucionistas ingleses, lo cual se entiende por sus tendencias ahistoricistas. Aceptó la doble realidad cultural (básica en Europa), de entender que todo se desarrollaba bien en un mundo natural, fundándose en la observación y en la razón o bien en un mundo sobrenatural que él puso basado en necesidades afectivas que dan lugar a la fe. No aceptó que la magia fuera antecedente de la religión y siempre manifestó que la ciencia era resultado de la capacidad del hombre para sistematizar el conocimiento; la magia, en cambio, fue explicada como la respuesta sistematizada al un sentimiento de limitación e impotencia ante el peligro, la dificultad, y la frustración. Con ello estamos en total acuerdo.

Entre magia y religión encontró que la primera tiene fines fundamentalmente pragmáticos y que la segunda forma sistemas de rituales de autorrealización, organizados en torno a los momentos mas significativos de la vida social. Insiste en que la experiencia religiosa es individual y el ritual religioso es de carácter comunal, (35). Su idea sobre mito la veremos mas adelante.

Nadel, (36) hace notar el interés de Malinowski por buscar definiciones mínimas, pero que en cambio es muy rico en las descripciones delos ritos.

Sostiene un punto de vista muy valioso para nosotros, porque también creemos y lo hemos dicho desde un principio, que magia, religión y ciencia no son fases evolutivas, que cada una tiene procedimientos diferentes y se encuentran, con mas frecuencia de lo que se espera, en el - mismo individuo. Su libro "Magia, Ciencia, Religión", es donde mejor -- condensa su pensamiento sobre el tema que nos ocupa y habla sólo de la magia de los hombres salvajes o primitivos (37), eliminando la que se - manifiesta en nuestra civilización, lo que no nos satisface y nos parece contradictorio por su poco interés en la historia.

En Norte América, el maestro que dio las principales pautas de la investigación antropológica fue Franz Boas, quien formó una enorme cauda de escolares con un enfoque difusionista, por lo que la historia contó con gran atención. Se esforzaron en entender al hombre y su cultura a través del medio ambiente, la lengua y la raza, pero al pensamiento - sobrenaturalista no le pusieron un cuidado especial. De esta escuela heredamos un infinito acervo de datos, aunque no siempre analizados. Posteriormente, se encaminaron por explicaciones psicologistas.

Son los europeos los que tradicionalmente han atendido estos campos, por lo que regresamos a Francia, con la corriente que encabeza --

(33) Firth, (Editor) 1957, Págs. 265-271
(34) Malinowski, 1974, Págs. 13 a 23, 81 a 108, 171 a 175.
(35) Métraux, 1975, Pág. 734
(36) Nadel, 1957, Págs. 189 a 208
(37) Malinowski, 1974 a lo largo de la obra. Los términos salvaje y primitivo los refiere a lo que nosotros entendemos por "primitivos" o marginados.

Claude Levi-Strauss, el estructuralismo, quien desde sus primeras obras plantea su negativa a considerar a la magia como antecedente de la -- ciencia, ya que ambas constituyen sistemas perfectamente articulados y acabados (38). Propone que se considere a la magia como un modo de conocimiento, desigual a la religión en cuanto a resultados teóricos y prácticos, "..pero no por la clase de operaciones mentales que ambas suponen.." (39).

En general, concluímos que los teóricos del pensamiento mágico destacan la importancia de los mitos y el ritual, (que se verán adelante). Son repetitivos en mencionar las constantes universales, como el sentimiento de la envidia y varias fórmulas de acción simpatético-homeopáticas y contaminantes. Insisten en la bondad de la brujería porque procura eliminar la tensión y la angustia individuales y colectivas y le encuentran una función filosófica en los grupos "primitivos", donde a través de lo sobrenatural explican los aconteceres negativos: enfermedades injusticia, infortunio y muerte, además de que la ven fungir como sistema organizado e institucionalizado de creencias colectivas.

Hay que notar que sólo los representantes del materialismo marxista han propuesto que se le combata por ser un pensamiento contrario a - todos los adelantos de la ciencia moderna que estimula la explotación - del hombre por el hombre; el resto de los autores mantienen una actitud complaciente, o de estudio y meditación, dentro de cualquiera de las escuelas en que se encuadren y cuando mucho advierten que los sistemas mágico-religiosos están en crisis y próximos a desaparecer por el auge de la ciencia, pero no luchan por ello, (40), y eso desde fines del S.XIX hasta la fecha. Podría asegurar que un 99% de investigadores científi-- cos se uniría al desprecio de Frazer por la magia o por lo menos a la - idea de Howells de que "es un conjunto de supuestos, una filosofía desviada, una pseudo-ciencia" (41), pero verían con recelo que un trabajador social tratara de cambiar esas vías equivocadas por conductas ade-- cuadas a los conocimientos que se han llegado a tener en nuestros días.

Son inumerables los antropólogos, sociólogos e historiadores que - describen con emoción, los cultos y ritos mágicos que ha presenciado, - encuentran la forma que se sigue para nombrar un nuevo brujo, intervienen en la preparación de medicamentos o alucinógenos para alcanzar el - éxtasis y se satisfacen cuando llegan a generalizaciones y publican sus conocimientos. Nunca he leído preocupaciones por ello y mucho menos proposiciones para cambiar esa mentalidad. La frase "cacería de brujas" -- aterroriza a los investigadores que supuestamente deben ser respetuosos de esas expresiones culturales porque "son sistemas organizados... de - creencias colectivas" (42) que no deben desquiciarse.

Y me pregunto si les preocupa llevar industria pesada, aviones, televisión, computadoras o implantar misiles atómicos en esas sociedades, porque desquiciarían su complejo tecnológico. Si la respuesta es que están dispuestos a colaborar para su desarrollo económico, pero no para - la adecuación de su mentalidad, entonces tengo que concluir que la mantienen porque sus prpósitos son de explotación, de sujeción y ese retra-

(38) Levi-Strauss, 1964. Págs. 24 a 30
(39) Op. Cit. Pág. 30
(40) Como Müller, 1878, Pág. 218, ó, Crawley, 1905, Pág. 8
(41) Howells, 1945, Pág. 61.
(42) Yalman, 1975, Vol. 6. Pág. 722

so conceptual se los permite.

En la "civilización", diariamente somos testigos de la represión de las ideas sobrenaturalistas por parte de los maestros concientes o de preocupaciones médicas porque puedan tratarse de desórdenes psicológicos, pero si es una María Sabina la que ingiere hongos altamente perniciosos para sus neuronas, entonces la contemplamos con toda unción y nos felicitamos de que hayan supervivencias de formas religiosas prehispánicas. Eso, a mi modo de ver es una seria contradicción ideológica, una postura racista y una irresponsabilidad pedagógica a las que las futuras generaciones tendrán derecho de reprochar. Si nos sentimos obligados a luchar por el avance de las comunidades apartadas, si nos inquieta el subdesarrollo en que estamos inmersos, debemos entender -- que no se resolverán esos problemas sólo con el estímulo de la producción sino que concomitantemente, tendremos que cambiar las superestructuras ideológicas.

Por lo poco bueno que se le encuentre a la magia, hay demasiado - daño individual y social, porque en principio es un camino equivocado hacia el verdadero conocimiento. Si es cierto que sirve de apoyo para descargar tensiones y ansiedad, lo correcto será eliminar los factores que las provocan. El ejemplo de la edad y el sexo viene al caso: la infancia, la vejez y el sexo femenino son desvalidos y dependientes, por lo que acuden mucho al huesero, al adivino y al hechicero "componemaridos"; la solución adecuada será proteger a esos grupos a través de leyes e instituciones en vez de colocarse en actitud de respeto y confianza hacia el brujo, como parece que ha sucedido con todos los antropólogos occidentales.

Aquí se impone que exponga mi propia definición de magia, que queda apuntalada por todo lo antes señalado: pienso que es la actividad - social o individual mediante la cual se trata de controlar los acontecereres naturales por medio de un conjunto de fórmulas, generalmente tradicionales y secretas, que sólo se ajustan a la subjetividad de los individuos que las manipulan y funcionan por la fe que se tiene en ellas. No es la religión del "primitivo", es una actitud mental que ha acompañado siempre al hombre, con la que pretende alcanzar poderes no inherentes a su naturaleza por métodos falsos. Cuando participa de conocimientos científicos, podemos considerarla "pseudo-ciencia".

Por los cráneos del río Solo, en Java suponemos que ya era parte de las instituciones del paleolítico, pero si ese dato fuera falso, -- los neanderthales que acomodaban sus cistas con cráneos de osos y ponían ofrendas a sus muertos nos proporcionan la certidumbre de que ya tenían creencias en otra vida después de ésta, totemismo y animismo, - con una antigüedad de 60,000 años. Desde entonces y hasta la fecha, la magia ha acompañado al hombre igual que la religión y la ciencia, como hemos asentado. Formó parte de la historia de algunas de nuestras mas-exactas y exigentes ciencias como las matemáticas, la geometría, la medicina o la química, pero siempre respondió a intereses de élites, grupos secretos o individuos de mala fé, por lo que aún entonces y mas -- ahora, merece nuestra reprobación.

A través del tiempo, a la magia la encontramos en todas partes, - legalizada o perseguida, pero siempre actuante, por lo que nos llama -

sobremanera la atención que se le quiera dar el rango de "antecedente" de la religión y de la ciencia, como si no existiera hoy en las mas ricas, intelectuales y sofisticadas ciudades como París, Londres, New -- York, Roma o Tokio, para no seguir una interminable lista que abarca-- ría hasta la mas pequeña ciudad de cualquier país tercermundista. Es - en este momento cuando, por desgracia, surge la duda de la bondad de - las opiniones de los antropólogos occidentales. ¿Es que la "Wicca" inglesa no es brujería?, ¿es que el satanismo de California no es hechicería?, ¿es que los miles de espiritistas y adivinos franceses no quedan dentro del pensamiento mágico?. No entiendo por qué todos esos casos quedan fuera de la observación de Frazer, Evans-Pritchrd, Levy-Bruhl, Levi-Strauss, Malinowski o Yalman, si son parte del mismo fenómeno de lo sobrenatural, entendido como patrón de conducta, como sistema organizado de creencias colectivas. Jung, por lo menos, si se dio - cuenta de la importancia del "tan llamado fenómeno oculto", que no queda para ser objeto de curiosidad sólo de los llamados primitivos o salvajes, para oponer "su" pensamiento al "nuestro".

Cuando vemos a la magia abierta, populachera, usando pajaritos para sacar papeles con la suerte o en galletas chinas, resulta ingénua;- pero en realidad es peligrosa y solapada, como cuando se disfraza de - "ciencia" de lo desconocido, o desvía los valores de nuestras juventudes buscando la verdad en las drogas, o trata de controlar las conciencias con la promesa de enseñar a alcanzar la felicidad plena, o impo-- niendo la pasividad y el éxtasis de pregonar "paz y amor" logrando sólo la indiferencia por los problemas sociales y la irresponsabilidad - histórica.

Muchas son las caras que en nuestros días nos presenta la magia, a veces difíciles de diferenciar de la ciencia por las envolturas electrónicas, los términos psiquiátricos, la farmacopea experimental, el - manejo de la energía, el conocimiento de los elementos y decenas de -- aportes científicos de que se ha apropiado. Por eso, mas que antes, deberíamos estar protegidos por nuestras leyes contra el charlatanismo - por una parte y por otra, exigir a los investigadores sociales que dejen de respetarla y la vean como el enemigo social que es.

En otras partes de este trabajo acudo a la opinión de los esoteristas, cuando se trata de aclarar fenómenos específicos de la magia,- como la parapsicología, la cábala o la alquimia, de los que no se preocupan los científicos o analizan poco y hay necesidad de entender sus fundamentos y funcionamiento. En el caso de la definición y teoría de la magia, por el contrario, son tantos los especialistas y tan numerosas las escuelas que se avocan a profundizar en las cuestiones mágico-religiosas, que los obscurantistas nos salen sobrando, puesto que siempre carecerán de la más mínima exigencia y objetividad.

Uno o dos ejemplos dejarían probada esta aseveración; Zaniah,(43), escribe: "MAGIA.- Antigua ciencia y práctica de los poderes ocultos de la Naturaleza para comunicarse con seres superfísicos o ejercer dominio sobre los planos inferiores y producir efectos visibles. Se clasifica en Teurgia (magia natural o blanca), de carácter benéfico o Goecia (magia negra), maléfica.

(43) Zaniah, 1962, Pág. 149. (El subrayado no está en el original).

La magia es un procedimiento mediante el cual pueden realizarse - ciertas cosas no realizables bajo las leyes ordinarias conocidas. Algu nos hombres... se han convertido en adeptos para manipular las fuerzas sutiles. Emplean sus poderes para ayudar a los demás... Otros... emplean sus conocimientos egoístas para obtener poder sobre sus semejantes. A los primeros se les llama "blancos" y "negros" a los segundos..."

La de Zaniah es una obra que pretende abarcar, en forma enciclopé dica, las definiciones de la magia occidental y oriental, pero no se - ocupa de los grupos primitivos o salvajes que inquietan a los antropó- logos. Ahora veamos a un autor enfocado a los poderes mentales, la pa- rapsicología; Hervé Masson, (44), nos dice:

"MAGIAS.-... estas disciplinas... tienen una finalidad diversa. - Por una parte, la obtención de "poderes" constituye su objetivo confe- sado; de la otra, y aunque no lo parezca, sus métodos son.. esotéricos. ... la magia es una forma secreta y brutal de la religión. Sin embargo, lo que la diferencia es que pretende obligar a las fuerzas espiritua-- les a las que se dirige, en tanto que las religiones sólo pretenden -- convencerlas... Existen numerosas clases de magia, que podemos clasifi car en dos grupos, la magia personal y la magia ceremonial. La primera se ejerce directamente, sea porque el mago actúa personalmente sobre - la o las personas que cree subyugar, sea porque utiliza los servicios- de un intermediario "astral" que le es adicto. El rito se reduce aquí- a su mínima expresión y la voluntad, las facultades para-normales del- operador juegan el papel dominante...

Lo primero que se nota es que están trabajando con dogmas, no con premisas científicas que deben comprobar, por lo que no nos resultan - importantes, y como tampoco Masson se interesa en las sociedades primi tivas y en general los creyentes en el esoterismo no lo hacen, llega-- mos a la conclusión de que parte del supuesto de que para esos grupos la magia es su religión, tan pobre y deficiente como el resto de sus - instituciones y no les incumben porque se sitúan en el ámbito de las - "altas magias", o "poderes desconocidos". Lo que hemos revisado, que - ha sido mucho a lo largo de 10 años, muestra comportamientos mas o me- nos constantes: o bien se avocan a los complejos mágico-religiosos "pri mitivos", (englobando aquí a los prehistóricos y los marginados) o a - los de la civilización; son pocos los que con un punto de vista mágico o científico se dan cuenta que esos fenómenos son iguales, forman una- superestructura que responde a las estructuras que la producen, y ten- dremos que reconocer que tanto las escuelas materialistas (marxistas-so viéticas), como las psicologistas, paradójicamente los contrastes, son las que lo comprenden claramente. Revísese a Freud, a Jung, a González Enriquez en México, o a Marx, Engels y Sokovieds.

En este trabajo se hace dicha diferencia y se presenta por separa do la magia "primitiva" o marginada (porque no conocemos casi nada de- la realmente primitiva o prehistórica), de la civilizada, porque un mo do de producción autosuficiente, sin excedente y sin iglesias, no pue- de elaborar instituciones tan sofisticadas como las de otro modo de -- producción con excedentes importantes e iglesias que compitan con el -

(44) Masson, 1975, Págs. 488 a 490. (El subrayado no está en el origi- nal).

mago, aunque tengan el mismo carácter y resuelvan idénticas necesidades. En ese caso estaría la economía, por ejemplo, o la organización social. Los detalles que se dan mas adelante harán que ésto quede claro y no parezca contradictorio el hecho de que las redactemos en capítulos diferentes, después de alegar tanto porque se les vea como un fenómeno similar.

2.- MAGIA Y RELIGION.

Ya hemos tratado muchos puntos sobre ambas, principalmente sobre la primera; en este momento procuraremos diferenciarlas.

Nos adherimos a la opnión de Durkheim de que la mas clara diferencia es que la religión se organiza en iglesias (45), las cuales ostentan representaciones colectivas de unión, de fraternidad, mientras que la magia permanece individual, aislada en sus finalidades. Sólo que a veces, las sociedades, secretas de tipo brujeril, suelen desarrollar fuertes ligas y en ese caso el esoterismo, el conocimiento secreto que no es participado por todos, es el único signo de que se trata de una rama de la magia.

La religión establecida en iglesias es históricamente tardía, porque sólo se puede mantener en sociedades con sobre-producción considerable. Las iglesias se imponen desde las primeras civilizaciones (3000 A. de J.C.) por el monopolio de los conocimientos, que son la base de la economía, como el calendario y la medicina. Por eso el sacerdote -- desde que aparece y hasta la fecha es un individuo muy respetado y con un alto status social y político; su personalidad ha nacido y crecido en detrimento de la del mago, lo cual es fácil de entender, ya que ambos han competido siempre por el poder social y el control de las conciencias. La balanza se ha inclinado por el sacerdote debido a la necesidad de unión, moral y organización, que cumplen las iglesias y de lo que la magia queda alejada.

La religión es, por naturaleza, conservadora; tiene posturas obsoletas que la hacen ser socialmente un lastre. En nuestro momento, el catolicismo por ejemplo, se mantiene negado al divorcio, al control de la natalidad y a la lucha de clases; eso vuelve al sacerdote un tanto impopular y a la larga puede ponerlo en desventaja frente al mago, que no tiene trabas de ese tipo.

En párrafos anteriores hemos insistido en que la mentalidad mágica no es diferente de la religiosa porque ambas se nutren en lo sobrenatural. Sin embargo entre magia y religión hay muchas diferencias formales que procuraremos contrastar en el cuadro No. 1 para que sean más objetivas.

En la elaboración de ese cuadro, sólo se consideró el criterio de autores científicos, sobre todo antropólogos. No se tomó en cuenta la opinión de los escritores esotéricos. Algunas ideas parecen repetitivas, pero tienen diferencias sutiles que es necesario marcar. Mediante él nos vamos a dar cuenta de por qué la magia no ha desaparecido a pesar de que el tiempo y la ciencia la han hecho inoperante; entre otras cosas destaca el que el cliente no tenga más obligación que pagarle al mago, sin que se vea forzado a una supeditación moral.

(45) Durkheim, 1968, Págs. 29 a 49.

En los pueblos pre-clasistas o pre-estatales de la antigüedad y - en los actuales marginados, la magia es de las únicas formas de enfrentar adversidades individuales y colectivas, pero ni en estas sociedades se está obligado a creer lo que dice el brujo y la gente no siempre se somete a su voluntad; tiene una gran personalidad, pero el pueblo - acude a él sólo cuando se siente impotente ante el embate de problemas sociales o naturales que no sabe o no puede manejar.

Se piensa que el brujo controla la vida, la muerte y la salud, -- atrae animales para caza, consigue amores o los deshace, hace llover, adivina, aleja espíritus dañinos y recobra las almas que se han perdido. Interviene en muchos de los problemas que afectan al individuo o a la comunidad: funge como curandero, consejero, casamentero, juez y predice el futuro de los recién nacidos. Pero la gente les teme, los considera un mal vecino porque trae corrientes negativas, es portador de "mal de ojo", es abusivo y voraz, por lo que su intervención está sujeta al llamado individual o colectivo y no actúa sin que se le solicite, para bien o para dañar.

En la civilización es semisecreto el trato con él. Debe limitarse a responder por los encargos que se le hagan, como elaborar talismanes, adivinar, curar, limpiar, preparar horóscopos y hasta hacer sugerencias políticas: pero una vez cumplida la solicitud, se acaba la relación.

Los sacerdotes en contraste, trabajan en forma regular, calendárica, con toda clase de seguridades sociales, afectos, reconocimientos y orgullo del trato personal. El hecho de depender de voluntades divinas lo hace inocente de todas las calamidades y un excelente intermediario.

3.- MAGIA Y RELIGION vs. CIENCIA.

Los evolucionistas, como ya se dijo, llegaron a la conclusión de- que las actitudes con las que el hombre se ha enfrentado al medio a -- través de la historia, con la intención de controlar los aspectos negativos de la naturaleza, han sido tres:

1.- Magia. 2.- Religión. 3.- Ciencia.

Frazer (46) y sus seguidores desarrollaron sobre esas bases las - características de la personalidad del mago, del sacerdote y del científico. Según ellos, el primero y el tercero se enfrentan directamente a los problemas, sólo que la conducta es distinta; el mago con fórmulas secretas e invocaciones y el científico con métodos adecuados que llevan a soluciones seguras. El sacerdote en cambio es sólo un intermediario entre los hombres y los dioses; suplica, pero también "controla" las técnicas para acercarse a los seres sobrenaturales y propiciarlos. Así les resulta la dicotomía (mago-científico) vs. (sacerdote).

Si hemos insistido en que sólo hay dos posibilidades de organizar el pensamiento: la mágica y la científica, no podemos aceptar la postura de los evolucionistas. Tanto el mago como el sacerdote manejan conceptos de seres sobrenaturales que rigen la vida del hombre y explican el origen de todo por la capacidad creativa de ellos. El científico se

(46) Frazer, 1956, Pág. 76.

antagoniza globalmente, todo lo duda, es antidogmático, sabe que las - cosas y los fenómenos o procesos existen y se suceden con independencia del conocimiento humano y se esfuerza en percibirlos, razonarlos, profundizarlos y conocer sus leyes. Rechaza el creacionismo y se preocupa por explicarse los problemas respondiendo cómo y por qué.

Basándose no en la forma de actuar, sino en el método, para buscar el conocimiento, la dicotomía que nos resulta es entonces: (mago-sacerdote) Vs. (científico), diferente a la que sugieren los evolucionistas.

La actitud del científico ha variado mucho del siglo XVIII a nuestros días; antes era una bodega de sabiduría que sacaba a relucir conlatinajos. En la actualidad, con las toneladas de publicaciones que se producen diariamente en el mundo, ninguno es capaz de estar al tanto - de lo que se escribe en su especialidad en todas partes, volviéndose - mas modesto.

La ciencia, en su conceptualización, también ha variado; siendo - en sus principios un conjunto de ideas sin discusión sobre algo conocido e importante para la vida del hombre, hoy no se puede llamar a nada "científico", si no está trabajado con método, ha resultado plenamente probado, es claro, lógico, organizado, busca la universalización y la- aplicación.

El científico actual es producto de la Revolución Industrial; sin negar que los hombres preocupados por la búsqueda de la verdad se pierden en la profundidad del tiempo, debemos reconocer que la importancia social que ahora tienen resulta de la lucha que a partir del siglo XVII libró la clase burguesa. entonces productiva y activa, contra la aristocracia ya improductiva e inoperante. La técnica para transformar la materia prima requería del desarrollo de la ciencia y así empezó su -- oportunidad histórica. Sus inicios fueron fundamentalmente prácticos,- pero se impuso la necesidad de la teoría que se proliferó en corrientes filosóficas burguesas, muchas de ellas desviacionistas. Los siglos XVIII, XIX y XX fueron pródigos en corrientes y discusiones fértiles, ya que de ellas se derivaron conclusiones acertadas para la interpretación de la naturaleza, su control y su aprovechamiento.

El científico no necesita una personalidad carismática como el mago o el sacerdote. Su carta de presentación es su preparación académica. Generalmente es un burgués en los países capitalistas, porque es - esta clase la que tiene mayores opciones de estudio y en consecuencia está comprometido con ella, aunque una fuerte corriente del pensamiento científico del "Tercer Mundo" o "Países Subdesarrollados" o "en Vías de Desarrollo", está clamando porque ese compromiso sea para la masa,- que es la que produce y le da la oportunidad real.

Como a lo largo del trabajo se van a aclarar mas dudas sobre magia y religión, en este momento hay necesidad de enumerar algunas características de la ciencia para que su objetivo quede suficientemente redondeado. Se han tomado de entre los especialistas en filosofía, filosofía de la ciencia, historia de la ciencia y teoría de la ciencia - que se encuentran en la bibliografía de la primera parte.

1.- La ciencia es una en tanto se refiere a la actitud racional -

del hombre para conocer, a través de métodos adecuados, los - procesos que componen el universo que lo rodea, a sí mismo y a los fenómenos específicos de su sociedad. Esa actitud se -- concréta en ciencias particulares que enumeran cada uno de -- los aspectos de la realidad.

2.- La ciencia se apoya constantemente en la filosofía, y de ella en especial en la lógica.

3.- La ciencia y la filosofía están unidas por el método.

4.- La ciencia da el conocimiento verdadero a través del método; el conjunto de conocimientos es organizado por la filosofía - que debe verse como la ciencia de las ciencias y de nuevo su aplicación debe hacerse a través del método.

5.- Los conocimientos científicos explican las diversas formas en que se manifiestan los procesos de la naturaleza, por eso pueden ser comprobados por cualquiera en todo momento.

6.- La fuente del conocimiento científico es la realidad, la naturaleza, por lo que:

a) Distingue las fases observadas en el desarrollo de los procesos.

b) Determina su sucesión.

c) Descubre sus enlaces internos y sus conexiones con otros - procesos.

d) Encuentra los medios para que la intervención del hombre - sea eficaz.

e) Busca los modos de comprobar y universalizar.

f) Concluye las maneras de aplicar todo.

7.- A diferencia de las manipulaciones mágicas que son heredadas- en élites y se mantienen secretas, la ciencia es producto de- la inquietud y trabajo de muchas generaciones en todo el mundo, por lo que sus conocimientos y aplicaciones pertenecen a toda la humanidad.

8.- Tanto las técnicas como los métodos y los conocimientos adquiridos por la ciencia, deben ser del dominio público para su - oportuna aplicación y mejoría de la sociedad.

9.- El desenvolvimiento de la ciencia está determinado por las necesidades de la producción material, que condiciona el desa-- rrollo de la sociedad. Al descubrir propiedades de la naturaleza, nuevos materiales, nuevas técnicas, fuentes de energía y organizarlos, mejora la producción.

10.- El papel que la ciencia juega en la mejoría de la producción- y por lo tanto de la sociedad, aumenta día a día, por lo que-

hoy muchos tienden a considerarla una fuerza productiva directa.

11.- La concepción materialista del mundo es el fundamento teórico de la ciencia actual.

En cuanto al comportamiento concreto de los científicos, podríamos señalar algunas actitudes que lo diferencían del mago y el sacerdote:

1.- No heredan o reciben la "sabiduría", su obligación es basarse en los conocimientos y experiencias anteriores para llevarlos adelante y agregar algo nuevo, por lo que se progresa socialmente con su trabajo.

2.- El científico es activo, construye, descompone y recompone, sabiendo que todo se va a transformar. Todos los acontecereson motivo de su curiosidad. Sabe que conociendo perfectamente los procesos de la naturaleza todo puede y debe ser usado en beneficio colectivo.

3.- Carece de complejos de "divino" o intocable.

4.- Moralmente, el científico se debe preocupar por la mejoría de la sociedad y eludir los avances negativos de la ciencia, como los inventos de sistemas masivos de exterminio humano o ecológico; aunque en rigor ético, debe conocerlos perfectamente para controlarlos.

Sólo la ciencia puede lograr el progreso de la técnica, la producción y la sociedad. La historia nos muestra un balance desfavorable para la magia y la religión, cuando en el pasado controlaron los destinos del hombre.

El que los magos sean considerados charlatanes y estafadores por la generalidad y el que los sacerdotes sean oídos opcionalmente y con menos frecuencia que en el pasado, prueba que la ciencia ha echado raíces en nuestra sociedad, plasmándolo en sus leyes. A pesar de los esfuerzos oscurantistas, ahora revitalizados, se ve que tanto la magia como la religión están en marcha descendente.

II.- MITOS RITOS Y CULTOS.

Magia y religión se expresan a través de mitos, ritos y cultos, por lo que nos ocuparemos un poco de estos temas. Si queremos entender con claridad la importancia social de la mitología, debemos considerar la eterna dicotomía de autores esotéricos y científicos; los primeros piensan que los mitos son la prueba de la veracidad de los hechos ocultos, mientras que los segundos los analizan, comparan, interpretan, juzgan y clasifican desde sus diferentes ángulos, formando diversas corrientes de opinión. Trataremos de hacer un resumen de los criterios más importantes.

Mitos.

Los griegos usaban la palabra "mythos" para referirse a cuentos - simples, inciertos, mientras que con el término "logos" se exigía una- verdad razonada..

Para nosotros serán relatos que involucran al hombre en una relación por él imaginada, con seres superiores y fuerzas de la naturaleza que suceden en tiempos y lugares que nada tienen que ver con la realidad, por lo que todo es posible y de ello pueden desprenderse toda clase de justificaciones a costumbres y tradiciones.

La importancia del mito ha sido comprendida por los investigadores y a través de él procuran penetrar en los valores morales de los - pueblos. Es muy obvio cuando plantea los diferentes modelos de conducta y contrasta claramente lo bueno de lo malo, la verdad de la mentira o lo justo de lo injusto.

Malinowski (47) dice textualmente... "el mito... no es simbólico, sino una expresión... de lo que constituye su asunto... una resurrección en el relato, de lo que fúe una realidad primordial, que se narra para satisfacer profundas necesidades religiosas, anhelos morales, sumisiones sociales, reivindicaciones e incluso requerimientos prácticos. El mito cumple, en la cultura primitiva, una indispensable función: expresa, da bríos y codifica el credo; salvaguarda y refuerza la moralidad; responde de la eficacia del ritual y contiene reglas prácticas para la guía del hombre... El mito es una prágmatica carta de validez de la fé primitiva y de la sabiduría moral".

Contrastando con el sobresaliente rol social que aquél le da al - mito, Otto (48), experto en "lo sagrado", plantea a lo largo de su obra, que no puede entenderse fuera de la religión, no es literatura, psicología, sociología ni economía; no retrata más que ideas religiosas.

Elíade (49) se ocupa del tiempo en el mito, diferente del tiempo- real, como tiempo indestructible, y dice... "Es el eterno presente del acontecimiento mítico lo que hace posible la duración profana de los - acontecimientos históricos... o sea que la historia corriente precisa- su temporalidad cuando se contrasta con el acontecer sagrado".

El mito responde preguntas de orígen, conducta y fines, con tradiciones comprensibles para todos. Levi-Strauss (50) opina que "las relaciones de parentesco son en los mitos el código sociológico del universo"... "El parentesco constituye el esquema ideal, que organiza la forma ideal de los mitos"... y Godelier (51) amplía la idea haciendo de - la mitología el camino a través del cual se legaliza la fé, se fundamentan las creencias, se crea un cuerpo sólido de seres sobrenaturales que representan ideales humanos, fuerzas de la naturaleza, o sea el --

(47) Malinowski, 1974, Págs. 177 a 183.
(48) Otto, 1965.
(49) Elíade, 1973, Pág. 79
(50) En Godelier, Et. al. 1974, Pág. 29
(51) Op. Cit. Págs. 30 a 61.

universo de representaciones ideales que los pueblos primitivos se forman de sí mismos.

En las sociedades modernas y contemporáneas, los mitos se han secularizado, como la libertad de prensa, que por imposible se ha convertido en mito. Por un acelerado avance tecnológico, en otras se ha observado el fenómeno de la demitologización, porque el ritmo con que avanza la ciencia ha hecho que la mayor parte de las manifestaciones mágico-religiosas parezcan demasiado viejas. Por último, también vemos abundante la remitologización, con temas como los OVNI, o viejos conceptos de magia transformados, como los poderes de la mente que equivalen almana de Oceanía.

La psicología es una de las ciencias que más han contribuido a la demitologización. Freud hizo a un lado la historia cultural y creó unmecanismo independiente basado en la condición biológica del hombre, - de manera que los mitos y los sueños de todos, los interpretó como elresultado de los deseos concientes reprimidos que producen sentimien-- tos de culpa principalmente, V. gr. el complejo de Edipo (52) y sus -- discípulos siguieron su ejemplo, mejor o peor planteado como el tan - mencionado Jung (53) que a través de los arquetipos, postula que los - mitos reflejan el inconciente colectivo fusionado con la forma básica- de la psique individual.

No debemos dejar de mencionar alguna de las corrientes filosófi-- cas más novedosas, como el existencialismo, para el cual el mito es totalmente innecesario, ya que el hombre vive, se reproduce, conserva su salud y logra la felicidad sin él; que los mitos se transforman con los avances técnicos e institucionales y que los préstamos culturales sonmotivos importantes de su dinámica.

Encabezando el materialismo, Karl Marx (54) hace definiciones para la religión que pueden encuadrar perfectamente al mito:..."es la -- ciencia y el sentimiento que de sí poseé el hombre, el cual aún no alcanza el dominio de sí mismo o lo ha perdido ahora".....o bien ...."es la interpretación general de este mundo, su resumen enciclopédico, su lógica en forma popular, su punto de honor espiritual, su exaltación,- su sanción moral, su solemne completamiento, su consuelo y justifica-- ción universal. Es la realización fantástica del ser humano, porque el ser humano no tiene una verdadera realidad"... Repito que se refiere - a la religión y no al mito, pero como éste es visto por los marxistascomo parte del sistema mágico-religioso, podemos transcribir aquí esas interesantes frases.

Muchas veces el mito es el resultado de fantasías que quisieran - resolver deseos humanos y la magia, casi siempre involucrada, ha tratado de abarcar, como queda claro en el cuadro No. 2.

La mitología de todo el mundo se parece. Los personajes y sus características varían, pero siempre encontramos formas fantásticas similares para cubrir deseos o necesidades humanos; V. gr. la creación,con el verbo encarnado; la seguridad, con la invisibilidad; el orgullo dela ascendencia, con antepasados gigantes; la riqueza fortuita, con tesoros encontrados; la solución de la sed, con varitas mágicas; la eter

(52) Freud, 1953 Vols. 4 - 5.A lo largo de las obras.
(53) Jung, 1959 (a), Vol. IX, parte 1a.
(54) Marx, K., (1937).- Introducción". Págs. V y VI.

na juventud, con fuentes de aguas maravillosas, etc.

Cuando las formas míticas resultan obsoletas, son cambiadas por - figuras de actualidad, inventando a personalidades populares cualidades que jamás tuvieron, como la infalibilidad del Papa o la predestinación de Hitler. La política siempre ha mitologizado líderes o fundadores de Estados, pero desde el siglo XVIII ya no le es fácil presentarse irracional y entonces son los ideales los que acaban por convertirse en mitos, como la libertad, la igualdad o la democracia.

Para la gente que no puede vivir dentro de la realidad, nuestra - sociedad atómica ha inventado mitos adecuados, V. gr. la constante visita de seres extraterrestres, los poderes malignos concentrados en el Tríangulo de las Bermudas, o la capacidad vivificadora de la forma piramidal. La existencia de pro-hombres con poderes superiores a los normales ya no se explican con ideas de que son descendientes de dioses,- como Prometeo, sino que se dicen nacidos en otras galaxias como Superman, o bien son resultados de prótesis científicamente planeadas.

En el cuadro No. 3 se ha hecho una síntesis de los principales tipos de mitos para su mejor comprensión.

CUADRO No. 2

ANHELOS HUMANOS	MITOS	ACTIVIDADES MAGICAS.
Inmortalidad.	Héroes griegos. Semidioses.	Elíxires, baños, amuletos.
Invulnerabilidad.	Aquiles.	Baños. Invocaciones.
Resurrección.	Orfeo y Eurídice. Complejos dionisíacos.	Llamado del alma. Invocaciones.
Poderes sobrenaturales.	Todos los componentes de cualquier -- panteón.	Talismanes, cráneos o partes del cuerpo del enemigo. Conocimiento del poder de las cosas. Fórmulas verbales. Alquimia. Cábala.
Poderes sexuales	Fausto.	Invocación al diablo. Elíxires. Amuletos.
Eterna alegría y bonanza.	Baco.	Bebidas embriagantes.
Riqueza inacabable	Midas. Jasón	Piedra filosofal. Amuletos.
Vuelo.	Seres alados o con poderes o talismanes.	Ungüentos. Extasis. Botas.

Ritos

Los ritos también han sido objeto del estudio acucioso de las diferentes escuelas de sociología y antropología. En general tiende a - vérseles como el conjunto de ceremonias o actividades que llevan un - fin mágico-religoso preciso y en el colmo de la simplificación, algunos autores los consideran sinónimos de protocolo.

Para Frazer (55) son el principio mismo de la magia y los confunde, así, con el manipuleo del brujo, lo que es incorrecto porque el rito tiene muchas funciones, como se verá, según los especialistas -- occidentales.

Freud, a lo largo de sus obras, los señala como formas aparejadas a las neurosis obsesivas, pero no lo podemos aceptar porque son condicionados por la sociedad, no por el individuo.

Para Emilio Durkheim (56) son los medios destinados a permitir al hombre imponer su voluntad al mundo, pero en su práctica se refieren- sólo a las cosas sagradas.

Cazaneuve (57) nos aclara que la palabra "ritos" se refería a toda acción que se repetía sin variación, fuera religiosa o laica y acepta la definición de M. Leenhardt de que "un rito es un acto cuya eficacia es en parte de orden extraempírico" (58).

Cazaneuve plantea en resumen que "lo sagrado es un aspecto de lo- numinoso por el cual este aparece como el arquetipo trascendente que- funda el orden humano sin estarle sometido. La religión por medio de sus ritos, afirma a la vez esta trascendencia y la posibilidad de que el hombre participe en sus arquetipos sagrados"....(59), y en otra -- parte dice: "La finalidad de los verdaderos ritos.. consiste unas veces en ahuyentar la impureza, otras en manejar la fuerza mágica y -- otras, aún, en colocar al hombre en relación con un principio sagrado que lo trascienda". (60). Su trabajo es de lo mas actual y completo - dentro de los postulados franceses.

Nosotros entenderemos por ritos las ceremonias o conjunto de actividades que se realizan dentro de un marco mágico-religioso, reglamentadas, invariables, repetitivas, entereotipadas y muy tradicionales, porque los seres superiores castigan las desviaciones. En su total -- son el lenguaje simbólico de lo aceptado por una sociedad. Su objeto- es mantener las cosas dentro de lo correcto, lo normal y lo adecuado, pero también aceptamos los puntos de vista de Cazaneuve de que son el medio para el manejo y sometimiento de las fuerzas sobrenaturales.

Los ritos son la parte más rica y observable de las creencias; deben de ser exactos, impresionantes y significativos para todos. Serán útiles en tanto produzcan la emotividad necesaria para realizar la -- unión de la sociedad y eficaces siempre que permitan penetrar en las- expresiones del mundo sobrenatural. Se realizan a través de plegarias,

(55) Frazer, 1956, a lo largo de la obra.
(56) Durkheim, 1968, Pág. 89.
(57) Cazaneuve, 1972, Pág. 16
(58) Op. Cit. Pág. 19.
(59) Op. Cit. Pág. 260.
(60) Op. Cit. Pág. 255.

oraciones, recitaciones, ofrendas; acompañándose de posturas, vestimentas ornamentos, música, danzas, mortificaciones y hasta sacrificios de sangre.

Para su ejecución se requieren expertos que sepan impartir sus vivencias a un auditorio heterogéneo y lo haga creer y participar. En los grupos marginados destaca la importancia de la máscara, generalmente con poderes apotropaicos y la pintura corporal.

Los especialistas discuten si es primero el mito que el rito. No es nuestra materia, pero es interesante observar que hay mitos sin ritos pero nunca ritos sin mitos y que éstos tienen mayor profundidad mental y filosófica que aquellos. Ambos festejan adecuadamente los temas sagrados, dándoles fastuosidad, profundidad y contenido histórico.

Los ritos no pueden ser facilmente encajados en clasificaciones arbitrarias, pero sólo como guía hagamos la siguiente división, según su finalidad:

CUADRO No. 4

RITOS.
- A) Para conservar la salud.
- B) Para control social
  - 1.- De "pasaje"
  - 2.- Localizados
- C) Para control de fuerzas negativas.
- D) De contenido metafísico.

A) Los ritos para conservar la salud se relacionan con la curandería, por lo que abundan los referentes a la purificación y se verán en el apartado de la magia "primitiva".

B) Los ritos para el control social tienen amplia y profunda -- obligatoriedad en el grupo que los acostumbre. Los dividiremos en:

1.- Los de pasaje, también llamados de tránsito, transición, paso o edad, son universales y se refieren a las ceremonias mediante las cuales un individuo es reconocido en un nuevo status dentro de la sociedad. Los más importantes son los de nacimiento, pubertad, iniciación, matrimonio y muerte,- y tambien se detallarán en magia "primitiva".

2.- Los localizados son los que reducen la obligatoriedad a un

grupo, que puede ser sociedad secreta, asociación sagrada, hermandad, etc.

C) En los ritos para controlar las fuerzas negativas, a pesar de- que toda la comunidad participe, la responsabilidad del éxito- recae sobre el oficiante, ya sea sacerdote, mago o rey. Para - este último citaremos el ejemplo de la China Feudal.

D) Los de contenido metafísico son ritos conectados con religio-- nes o grupos esotéricos cerrados, alejados de las masas; abun- dan en cultos especiales y requie·en profundidad en los miste- rios.

Cultos.

Refiriéndonos por último al culto, tomaremos la palabra por su -- significado original (cultivo), para definir el conjunto de ritos y ce remonias con los cuales se cultiva a los seres sobrenaturales y se -- les testifica reconocimiento de superioridad y sumisión. Los cultos - más tempranos corresponden por ahora al paleolítico inferior en tran- sición al medio, suponiendo que el conjunto de calotas encontradas en el río Solo en Java, sean muestra del culto al cráneo desde esas épo- cas.

La civilización presenta distintos ritos de los que acompañan a - las actividades mágico-religiosas de los pueblos "primitivos"; son ca lendáricos, de observancia comunal y ricos en parafernalia.

A lo largo de su obra, Jensen (61) nos da las siguientes caracte- rísticas para el culto.

-Fué el gran lenguaje religioso de las primeras épocas de la huma nidad y su importancia ha ido decreciendo en el transcurso del - tiempo. En la actualidad es el medio de comunicación preferido - de los grupos no estratificados socialmente (62).

-Es importante porque logra actuación solidaria en la sociedad -- (63).

-Se parece al juego en tanto es una lucha por algo o una represen tación de algo (64).

-Lleva implícita suprema y santa gravedad (65).

-Es fiesta en tanto es celebración fuera de lo ordinario. Las -- fiestas sagradas son de profunda relación y une a los hombres - con los dioses (66).

(61) Jensen, 1966.
(62) Op. Cit. Págs. 58-59
(63) Op. Cit. Págs. 58-59
(64) Op. Cit. Pág. 63
(65) Op. Cit. Pág. 64
(66) Op. Cit. Pág. 68

-Es representación del orden mítico del universo (67)

-Como los cultos son por una parte "representaciones" de conocimientos relativos a la realidad, y por otra, posibilidad de expresión del ser humano, resultan tan importantes que pueden sobrevivir a pesar de que las creencias que los originaron sean substituidas (68).

Enumeramos algunos con valor universal, aclarando que sus formas varían en cada sociedad:

-A los antepasados.

-A las deidades creadoras o representantes de las fuerzas naturales y muchas ocasiones a lo considerado "sagrado".

-A la fertilidad.

-A las personalidades destacadas por su sacrificio a los intereses generales que podríamos denominar "héroes" o "santos".

-A los orígenes míticos o históricos y a las cosas relacionadas con ellos, sean animales, vegetales, minerales o humanos.

-Al alma, entendiéndola como el ente que sobrevive a la muerte del organismo.

-Al cráneo, como asiento del alma o de los "poderes".

Nos resta mencionar que los ritos pueden ser profanos, pero que los cultos sólo se refieren a lo sagrado.

III.- SUPERSTICIONES.

Los filósofos las consideran: 1) "excesos" de la religión; 2) aberraciones de ella o, 3) formas de religiones que no compartimos y nos molestan (69). En los tres casos quedan dentro de los cuadros mágico-religiosos que nos interesan.

El "exceso" se refiere, según Warren (70), a que esa creencia sobrevive (es supérstite) a pesar de que se ha probado científicamente su falsedad; con lo cual están de acuerdo Pike, (71) y Pratt, (72).

Sin embargo, la escuela psicoanalista de Jung (73) le encuentra otra explicación: "... es cierto que en tiempos recientes, el hombre-

(67) Op. Cit. Pág. 71
(68) Op. Cit. Pág. 82
(69) Abbagnano, 1963, Pág. 1109
(70) Warren, 1960, Pág. 345
(71) Pike, 1960, Pág. 381
(72) Pratt, 1960, Pág. 288
(73) Jung, 1966. Pág. 82

civilizado adquirió cierta fuerza de voluntad que puede aplicar donde le plazca.... mientras que el hombre primitivo parece estar trabado - a cada paso, en su acción, por miedos, supersticiones y otros obstácu los invisibles."El querer es poder" es la superstición del hombre moderno". Con ello inferimos que sugiere que la superstición se encuentra en todos los hombres como un pensamiento incorrecto, que es negativo entre los primitivos y positivo entre los civilizados. Quizás -- sea una explicación a la ligera, poco meditada, pero por racista no - la aceptamos; creemos que siempre son negativas las supersticiones.

Jacobi, que entra en esa escuela (74), nos dice: "La gente que - confía totalmente en su pensamiento racional y desecha o reprime toda manifestación de su vida psíquica, con frecuencia, tiene inclinación, casi inexplicable, hacia la superstición... y puede ser facilmente -- embaucada... por magos y prestidigitadores. Y... la importancia que - esa gente da a su intelecto está contrapesada por los sueños en los - que se encuentra con lo irracional y no puede librarse de ello".No es difícil señalar todas las contradicciones que encierra este párrafo, con el que tampoco comulgamos porque el pensamiento racional bien fundado no es presa fácil de embaucadores ni se apesadumbra por sueños - que no entiende.

Para nosotros, las supersticiones son cuadros supervivientes, -- efectivamente, de creencias antiguas que no comprendemos porque nunca conocimos, pero como forman parte del pensamiento mágico, las dejamos como una manifestación mas de él, al que le dan abundancia de material para sus mitos y por su parte reciben las finalidades que éstos tienen en la sociedad y que han quedado señaladas en páginas anteriores.

Son diferentes en los grupos "primitivos" y en las civilizaciones por las mismas razones que su religión, su magia y su organización social, porque los sistemas económicos son distintos y producen las instituciones que necesitan, acordes a cada modo de producción.

Impactan mas a los grupos marginados que a los civilizados y con todo el complejo mágico tienen mayor vigor que el pensamiento científico, por descuido de la educación estatal en nuestros días, o errores políticos en estas apreciaciones. De lo que estamos seguros, es que - es un problema social y nunca de la mentalidad superior o inferior de los hombres, ideas que rechazamos en principio.

(74) Jacobi, 1966. Pág. 290.

BIBLIOGRAFIA DE LA SEGUNDA PARTE.

ABBAGNANO, Nicola:

1963 "DICCIONARIO DE FILOSOFIA".
Fondo de Cultura Económica. México.

ARGYLE, Michael

1958 "RELIGIOUS BEHAVIOUR"
Routledge. London

BRONFENBRENNER, Urie

1958 "SOCIALIZATION AND SOCIAL CLASS THROUGH TIME AND SPACE"
Págs. 400-425. Readings in Social Psychology.
Holt. N.Y. U.S.A.

CARDONA, Castro F.L.

1972 "LA MITOLOGIA"
Editorial Bruguera, S.A.
Barcelona España.

CAZANEUVE, Jean

1972 "SOCIOLOGIA DEL RITO".
Amorrortu, Editores. Buenos Aires. Argentina.

CODRINGTON, Robert Henri

1957 "THE MELANESIANS; STUDIES IN THEIR ANTHROPOLOGY AND FOLKLORE"
Human Relations Area Files Press. New Haven. U.S.A.

CRAWLEY, A.E.

1905 "THE TREE OF LIFE"
London.

1927 "THE MYSTIC ROSE"
Rev. Theodore Besterman. 2 Vols. London.

CROMBACH, Abraham

1933 "THE PSYCHOLOGY OF RELIGION"
Psychological Bulletin No. 30. Págs. 327-361. U.S.A.

DURKHEIM, Emilio.

1968 "LAS FORMAS ELEMENTALES DE LA VIDA RELIGIOSA".
Editorial Schapire. Buenos Aires, Argentina.

ELIADE, Mircea.

1968 "EL MITO DEL ETERNO RETORNO, ARQUETIPOS Y REPETICION".
Editorial Emece. Buenos Aires, Argentina.

1972 "TRATADO DE HISTORIA DE LAS RELIGIONES".
Ediciones Era. S.A. México.

1973 "LO SAGRADO Y LO PROFANO".
Editorial Guadarrama. Madrid.

ENGELS, Federico.

1961 "LOS NATURALISTAS Y EL MUNDO DE LOS ESPIRITUS".
en; Dialéctica de la Naturaleza. Págs. 30-40.
Editorial Grijalbo, S.A. México, D.F.

EVANS-PRITCHARD, E.E.

1965 "THEORIES OF PRIMITIVE RELIGION".
Oxford University Press. England

1976 "BRUJERIA, MAGIA Y ORACULOS ENTRE LOS AZANDE".
Edit. Anagrama. Barcelona. España.

FIRTH, Raymond (Editor)

1957 "MAN AND CULTURE: An Evaluation of the Work of Malinowski"
Routledge and Kegan Paul. London. England.

FRAZER, James G.

1956 "LA RAMA DORADA".
Fondo de Cultura Económica. México.

FREUD, Sigmund.

S/F "TOTEMISMO Y TABU".
En: Obras Completas. Editorial Iztaccíhuatl. México

S/F "EL PORVENIR DE LAS RELIGIONES".
En: Obras Completas. Editorial Iztaccíhuatl. México.

S/F "EL PORVENIR DE UNA ILUSION".
En: "El Porvenir de las Religiones" Ed. Iztaccíhuatl.
México, D.F.

1953 "THE INTERPRETATION OF DREAMS"
Vols. 4-5 de: The Standard Edition of the Complete
Psichological Works of S.F. London N.Y.

1959 "OBSESSIVE ACTS AND RELIGIOUS PRACTICES".
Vol. 2, Págs. 25-35 en: "Collected Papers".
International Psycho-analytic Library, No. 10
London- New York.

FROMM, Eric.

1963 "THE DOGMA OF CHRIST".
Págs. 3-91. en: "The Dogma of Christ". Holt, N.Y., U.S.A.

GENNEP, Arnold van

1964 "THE RITES OF PASSAGE"
The University of Chicago Press. U.S.A.

GODELIER, Maurice; DAN, C.; CAVEING, M.; MOULOUD, N.

1974 "MARXISMO, ANTROPOLOGIA Y RELIGION".
Ediciones Roca, S.A. México D.F.

GONZALEZ ENRIQUEZ, Raul

1948 "NOTAS PARA LA INTERPRETACION DEL PENSAMIENTO MAGICO".
Editorial América, México.

HENRY, Lucien

1957 "LOS ORIGENES DE LA RELIGION".
Editorial Claridad. Buenos Aires, Argentina.

HOCART, ARTHUR M.

1975 "MITO, RITUAL Y COSTUMBRE, ENSAYOS HETERODOXOS"
Editorial Siglo XX. España.

HOSTIE. Raymond.

1971 "DEL MITO A LA RELIGION".
Amorrortu Editores. Buenos Aires, Argentina.

HOWELLS, William

1945 "THE HEATHENS".
En. Primitiv Man and his Religions
Doubleday. N.Y. U.S.A.

HUBERT, Henri y MAUSS, Marcel

1960 "ESQUISSE D'UNE THEORIE GENERALE DE LA MAGIE".
En: M. Mauss "Sociologie et Antrhopologie."
Págs. 1-141. Presses Universitaires de France. París.

JACOBI, Jolande

1966 "SIMBOLOS EN UN ANALISIS INDIVIDUAL".
En: "El Hombre y sus Símbolos."Pág. 272 a 303.
Edit. Aguilar. Madrid.

JENSEN, Ad. E.

1966 "MITO Y CULTO ENTRE PUEBLOS PRIMITIVOS".
Fondo de Cultura Económica. Méxicc.

JESI, Furio.

1976 "MITO"
Editorial Labor S.A. Barcelona, España

JONES, Ernest.

1964 "ESSAYS IN APPLIED PSYCHOANALYSIS"
Vols. 2.
International Universities Press N.Y. U.S.A.

JORDAN, Fernando

1941 "INTRODUCCION"
A "El Concepto de Mana". Acta Anthropologica Vol. II
No. 3. S.A.E.N.A.H., I.N.A.H., S.E.P. México.

JUNG, Carlos Gustavo.

1953 a "PSYCHOLOGY AND ALCHEMI".
en: Collected Works. Vol. XII
Editorial Pantheon N.Y. U.S.A.

1953 b "ALCHEMICAL STUDIES".
en: Collected Works Vol. XIII
Edit. Pantheon N.Y. U.S.A.

1957 "ON THE PSYCHOLOGY AND PATHOLOGY OF SO-CALLED OCCULT PHENOMENA".
En: Collected Works, Vol. I. Págs. 3-88
Edit. Pantheon, N.Y. U.S.A.

1958 "PSYCHOLOGY AND RELIGION; WEST AND EAST".
En: Collected Works, Vol. XI Págs. 3-105
Edit. Pantheon. N.Y. U.S.A.

1959 a "THE ARCHETYPES AND THE COLLECTIVE UNCONSCIOUS".
En: Collected Works, Vol. IX. Parte I.
Edit. Pantheon, N.Y. U.S.A.

1959 b "MODERN MAN IN SEARCH OF A SOUL".
Edit. Routledge. London

1960 "THE PSYCHOGENESIS OF MENTAL DISEASE".
En: Collected Works Vol. III
Edit. Pantheon N.Y. U.S.A.

1962 "THE SECRET OF A GOLDEN FLOWER:
A CHINESE BOOK OF LIFE".
Editorial Hartcourt N.Y., U.S.A.

1966 "EL HOMBRE Y SUS SIMBOLOS".
Editorial Aguilar. Madrid.

KINCHELOE, S.C.

1937 "RESEARCH MEMORANDUM ON RELIGION IN DEPRESSION".
Social Science Res. Coun. Bull. 23. N.Y. U.S.A.

KOLB, Lawrence C.

1976 "PSIQUIATRIA CLINICA MODERNA".
La Prensa Médica Mexicana.
Edit. Fournier. México.

LANG, Andrew.

1893 "MARKING OF RELIGION".
London, England.

1901 "MAGIC AND RELIGION".
Ed. Longmans. London England.

LEUBA, James.

1913 "PSYCHOLOGIE DES PHENOMENES RELIGIEUX".
París, France.

LEVI-STRAUSS, Claude

1963 "STRUCTURAL ANTHROPOLOGY".
Basic Books. New York

1964 "EL PENSAMIENTO SALVAJE"
Fondo de Cultura Económica. México.

1968 "ANTROPOLOGIA ESTRUCTURAL"
Edit. EUDEBA. Buenos Aires. Argentina.

1968 a "MITOLOGICAS". ("LO CRUDO Y LO COCIDO",
1979 "DE LA MIEL A LAS CENIZAS". "EL ORIGEN DE LAS MANERAS DE MESA", Y "EL HOMBRE DESNUDO").
4 Vols. Fondo de Cultura Económica. México.

LEVY-BRUHL, Lucien

1951 "LES FONCTIONS MENTALES DANS LES SOCIETES INFERIEURES"
Presses Universitaires de France. Paris.

1972 "LA MENTALIDAD PRIMITIVA".
Edit. La Pléyade. Buenos Aires. Argentina.

1974 "EL ALMA PRIMITIVA".
Ediciones Península. Barcelona, España

1978 "LA MITOLOGIA PRIMITIVA".
Ediciones Península, Barcelona, España.

MALINOWSKI, Bronislaw.

1923 "SCIENCE AND SUPERSTITION OF PRIMITIVE MANKIND .
En: Nature, Vol. III Pags. 658-662 London. England.

1973 "CRIMEN Y COSTUMBRE EN LA SOCIEDAD SALVAJE"
Editorial Ariel. Barcelona España

1974 "MAGIA, CIENCIA, RELIGION".
Editorial Ariel. España.

MARETT, Robert Ranulph

1912 "ANTHROPOLOGY".
Holt: New York. U.S.A.

1915 "MAGIC".
En: Encyclopaedia of Religion and Ethics. Edit. Clark.
Edimburgh. England.

1929 "THE THRESHOLD OF RELIGION".
Editorial Methuen. London.

MARINGER, Johannes

1962 "LOS DIOSES DE LA PREHISTORIA".
Ediciones Destino. Barcelona España.

MARTINO, Ernesto de. (y varios otros)

1965 "MAGIA Y CIVILIZACION".
Editorial El Ateneo. Buenos Aires Argentina

MAUSS, Marcel

1971 "MENTALIDAD PRIMITIVA Y PARTICIPACION".
En: Obras, Vol. II. Institución y Culto. Ed. Barral.Barcelona,
España.

MAUSS, Marcel y HUBERT, Henri.

1909 "MELANGES D'HISTOIRE DES RELIGIONS".
Edit. Alcan. Paris.

1960 "SOCIOLOGIE ET ANTHROPOLOGIE" (Varios Estudios).
Presses Universitaires de France. Paris.

MARX, Karl

1937 "INTRODUCCION".
Para "LINEAS FUNDAMENTALES DE LA FILOSOFIA DEL DERECHO".
de W.F. Hegel.
Editorial Claridad, Biblioteca de Obras Famosas. Buenos
Aires. Argentina.

1946 "EL CAPITAL".
Editorial Biblioteca Nueva, Buenos Aires, Argentina.

MARX, Karl y ENGELS, Frederick

1955 "LA IDEOLOGIA ALEMANA".
En: Obras. Pub. en Lenguas Extranjeras. Tomo III.
Moscú. U.R.S.S.

MASSON, Hervé.

1975 "MANUAL-DICCIONARIO DE ESOTERISMO"
Ediciones Roca, S.A. México. D.F.

METRAUX, Rhoda

1975 "BRONISLAW MALINOWSKI".
En: Enciclopedia Internacional de las Ciencias Sociales
Edit. Aguilar. España.

MÜLLER, Max.

1878 "LECTURES ON THE ORIGIN AND GROWTH OF RELIGION".
London.

1945 "LA CIENCIA DE LA RELIGION".
Editorial Albatros. Buenos Aires, Argentina.

NADEL, S.F.

1957 "MALINOWSKI ON MAGIC AND RELIGION".
En: Man and Culture. Ed. R. Firth. Routledge and
K. Paul, London.

ODIER, Charles.

1974 "LA ANGUSTIA Y EL PENSAMIENTO MAGICO".
Fondo de Cultura Económica. México.

OSTOW, Mortimer y SCHARFSTEIN, Ben-Ami

1954 "THE NEED TO BELIVE".
International Universities Press. N.Y. U.S.A.

OTTO, Rudolf.

1965 "LO SANTO".
Revista de Occidente. Madrid, España.

TERCERA PARTE: PRINCIPALES FORMAS DE LA MAGIA SEGUN LA FORMACION SOCIOECONOMICA.

PIKE, E. Royston.

1960 "DICCIONARIO DE RELIGIONES".
Fondo de Cultura Económica, México.

PIN, Emile.

1956 "PRACTIQUE RELIGIEUSE ET CLASSES SOCIALES DANS UNE PAROISSE URBAINE, SAINT-POTHIN A LYON".
Ed. Spes. Paris. Francia.

PRATT FAIRCHILD, Henry (Editor)

1960 "DICCIONARIO DE SOCIOLOGIA".
Fondo de Cultura Económica. México.

RADIN, Paul

1960 "EL HOMBRE PRIMITIVO COMO FILOSOFO".
EUDEBA, Buenos Aires, Argentina.

ROHEIM, Geza.

1959 "MAGIA Y ESQUIZOFRENIA".
Editorial Paidos. Buenos Aires, Argentina.

RONY, Jerome - Antoine.

1962 "LA MAGIA".
Editorial Universitaria. Buenos Aires. Argentina.

ROSENBLUETH, Arturo

1971 "MENTE Y CEREBRO".
Editorial Siglo XXI. México.

SCHMIDT, Wilhelm.

1912 "DER URSPRUNG DE GOTTESIDEE".
Vol. I. Münster in Westfale, Aschendorff, Germany

SCHNNEPP. Gerald J.

1947 "EL CONCEPTO DE MANA".
Acta Anthropologica Vol. II. No. 3
S.A.E.N.A.H., I.N.A.H., S.E.P. México.

SOKOVIEDS, V.F.

1965 "MAGIA NEGRA Y MAGIA BLANCA".
Editorial Lautaro, Argentina.

STRUNK, Orlo. Jr. (Ed.).

1959 "READINGS IN THE PSYCHOLOGY OF RELIGION"
Abingdon. Nashville. U.S.A.

TYLOR, Edward Burnett.

1958 "RELIGION IN PRIMITIVE CULTURE".
Harper Torchbooks. Harper & Brothers Publishers.
New York.

VERNON, Glenn M.

1962 "SOCIOLOGY OF RELIGION".
Mc Graw-Hill. N.Y. U.S.A.

WARREN, Howard C. (Editor)

1960 "DICCIONARIO DE PSICOLOGIA".
Fondo de Cultura Económica. Méx -Bs. Aires.

WOLFF, Werner.

1974 "INTRODUCCION A LA PSICOPATOLOGIA".
Fondo de Cultura Económica, Breviario No. 119.
México.

YALMAN, Nur.

1975 "MAGIA".
En: Enciclopedia Internacional de las Ciencias
Sociales. V. 6,
Aguilar. Madrid, España.

ZANIAH.

1962 "DICCIONARIO ESOTERICO"
Editorial Kier. Buenos Aires. Argentina.

TERCERA PARTE.- PRINCIPALES FORMAS DE LA MAGIA, SEGUN LA FORMACION SOCIOECONOMICA.

Para entender más claramente los tipos y formas de magia de todo el mundo y localizar en ese contexto la que se ha desarrollado en México, en el pasado y en el presente, este capítulo será dividido en dos partes de la siguiente manera:

1.- La magia "primitiva" o sea la de las sociedades pre-clasistas ya desaparecidas y la de los grupos actualmente marginados que conservan costumbres muy antiguas y creencias atávicas.

2.- La magia que se presenta históricamente tardía, o sea desde la aparición de las civilizaciones en el Cercano Oriente hasta nuestros días. Va unida a las formas estatales.

I.- LA MAGIA "PRIMITIVA".

La palabra primitivo ha provocado enconados debates entre los diferentes investigadores de las ciencias sociales, porque llamar así a los pueblos marginados de nuestros días es un desacato, como hemos hecho notar antes, ya que biológicamente no corresponden a formas paleoantrópidas y es sólo en la solución económica que han quedado rezagados. La mayor parte de los autores se ha satisfecho con entrecomillar la palabra para diferenciar a los grupos actuales de los prehistóricos, lo cual nosotros adoptaremos por comodidad aunque no por convencimiento, porque la idea discriminatoria se sigue transparentando.

Los viajeros europeos del siglo XVIII contrastaron las costumbres nativas que encontraron en sus correrías, con sus propias tradiciones y las menospreciaron porque no comprendieron que eran producto de economías y organizaciones sociales poco desarrolladas, pero no inferiores, y sólo se pudieron reivindicar con el desarrollo de la sociología y la antropología.

Sin embargo, al contemplar a los grupos marginados, tan desposeídos y faltos de todos los satisfactores, es fácil confundir la pobreza con la inferioridad, además de que la magia realmente primitiva y la "primitiva" tienen enormes semejanzas, tanto en contenido como en forma, porque se han conservado sus bases económicas, sus modos de producción, por lo que quizás lleguemos a perdonar las poses colonialistas.

Universales para los primitivos y los "primitivos", son inumerables acciones simpatéticas homeopáticas y contaminantes que describe Frazer (1), como: hacer efigies de las personas o animales a los que se quiere dañar; pintar escenas que se desea sucedan; considerar que el asiento del alma es la cabeza y desarrollar el culto al cráneo; culto a la fertilidad relacionado con la Luna y la abundancia; sacrificios de sangre para impartir vida a otros seres (muertos o míticos); dar valor oculto a los números, colores, palabras, puntos cardinales, a ciertos días y a los astros; la necesidad de adivinar el futuro y

(1) Frazer, 1956. A lo largo de la obra.

algunas formas de tratarlos; imaginar espíritus buenos y malos; suponer que algunos lugares cavernosos o escarpados están habitados por espíritus a quienes se les auspicia con sacrificios u ofrendas; la idea de otra vida después de ésta, en la que las necesidades son semejantes, por lo que se ajuarea a los difuntos con comidas, bebidas, objetos de uso diario, acompañantes animales y humanos y hasta útiles de trabajo.

Un análisis simplista de todo ello nos puede llevar a considerar probada la difusión cultural, pero el hecho de que los pithecanthropos avanzados de Java ya manifiesten ideas sobrenaturalistas, nos permite, por el contrario, dar toda la validez al evolucionismo, y asegurar que tanto el pensamiento mágico como el religioso y el científico aumentan, se diferencían y se hacen complejos en formas humanas y culturas posteriores.

Religión y magia se confunden especialmente en los grupos "primitivos". Durkheim será el único autor que repetiremos, porque lo advierte a lo largo de su fundamental obra (2). Considera la organización en iglesias como lo que la religión lleva de ventaja a la magia, a la cual le concede casi la misma categoría (3): "La magia... está hecha de creencias y ritos. Tiene como la religión, sus motivos y sus dogmas; sólo que son mas rudimentarios, sin duda porque al perseguir fines técnicos y utilitarios, no pierde su tiempo en puras especulaciones... tiene... sus ceremonias, sacrificios, lustraciones, ruegos, cantos y danzas. Los seres que invoca el mago, las fuerzas que pone en movimiento, no sólo son de la misma naturaleza que las fuerzas y los seres a los cuales se dirige la religión; muy a menudo son idéntica mente los mismos". Sin embargo, párrafos adelante aclara que no se pueden identificar entre ambas y que se repelen.

El análisis de la magia "primitiva" nos lleva en efecto a incluir en ella rasgos que no pueden separarse de la religión y nosotros trataremos de hacerlo sin olvidar al cuadro No. 1, donde se mezclan la magia primitiva, "primitiva" y civilizada.

1.- TOTEM Y TABU.

Lo sagrado y lo profano tienen significado mas profundo que en las sociedades civilizadas, lo que se ve claramente a través de sus mitos, ritos y cultos, pero sobre todo en los tabús, conectados directamente con los tótems.

El totemismo es en la actualidad un término muy controvertido ya que, a falta de precisión, se ha incluído en él toda relación mística del hombre "primitivo" con partes del medio ambiente que le rodea y le señala pautas de conducta. La corriente evolucionista norteamericana, encabezada por Frazer (4) nos define el tótem como "cierta clase de objetos materiales a los que el salvaje profesa una veneración supersticiosa, en la creencia de que existe entre él y cada uno de esos objetos una relación íntima perfectamente determinada... el tótem pro

(2) Durkheim, 1968, Pág. 47
(3) Op. Cit. Pág. 45.
(4) Frazer, 1946. Págs. 7 a 11.

tege al hombre y éste le da pruebas de su veneración de diferentes maneras....". Encuentra que hay tres tipos de tótem: el del clan, que se hereda; el que protege a determinado sexo y el individual que no se hereda. Forman un sistema social y religioso que permite al individuo unirse a su grupo y precisar su papel frente a otros. El tótem dice además como vestirse, peinarse, tatuarse y qué comer; preside todos los ritos de paso y da fuerza al parentesco; regula el matrimonio y define el futuro del individuo, por lo que es altamente integrativo.

Pero toda esa amalgama de rasgos es tan grande que agrupa fenómenos contradictorios y levanta desacuerdos, como entre los funcionalistas ingleses.

Durkheim, en Francia (5), había ya hecho un repaso sobre las teorías del totemismo, aclarando que se fundamentaban en las observaciones sobre el noroeste de América, regiones que habían superado la etapa donde el tótem debió ser básico por lo que él acudió a Australia, donde aún tenía fuerza, y las sociedades soportaban bien el método comparativo por su homogeneidad, (6) cosa que lo indujo a pensar que esa era la única parte del mundo que permitiría "estudiar la religión más primitiva y más simple que sea posible alcanzar". Su trabajo lo realizó a través del análisis de los clanes, donde se manifiesta el tótem con toda claridad y concluyó que era una forma religiosa elemental.

Levy-Bruhl (7), relaciona al tótem con una localidad y observa que alejar al indígena de sus territorios totémicos es arrebatarle la posibilidad de vivir. Mas adelante asevera que el tótem se manifiesta muy claramente a través de los mitos, ritos y cultos, porque es la propia identidad personal y del grupo.

Para Freud (8), el totemismo no es una religión, sino un "sistema que la reemplaza en algunos pueblos primitivos de Australia, América y Africa y constituye la base de la organización social". Aplicando el psicoanálisis (9) nos da su aportación, que consiste en encontrar en las zoofobias infantiles ciertos rasgos de totemismo, aunque en un aspecto negativo. También interpreta al animal totémico como una substitución del padre, al que se le odia, pero se le ama y admira (10). Por último, acepta la idea de Frazer de la íntima conexión entre totemismo y exogamia (11) reflexionando sobre el incesto que representa la unión de la pareja descendiente del mismo animal. Para que sus teorías no parezcan demasiado atrevidas, termina advirtiendo que "no debemos dejarnos influir con exceso en nuestros juicios sobre los primitivos por la analogía con los neuróticos.... en éstos la acción se halla completamente inhibida. Por lo contrario, el primitivo no conoce trabas a la acción" (12).

(5) Durkheim, 1968. Págs. 94 a 97.
(6) Op. Cit. Pág. 99.
(7) Levy-Bruhl, 1978. Págs. 50, 51, 104, 113.
(8) Freud "Tótem y Tabú", Págs. 143 a 184.
(9) Op. Cit. Pág. 199
(10) Op. Cit. Pág. 201.
(11) Op, Cit. Pág. 206.
(12) Op. Cit. Pág. 226.

Pero actualmente los estructuralistas, encabezados por Levi-Straus (13)exigen redefinir el campo semántico dentro del cual se sitúan esos fenómenos, buscando sobre todo precisar la naturaleza de las relaciones que vinculan al hombre con su tótem. Dicho autor hace una interesante crítica a todos los investigadores que han abarcado el tema y concluye que "la clave del totemismo está en la manera de concebir el tránsito de la animalidad a la humanidad, de la naturaleza a la cultura y de la afectividad a la intelectualidad" ... o sea que es una aplicación particular de ciertos modos de reflexión y su función consiste en satisfacer exigencias de orden intelectual; es un modo de entender la realidad (14

Decenas de grandes pensadores podríamos citar. Historiadores de la religión, sociólogos y antropólogos que se han inquietado por el tema, que sólo es lateralmente nuestro, por lo que debe bastarnos con enumerar los fenómenos reconocidos por todos, que acompañan al tótem:

-Es un nombre, un emblema (15)

-Puede estar representado por animales y vegetales; raramente por elementos, fuerzas de la naturaleza, o cosas inanimadas (16).

-Da el nombre al clan (17).

-El tótem general se hereda según las reglas del grupo, a través de la madre o del padre, aunque a veces lo sea por circunstancias fortuitas (18).

-Hay prohibición de matar al animal, cortar el vegetal, comerlos o afectarlos de alguna manera, porque se supone que protege a la aldea y ésta debe respetarlo y cuidarlo (19).

-La relación del tótem con el hombre se acentúa en ciertas partes del cuerpo, por ejemplo la sangre, el pelo (20), el prepucio o la grasa del hígado.

-Hay tres tipos de tótem: el del clan o tribu, el del sexo y el individual (21).

En cuanto al tabú podemos llamar así al sistema coherente de prohibiciones que funciona para los integrantes de una sociedad y lleva implícita la relación con lo sagrado. Infringir una prohibición trae como consecuencia la impureza automática, no sólo del individuo, sino de sus propiedades, animales, familia y clan y se imponen los ritos de purificación.

Frazer considera al tabú como una aplicación negativa de la magia práctica (22), que dice: "no hagas ésto para que no acontezca lo otro". El propósito del tabú es evitar un suceso que se teme.

Para Freud las bases de los tabús son acciones prohibidas para las cuales existen fuertes inclinaciones del inconciente (23).

(13) Levi-Strauss, 1965, Pág. 145.
(14) Scarduelli, 1977, Pág. 53
(15) Durkheim, 1968, Pág. 114.
(16) Op. Cit. Pág. 109.
(17) Op. Cit. Pág. 108.
(18) Op. Cit. Pág. 112.
(19) Frazer, 1946, Pág. 8.
(20) Op. Cit. Págs. 141-142.
(21) Op. Cit. Pág. 9.
(22) Op. Cit. Pág. 43.
(23) Freud, s/f/ "Tótem y Tabú" Pág. 186.

No hay una teoría que no sea discutible y los puntos que nos parecen sin problemas teóricos son:

-Los pueblos "primitivos" no aceptan los acontecimientos malos- como fortuitos, sino como indicativos de haber infringido un - tabú o de que las personas son víctimas de maleficios.

-Los tabús tienen implicaciones económicas, de organización social, de higiene o dieta.

-Hay tabús de valor universal como comer carne del animal tótem o cometer incesto.

2.- MITOS.

Se vuelven a mencionar aquí, porque entre los pueblos "primitivos" no existen todos los que presenta el cuadro No. 3. Los que siempre tienen son los etiológicos, en los que los relatos comienzan con cosas ya-existentes, como el cielo y la tierra que al unirse dar origen a todo.

Los de creación por emanación de los cuerpos de los dioses; de - la formación de los seres humanos con materias sagradas como la tierra, el maíz, o troncos de árboles especiales; de evolución de los organis-- mos hasta llegar al hombre; los que hablan de la palabra divina que se-encarna o bien los que cuentan que todo aparece por transformación.

Los escatológicos explican la destrucción y la muerte por castigos de seres todopoderosos o por maldad de hechiceros, pero nunca como-algo normal. En los soteriológicos abundan los temas de la madre o el - hijo menor que todo lo sacrifican por salvar a la familia. Los de renovación tienen variantes infinitas, inspirados en la vegetación, las estaciones y el curso normal de la vida.

Especialmente importantes son los de héroes culturales que enseñan nuevas armas, el fuego, la agricultura, el calendario y hasta la escritura o bien realizan peligrosas empresas para salvar a su grupo. Los de transformación tienen que ver con los anteriores, porque el héroe -- suele convertirse en algo útil, bello, o bien los shamanes se vuelven - animales.

Los de espíritus fundamentan el culto a los antepasados y las -- creencias en el alma, la que debe irse a su nueva morada para que no cause males. Los del más allá se refieren al lugar a donde deben ir los -- muertos; sus variantes no son muchas como era de esperarse; el inframundo, el cielo, otras tierras u otros planos a los que sólo puede llegar el shamán.

Muy interesantes resultan los mitos sobre los diferentes elementos: el fuego, el agua, el aire, la madera, los metales, la tierra y el viento huracanado, porque no sólo relatan la relación mental que une al hombre con la naturaleza, sino explica su constitución misma.

En estos grupos el mito toma el valor de "escritura sagrada".

La máscara sólo puede entenderse cuando se conocen los mitos. Re

presentan lo sobrenatural en los ritos y en los cultos. El tótem, la - fuerza que se quiere controlar, los antepasados y el "alter ego" son su temática regular. En sociedades mas avanzadas abundan significando la - vida, la muerte, estados de ánimo, contrastes de la naturaleza, espíritus que retornan o personalidades opuestas al que las usa. En Mesoamérica prehispánica, una de sus principales funciones era darle vida al muerto, poniéndola sobre su envoltura o su cara, sobre todo si eran de piedras verdes.

3.- RITOS.

Los ritos "primitivos" mas relevantes son: A) los de iniciación y B) los llamados de pasaje, de paso, de edad, de transición o de tránsito.

La iniciación es el tiempo que tarda un neófito en prepararse para conocer el cuerpo teórico-esotérico del grupo o sociedad secreta y - concluye sólo hasta que se realiza una prueba para demostrar las capacidades adquiridas.

Las ceremonias que se organizan para otorgar socialmente ese reconocimiento constituyen los ritos de iniciación; la idea central es -- que el iniciado sienta que pasa de una vida de ignorancia y dependencia, a otra nueva de sabiduría y plenitud. Están rodeados de peligros y sufrimientos físicos para ambos sexos, pero mas para los hombres, los cuales tienen que cazar animales feroces, vivir a la intemperie, ser acosados por espíritus nocturnos producidos por ilusiones, usar todo tipo de armas y tecnología, soportar la circunsición, mutilaciones, diferentes- tatuajes, y formas variadísimas en las que van a probar su valor.

Las mujeres, por lo regular, pasan sólo ceremonias de purificación al tener su primer sangrado, pero en algunos grupos del mundo musulmán conservan costumbres mutilantes como la cliterotomía; en partes de- América se les arranca el cabello a jalones y en otros lugares se le comienza el tatuaje, como entre los ainus. Igual que entre los hombres, - deben demostrar su capacidad para soportar el dolor y el dominio de las tradiciones.

En los pueblos "primitivos" el rito no puede ser optativo, es absolutamente obligatorio y mientras no se cumpla, las personas permanecen en una situación social semejante a lo que nuestra cultura considera "reo", o sea el responsable de una infracción que debe, que no ha -- cumplido.

4.- SOCIEDADES SECRETAS.

Son organizaciones generalmente masculinas, de guerreros y curanderos con jerarquías internas. Por lo regular, la aprobación de la pertenencia depende de la importancia de la familia del iniciado.

Los ritos son ricos en disfraces y representaciones de dramas míticos; los personajes son animales totémicos, espíritus de antepasados, fuerzas naturales y héroes culturales. Entre los temas mas frecuentes - tenemos al hijo desobediente, la caza, la cosecha y el control de desastres naturales. Para sus reuniones construyen casas especiales, inacce-

sibles para las mujeres y los hombres no iniciados. Todas las actividades están revestidas de esoterismo.

Las primeras interpretaciones antropológicas del fenómeno dijeron que representaban un contrapeso a la superioridad femenina de los grupos matrilineales o matrilocales; ahora los investigadores se inclinan a pensar que se trata de grupos con intereses de expansión, de carácter terrorista, ya que abundan los sacrificios de tipo propiciatorio. Para los jóvenes son escuelas de magia en las que aprenden a conservar las tradiciones y la disciplina. La jerarquía se adquiere o se compra.

Históricamente las sociedades secretas nunca desaparecen, aunque haya períodos de aparente abatimiento y en las altas culturas toman muy variadas formas, siempre impregnadas de misterio, con objeto de aumentar la fuerza de los grupos políticos que luchan por el poder.

5.- IMPUREZA.

Es el estado mental de estar en pecado, por haber saltado una interdicción o creer que se está corporalmente poseído por entes peligrosos. El parto, la enfermedad y la muerte producen impureza, así como violar un tabú o estar en contacto con un impuro.

El individuo que está en ese caso amenaza a toda la aldea y debe pasar por ritos de purificación. La muerte es descomposición, dolores, pena, fin, y para que no contamine, al difunto se le entierra con sus pertenencias, se le quema o se abandona con ellas y se celebran ritos que amparan también a sus parientes.

En general, todo lo que es enfermedad y desgracia requiere purificación, porque se supone que es resultado de ofensas a seres sobrenaturales que así castigan, en especial el tótem y se previenen con tabús.

6.- CURANDERIA.

Las enfermedades son atendidas por brujos porque se cree que son debidas a cualquiera de las siguientes causas: estar en estado de impureza, ser contagiado por un impuro, estar poseído por fuerzas o espíritus, estar hechizado o "aojado" (sufrir la envidia o los celos de alguien) o haber sido abandonado por el alma, que en muchos grupos se supone que durante el sueño se aleja del cuerpo y se puede afectar no permitiendo que regrese.

La curandería "primitiva" está sumergida en teorías y prácticas mágicas y si bien sus actividades son fundamentalmente simpatéticas (24), la herbolaria y las reacciones psicosomáticas son las verdaderas causas de la curación.

Debemos entenderla como un cuerpo consistente de conocimientos empíricos sobre medicina, que mezcla la brujería con la experiencia pseudo-científica para conseguir la salud. Por ello es vista por algunos autores como una de las llamadas "ciencias ocultas". En los grupos "primitivos" es la única opción a la salud perdida y se carga de toda clase de

(24) Frazer, 1956, Pág. 44

ritos, aunque en las grandes ciudades se conserva por barata y tradicionalista, presentando figuras sincréticas como el huesero que pide radiografias o el hierbero que receta penicilina.

7.- LA FERTILIDAD.

Es algo que les preocupa mucho a los pueblos "primitivos" porque dependen económicamente de la reproducción de los animales y de los vegetales, además de que el índice de mortalidad infantil es muy alto por la carencia de conceptos de higiene y aunque nazcan muchos niños, los grupos crecen lentamente. Resulta entonces que mitos, ritos y cultos para propiciarla son regulares, colectivos e impactantes y muy relacionados con los calendarios solar y lunar.

Desde el paleolítico vemos el culto a las diosas madres, obesas-figuras femeninas en las que se representaban exageradamente las partes sexuales y que se conservan con variantes en el neolítico, transformándose, en las primeras civilizaciones, en diosas que exigían cultos orgiásticos o prostitución ritual. El desarrollo de la línea paterna hizo que esas diosas se esfumaran y se impusieran las mujeres virtuosas que incluso llegan a concebir sin relaciones masculinas, como es el caso de la madre de Krishna, de Cristo, de Buda, o la Coatlicue, madre de Huitzilopochtli.

Las costumbres brujeriles que dejó el culto a la fertilidad se mantuvieron en todo el mundo en diferentes formas y se sincretizaron -- con las religiones elaboradas, propias de la civilización.

8.- MUERTOS Y ANTEPASADOS.

Los muertos de los pueblos "primitivos" no son lo mismo que los-antepasados de los civilizados. Los primeros deben pasar por los ritos de purificación y cuando no, se convierten en espíritus dañiños, como lo son regularmente los enemigos muertos en combate, a los que hay necesidad de controlar guardando partes clave de su organismo que conservan sus poderes, como pelos, uñas, el cráneo e incluso sus cabezas reduci-- das. Ya pruficados y pasados por las costumbres funerarias vigentes, -- forman parte de las tradiciones y del tótem de la aldea.

Los antepasados de la civilización pueden o no merecer culto. pero el sentimiento que despiertan no está siempre dentro de lo sagrado.

9.- LA DUALIDAD Y EL ALMA.

Desde muy temprano en la historia se presenta la idea filosófica de la dualidad y se refiere a los fenómenos contrastados que no se re-- chazan, como la luz y la obscuridad, lo seco y lo húmedo, o el frío y el calor. Los contrastes ayudan a entender y organizar los fenómenos naturales dentro de la filosofía "primitiva"; en sus creencias religiosas dan como resultado el concepto de la doble alma: la que se queda cerca-de las personas vivas creando problemas y la que se va al mundo habitado por los antepasados.

Entre los pueblos "primitivos", se cree que conocer el nombre -- propio de alguien es tenerlo en su poder, porque a gritos se llama a su

alma y ésta se desprende del cuerpo, entristeciéndolo, enfermándolo y - matándolo.

Las fotografías que los antropólogos europeos tomaban de los nativos, tenían toda la animadversión de la gente porque pensaban que en- ellas se llevaban su alma, ya que eran una reproducción fiel de su figura.

10.- PRESAGIOS, AUGURES.

Son parte muy importante de la magia "primitiva". Todo mal se -- anuncia y hay que saber interpretarlo en la naturaleza como: los sueños, los fenómenos teratológicos, los eclipses, los cometas, el mal tiempo,- plantas que se secan, enfermedades del ganado, forasteros, animales que se atraviesan en el camino o que entran en las casas, y muchas ideas mas. El agorero o los viejos sabios son los encargados de explicar los acontecimientos venideros. De esa manera, los presagios son parte de las -- prácticas mánticas.

11.- MANCIAS.

La mancia o adivinación mas importante es el horóscopo, porque - señala, en general, el futuro del recién nacido. No es una forma que se encuentre sólo en Mesopotamia, se conoce en China y en Mesoamérica quizás desde el neolítico.

La ordalía es la adivinación más común para hacer justicia y consiste en una prueba ante los espíritus todopoderosos que son supuesta-- mente omniscientes y omnipresentes y no dejan mentir al que jura en su nombre. Agarrar hierros al rojo vivo, caminar sobre carbones encendidos, meter las manos en aceite hirviendo y enseñar que no están lastimados - es lo común; también dar vuelta a un puñal para que señale al culpable, o soltar una alimaña venenosa que pique al responsable.

El oráculo o adivinación a través de significados divinos que se interpretan, o de un médium sumido en la inconciencia, que produce palabras incoherentes que se descifran, o de ídolos que "hablan", son for-- mas mas primitivas de lo que se supone. En China, desde el neolítico se manejaron los huesos planos con inscripciones, como medios oraculares.

La interpretación de trazos en la arena, el vuelo de las aves, - semillas que flotan en el agua, vísceras de aves y mamíferos, la forma en que las plantas se inclinan con el viento o rasgos personales como - lunares, son unas formas mánticas de las muchas que podemos encontrar - en los grupos "primitivos", necesarias porque para todos los actos im-- portantes de su vida deben averiguar qué les depara el porvenir. Como - estas técnicas tienen una vida increíblemente larga, en el capítulo de- la civilización se completará la visión con el cuadro No. 6 y las definiciones en el vocabulario final.

12.- EL BRUJO. DIFERENTES CLASES.

De este carismático personaje ya se ha hablado en un capítulo anterior y sólo mencionaremos que cuando al mismo tiempo es el jefe político de la aldea, su personalidad se impacta en todos los aspectos de -

la vida del grupo y se vuelve mas peligroso, impone un sistema nepótico y ejer ce su autoridad a través del miedo. Un ejemplo "civilizado" de ésto es Papa -- Doc, en Haití, que aunque no se trata de un pueblo "primitivo", sino de un - - país subdesarrollado, la magia enseñoreada en el gobierno lo ha sumido en el - obscurantismo y el terror igual que sucedió en la Europa medieval, en la Argen tina de López Rega y pudo suceder en el México de Margarita.

Las actividades brujeriles suelen presentar especialidades, igual que en cualquier otra profesión. Las mas comunes son: curanderos, hechiceros, magos, brujos, shamanes (chamanes), transformistas, santones, ilusionistas, encantado res, milagreros, agoreros, astrólogos, adivinos, nigromantes, alquimistas y es piritistas (25).

Los curanderos son los que ejercen la medicina invocando a los seres so-- brenaturales. Creemos que por el hecho de mantenerse hasta nuestros días, deben tratarse mas adelante con objeto de contrastar bien la curandería mágica con la medicina que se desarrolla en la civilización. Sin embargo, es preciso señalar que los conocimientos científicos de la medicina comienzan en la prehistoria, - cuando el hombre descubre plantas, aguas o minerales que le ayudan a sanar ma-- les específicos, e inventa técnicas como el entablillado para fracturas. En -- nuestro tema es importante la actividad sólo de los médicos-brujos, que mantie- nen sus conocimientos secretos, los heredan o forman escuelas y exigen una for- mación iniciática. Veamos su funcionamiento:

A) Etiología.- La enfermedad es causada por situaciones sobrenaturales ad- versas, como los estados de impureza, envidia o aojamiento, castigos - divinos, penetración en el cuerpo de malos espíritus u objetos dañinos, desequilibrio de elementos (frío-calor; Yin-Yang etc). También admiten causas naturales, aunque en menor cantidad, como: 1) el desgaste orgá nico, 2) los traumatismos entre los que contamos mordeduras, 3) esta dos de ánimo: susto, tristeza o celos.

B) Diagnósticos.- Se hacen por sistemas tradicionales como la pulsación, lectura del aura, mediumnismo, incubación u onirismo, éxtasis, la im-- postura de manos, la intuición del brujo, o bien utilizando técnicas - mánticas como la ovoscopía, la lectura del iris, la autoscopía o la -- clarividencia.

C) Terapias.- Son tan abundantes como multiplicar los brujos que hay por todas las culturas habidas y por haber, ya que cada quien cura según - su criterio. A pesar de ello, podemos hacer un intento de sistemati- zar un cuadro, que nos dará una idea de las terapias mágicas.

---

(25) Ver definiciones en el vocabulario.

CUADRO No. 5

TERAPIAS DE MAGIA MEDICINA

Preventiva	Propiciaciones (sacrificios, sahumerios etc.), invocaciones, talismanes, amuletos, limpias, regalos al brujo, etc.
Curativa	Herbolaria, huesería, chupado sobre la piel o a través de una caña, zooterapia, sudoraciones, control de contrastes (frío-calor), sangrías, ayunos, penitencias, manipulaciones, limpias de diferentes tipos, masajes, sahumados, baños, impostura de manos, cirugía espírita, técnicas especiales de purificación y "contra-ojo", pulsación, hipnosis, objetos o imágenes sagradas, propiciaciones (sacrificios, oraciones, invocaciones), aguas sagradas, y sobre todo, los poderes mentales del brujo.

D) Pronósticos.- De la reserva del brujo, según conveniencia o su conocimiento, pero por lo regular dan respuestas optimistas.

El curandero sobrevive en abundancia en las grandes ciudades, por barato, accesible y optimista. Todas las clases sociales lo consultan y sólo sus técnicas terapéuticas varían, mejorando según trabajan con clases mas pudientes y terminando por sincretizarse con la medicina científica, sobre todo por tratamientos psicoanalistas, la aplicación de la electrónica, farmacopea química, cirugía hospitalaria y demás pero siempre manifestando sus relaciones y dependencia de los seres sobrenaturales.

La personalidad de cada uno es múltiple, nunca representa un solo aspecto de la magia porque las gentes que creen tener "poderes" no los reducen, sino al contrario, abarcan todo lo que pueden.

Con estas líneas no sólo no hemos agotado las figuras de los magos -- "primitivos"; (puestos sus nombres en nuestro lenguaje), sino que no podemos profundizar en ninguna por el carácter meramente enumerativo de este capítulo. Son muy pocos los trabajos que auxilian en este punto, pero pueden consultarse las diversas obras de E.E. Evans -Pritchard, Claude Levi-Strauss y en especial para México a López Austin (26) y Bernal (27).

13.- SUPERSTICIONES.

Nos resulta comprometedor separarlas del contexto mágico de los grupos "primitivos", y preferimos referirnos a ellas, aquí, como entendidas en calidad de verdades indiscutibles, parte de la ciencia de los antepasados, que no se puede ni se debe poner en entredicho, aunque las gentes estén viendo su sinrazón.

---

(26) López Austin, 1977, Págs. 87 a 117.
(27) Bernal, 1968, Págs. 136 a 147.

14.- ENVIDIA.

La envidia y los celos, que son sentimientos muy humanos y espontáneos, son considerados por los pueblos "primitivos" como generadores de fuerzas malignas. La belleza, salud, juventud, riqueza, sabiduría, poder y amor son las cosas más envidiables. Se acude al brujo para que los enemigos las pierdan y éste hace el mal, generalmente por medio de figuras o cabellos, uñas o parte de ropa o bien del "llamado" del nombre (que en realidad es el alma) del que se quiere afectar.

Supuestamente, la fuerza de la envidia se concentra en el ojo, y los elementos apotropaicos contra ella se encuentran en casi todos los pueblos de todos los tiempos, en múltiples formas. Los mas comunes son objetos con formas de ojo, manos que paran el poder maligno, semillas, animales secos o partes de ellos, palabras o frases escritas, ámbar, vidrio azul y representaciones de fuerzas positivas o dioses buenos.

Se llama "mal de ojo", a la ruina o enfermedad causados por una persona con "mirada poderosa". En México y España se relaciona con las enfermedades infantiles, suponiendo que el brujo "chupa a través de sus ojos" la vida de los niños, pero los adultos también pueden enfermar cuando son mal vistos por un hechicero.

El ojo es el principal órgano informador y a través de él pueden funcionar otros sentidos, como el olfato, el tacto, el sabor y el olor, en forma psicosomática, de modo que, dándose cuenta de su enorme importancia, el hombre desde la prehistoria le ha inferido poderes muy alejados de su realidad biológica.

En el capítulo siguiente, sentiremos un poco de repetición en los conceptos que hasta aquí hemos expresado y aunque tratamos de evitarlo no nos ha sido posible porque las diferencias son sutiles, pero las hay, ya que la magia es muy susceptible de sincretizarse a través de los mas leves contactos intergrupales.

BIBLIOGRAFIA DE LA TERCERA PARTE.--(I).
(Para La Magia Primitiva).

BERGOUNIOUX, F.M.

1961 "NOTES ON THE MENTALITY OF PRIMITIVE MAN".
En "Social Life of Early Man"
Aldine Publishing Co. Chicago, U.S.A.

BLANC, Alberto C.

1961 "SOME EVIDENCE FOR THE IDEOLOGIES OF EARLY MAN".
En "Social Life of Early Man".
Aldine Publishing Co. Chicago, U.S.A.

DITTMER, K.

1960 "ETNOLOGIA GENERAL".
Fondo de Cultura Económica. México.

DRIVER, Harold E.

1961 "INDIANS OF NORTH AMERICA".
The University of Chicago Press. U.S.A.

DURKHEIM, Emilio.

1968 "LAS FORMAS ELEMENTALES DE LA VIDA RELIGIOSA".
Editorial Schaphire, Buenos Aires, Argentina.

ELIADE, Mircea.

1960 "EL CHAMANISMO".
Fondo de Cultura Económica. México.

1974 "HERREROS Y ALQUIMISTAS".
Taurus - Alianza. Madrid, España.

FRAZER, James G.

1946 "EL TOTEMISMO".
Editorial Kier. Buenos Aires, Argentina.

1956 "LA RAMA DORADA".
F.C.E. México.

FREUD, Sigmund.

S/F "TOTEM Y TABU".
Obras Completas de Freud. Editorial Iztaccíhuatl, S.A. México.

GUITERAS, H. Calixta

1961 "PERILS OF THE SOUL".
Free Press, N.Y. U.S.A.

GUENNEP, Arnold van

1920 "L'ETAT ACTUEL DU PROBLEME TOTEMIQUE".
Paris.

HERSKOVITS, Melville J.

1952 "EL HOMBRE Y SUS OBRAS".
Fondo de Cultura Económica. México.

HOEBEL, Adamson E.: JENNINGS, Jesse D.: SMITH, Elmer R.

1955 "READINGS IN ANTHROPOLOGY".
McGraw-Hill Book Company, Inc. New York.

LESLIE, Charles.

1960 "ANTHROPOLOGY OF FOLK RELIGION".
Vintage Books New York. U.S.A.

LEVI-STRAUSS, Claude.

1965 "EL TOTEMISMO EN LA ACTUALIDAD".
Breviario No. 185, Fondo de Cultura Económica. México.

1972 "EL PENSAMIENTO SALVAJE".
Fondo de Cultura Económica. Breviario No. 173. México.

LEVY-BRUHL, Lucien.

1972 "LA MENTALIDAD PRIMITIVA".
Editorial la Pléyade. Buenos Aires, Argentina.

1978 "LA MITOLOGIA PRIMITIVA".
Ediciones Península, Barcelona, España.

LIBEDINSKY, Simón.

1972 "EL TOTEMISMO Y EL CLAN".
Editorial Cóndor. Córdoba, Argentina.

LOPEZ AUSTIN Alfredo.

1967 "CUARENTA CLASES DE MAGOS DEL MUNDO NAHUATL"
Estudios de Cultura Náhuatl. Vol. VII. Págs. 87 a 117. U.N.A.M. México.

MAIR, Lucy.

1969 "LA BRUJERIA EN LOS PUEBLOS PRIMITIVOS ACTUALES".
Biblioteca para el Hombre Actual No. 41
Ediciones Guadarrama, Madrid, España.

MALINOWSKI, Bronislaw.

1926 "MYTH IN PRIMITIVE PSICHOLOGY".
London.

1971 "CRIMEN Y COSTUMBRE EN LA SOCIEDAD SALVAJE".
Ediciones Ariel. Barcelona, España.

1974 "MAGIA, CIENCIA, RELIGION".
Editorial Ariel. Barcelona, España.

MAYBURY-LEWIS, David.

1965 "THE SAVAGE AND THE INNOCENT".
The World Publishing Company. Cleveland and New York.

MONTOYA B, Jesús.

1971 "ESTRUCTURA Y FUNCION DE LA BRUJERIA".
América Indígena 31 (3) Págs. 565-573.
I.N.I. México.

NASH, Manning.

1960 "WITCHCRAFT AS A SOCIAL PROCESS IN A TZELTAL COMMUNITY"
América Indígena, 20 - págs. 121 a 126 I.N.I. México.

RADIN, Paul.

1960 "EL HOMBRE PRIMITIVO COMO FILOSOFO".
Editorial EUDEBA Universitaria de Buenos Aires.Argentina.

SCARDUELLI, Pietro.

1977 "LEVY-STRAUSS Y EL TERCER MUNDO".
Editorial Villalar. Madrid, España.

STEINER, Franz.

1956 "TABOO"
Philosophical Library, N.Y. U.S.A.

WILSON, Monica.

1951 "WITCH BELIEVES AND SOCIAL STRUCTURE"
Amer. Journ. of Sociology 56 Págs 307-313. U.S.A.

II.- LA MAGIA DE LA CIVILIZACION.

Este capítulo está dedicado a describir las actividades mágicas que aparecen en las sociedades que desarrollan la civilización para entender lo que pasó en Mesoamérica. Nos referiremos principalmente a las que de algún modo se asemejan a las del México prehispánico.

Las formas del obscurantismo que veremos fueron apareciendo en distintas épocas y culturas, según las necesidades sociales, las --- oportunidades económicas y el desarrollo tecnológico y se fueron mezclando conforme lo permitieron las relaciones entre los pueblos. Nos ocuparemos de las que creemos mas importantes, aclarando que no llevamos, por imposibles, el criterio geográfico o el histórico, sino - sólo algunos indicativos subjetivos que pretendemos que tengan cierta realidad cronológica.

1) Adivinación.
2) Ciencias ocultas: a) Curandería; b) Astrología; c) Alquimia.
3) Numerología.
4) La magia en algunos pueblos de Oriente.
5) Sociedades secretas
6) El fenómeno de la brujería en Europa.
7) La demonología, la licantropía y el vampirismo.
8) Espiritismo.

1).- ADIVINACION.

Ha quedado definida. Es una actividad muy antigua y presenta formas universales. Cada cultura tiene sus propios sistemas, porque se desprenden de las tradiciones y del medio ambiente geográfico, aunque son muy susceptibles de sincretizarse.

La inseguridad es el principal generador de la necesidad de predecir el futuro, conocer el presente y penetrar en los sucesos del - pasado. Esta actividad se ha mantenido vigente a través de la historia en todas partes.

El adivino, al igual que el shamán, casi siempre proyecta una - personalidad psicológicamente patológica, tiene facilidad para lo--- grar hipnosis y el éxtasis y en las mancias religiosas u ordalías suele usar drogas que producen alucinaciones, visiones y estados alterados de la conciencia; hay un traductor de sus palabras incoherentes, gestos y convulsiones, por lo regular, desde la antigüedad, V. gr. el Oráculo de Delfos.

Para la adivinación, como para cada aspecto de la magia, se tienen ritos de propiciación, parafernalia y preparación de ambientes - impresionantes, con objeto de lograr la sugestión adecuada.

La cantidad de procedimientos adivinatorios es enorme. En el - cuadro No. 6 se ha hecho una clasificación, como todas arbitraria, - pero que tiene la ventaja de presentar una buena parte de las técnicas conocidas hasta las civilizaciones contemporáneas. Se dividió - según se manejen; cosas o fenómenos naturales y objetos o técnicas -

culturales. Al observarlo, por la gran variedad de formas, nos da-- mos cuenta de la profundidad de la adivinación en la historia y su - universalidad geográfica. La conclusión antropológica a que llega-- mos es que los hombres de todos los tiempos, han temido al futuro y pretendido conocerlo por sin número de técnicas. (En el vocabulario final se encuentran las definiciones de cada término).

Actualmente se averigua si en realidad hay individuos capaces - de percibir pensamientos ajenos al suyo o sucesos lejanos. A nada - definitivo se ha llegado, a pesar de las divisas gastadas y de los - muchos científicos dedicados a probarlo. Los resultados del estudio de la clarividencia son insuficientes para probar las capacidades -- personales fuera de lo normal.

2) .- CIENCIAS OCULTAS.

A "groso modo" podemos entenderlas como las magias que usan, -- parcialmente, pasos de la metodología científica, como la observación y la experimentación. "Tal es el caso de la astrología y la alquimia, que en el estudio del cosmos y de los elementos que lo componen, lle van su conocimiento a los universales" (1). Para nosotros esta pos- tura, aunque resulta un tanto falsa, nos adherimos a ella agregando la curandería, la que igual que la medicina, se basó en el conocimien to y uso de plantas, minerales y animales para conseguir la salud -- humana con cierta seguridad.

Nuestra definición sería: ciencias ocultas son aquellas que, na ciendo o no de la magia, pero nutriéndose en el esoterismo, tienen - una parte de metodología científica. Las tres más significativas -- son las anteriormente citadas, considerando a esta última como medi- cina mágica.

a) Curandería o Medicina Mágica.

Curarse es algo instintivo y lo vemos en las actividades anima- les para aliviarse alguna molestia, como lamerse o rascarse. Enten- démosla en los pueblos civilizados como el cuerpo de conocimientos - empíricos y a veces experimentales, para eliminar los males biológi- cos y mentales, mantener la vida y reproducirse sin problemas, que - se basa en la magia pero tiende a sincretizarse con la medicina cien tífica.

Evoluciona con el hombre mismo, teniendo hasta la fecha manifes taciones primarias, V. gr. el ayuno como defensa digestiva, el des-- canso para recuperar las fuerzas, la limpieza de las heridas con sa- liva y el desuso de los miembros lastimados para la recuperación de los tejidos. "La historia de la medicina es la historia de las reac ciones humanas ante todas las amenazas contra la salud del hombre", dice Castiglioni (2).

---

(1) Castiglioni, 1972, Pág. 108.
(2) Castiglioni, 1944, Pág. 276.

Las formas de curandería están en proporción directa con los satisfactores que ofrece la naturaleza; un medio ambiente pródigo desarrollará la herbolaria; mientras que uno desértico abundará en magia simpatética.

Las ideas sobre la etiología de las enfermedades y las terapias de respuesta, se desprenden tanto de los patrones culturales de cada sociedad, como del avance de la ciencia y de la técnica. Facilmente se reciben préstamos de grupos cercanos o conquistadores, pero dificilmente se pierde la filosofía tradicional aún en plena civilización: Kiev (3) nos convence de que la medicina aplicada al norteamericano de origen mexicano debe ser diferente al de origen europeo, por la tradición de cada uno.

La medicina y la curandería se separan relativamente temprano en la historia, pero permanecen con tan fuertes ligas que a veces no nos permiten distinguirlas claramente, sobre todo si se trata de enfermedades psicosomáticas, o si la curandería usa farmacia científica.

La curandería y la medicina hacen uso de farmacia y herbolaria, pero cada una produce y utiliza los medicamentos en formas diferentes porque se basan en filosofías discrepantes. La medicina científica es resultado del desarrollo de métodos rigurosos, hijos del siglo XVIII.

Un poco de Historia.

La lucha contra la charlatanería y los malos médicos es temprana, ya que se les hacía pagar "ojo por ojo y diente por diente" (4). En Egipto, sabemos que esta actividad era iniciática y monopolizada por el sacerdocio. La antigüedad nos dió casos frecuentes de médicos deificados, como Thoth, Imhotep y Esculapio, se avanzó mucho en anatomía y cirugía, lo que se perdió en épocas posteriores, cuando el cristianismo prohibió la disección. Al final de la Edad Media, los árabes devolvieron a Europa los conocimientos que de Grecia y Roma habían adquirido, pero sumaron las experiencias médicas logradas durante su expansión por el extremo oriental de Asia, en especial de la India, de donde llevaron una fascinante farmacopea herbolaria.

Las viejísimas teorías humorales, que variaban de cultura en cultura, fueron sistematizadas por Galeno, y sus fundamentos teóricos se mantuvieron casi hasta nuestros días. Este consideró al organismo humano formado por la sangre, la flema, la bilis y la bilis negra, que son llamados "humores", y los identificó con los elementos naturales como sigue:

Fuego = bilis amarilla, hígado, caliente y seco.
carácter colérico o humor bilioso.

---

(3) Kiev, 1972, Pág. 32.
(4) Código de Hammurabi, siglo XVIII A. de J.C.

Tierra = bilis negra, bazo. Caliente y húmedo.
carácter melancólico o humor vítreo.

Agua = flema, cerebro, húmedo y frío.
carácter o humor flemático.

Aire = sangre y corazón. Frío y seco.
carácter o humor sanguíneo.

Según la enfermedad y el humor del paciente, recetaba el remedio caliente o frío, procurando equilibrar, para lo cual el reino vegetal, animal y algunos minerales se dividieron en calientes y fríos. Estos principios, con variantes, aún los seguirmos viendo funcionar en muchas medicinas tradicionales y curanderías, como los contrastes - -- Yin-Yang de la medicina tradicional china, que necesitan estar equilibrados y para ello se estimulan los puntos adecuados en la acupuntura.

Aun hoy, médicos muy serios son partidarios de darle un poco de misterio a la curación, tanto para casos psicosomáticos como para incurables, con objeto de superar el estado de ánimo de los pacientes.

Causas y Diagnóstico (ver cuadros Nos. 7 y 8 y vocabulario al final).

Las causas de las enfermedades son de la subjetividad del curandero. Prevalecen las ideas de culpar a la alteración de los humores, a las fuerzas sobrenaturales (como los espíritus posesivos, el "aojamiento", la envidia o la fatalidad y las afecciones morales (como la pena de saberse impuro o padecer un amor no correspondido).

Las técnicas de diagnóstico del curandero son su intuición o conocimiento del enfermo si lo tiene, el manipuleo, la concentración - mental, la técnica shamanística del éxtasis, algunas formas mánticas y la revelación por espíritus, principalmente.

Las medicinas pseudo-científicas, son ejercidas por sujetos que han hecho estudios serios, pero que rodean de misterio y fórmulas mágicas sus trabajos, sus técnicas de diagnóstico favoritas fueron - el tacto, el interrogatorio, y los conocimientos tradicionales empíricos.

CUADRO No. 7.

CAUSAS DE LAS ENFERMEDADES	NATURALES	viento, lo frío y lo caliente, desequilibrio humoral, fenómenos naturales, venenos (piquetes - mordeduras y substancias tóxicas ingeridas), traumatismo.	
	CULTURALES.	SOBRENATURALES	Seres sobrenaturales, penetración de objetos, hechizamiento, maldición, "aojamiento", envidia, impureza, fatalidad y pecado
		SOCIALES.	presiones sociales, amor no - correspondido.

CUADRO No. 8

DIAGNOSTICO	M A G I C O	revelación, onirismo, presagio, agüeros, espiritismo, horóscopo, procedimientos - mánticos, éxtasis, drogas, profecía.
	PSEUDO-CIENTIFICO	tacto, interrogatorio, conocimiento del - enfermo, observación de casos similares (empirismo).

Terapias.

A las terapias nos conviene dividirlas en tres grandes ramas: las usadas para la curandería o medicina mágica, las pseudo-científicas y las sincréticas. Las primeras se caracterizan por su profundo sentido tradicionalista, esoterismo, empirismo y falta de lógica. Carecen de todo propósito experimental. Son secretas, iniciáticas, se - pasan de padres a hijos o de generación a generación. Pretenden la recuperación de la salud mental y biológica, su mantenimiento, la - adecuación para la reproducción humana y la prevención de la vejez o rejuvenecimiento.

Las terapias pseudo-científicas se diferencían de las mágicas en que tienen un cierto grado de experimentación; en algunos casos se - confunden con terapias científicas y sólo se separan por un trasfondo esotérico que no pierden.

Pronósticos (5)

En cuanto a los pronósticos, tanto los mágicos como los pseudo--

---

(5) Barba, 1983. Págs. 57 a 68.

-científicos,son por lo regular optimistas porque su finalidad es no perder al cliente y cuentan con todo el apoyo psicológico del individuo.

b) Astrología.

Es el tratado o conocimiento de los astros. No dudamos que se haya inventado desde la prehistoria. La astrología y la astronomía fueron producto de un solo parto, sólo que la primera siempre se ha mantenido envuelta en velos esotéricos y la segunda se dedicó a resolver problemas concretos, reales; cuando se separaron fue en forma definitiva. La necesidad de un calendario que diera seguridad a la agricultura y de llevar el cómputo del tiempo en la reproducción animal, fué la base del desarrollo de la astronomía, pero el hecho de no tener respuestas a las incógnitas que planteaba el cosmos, condujo al hombre a rodear de obscurantismo el cielo.Gastón Bachelard (6) dice: "el zodíaco es el Test Roschach de la humanidad infante".

Desde hace 5 000 años, la astronomía trata de contestar a la pregunta humana -"¿Qué me rodea y qué parte soy de ello?", basándose en la observación. La astrología trata de contestar a la cuestión -"¿Qué me depara el destino?", tratando de encontrar pronósticos en las estrellas, proyectando las creencias y mitos de cada pueblo.

Tanto en Mesopotamia como en Egipto se tienen datos de observaciones astronómicas serias desde el tercer milenio A.de J.C., pero mezcladas íntimamente con la mitología y la magia. En Mesopotamia el sustantivo que se empleó para rey y sabio fue "mago" y posteriormente el sinónimo de astrólogo fué "caldeo" (7). En la actualidad es una de las manifestaciones de la magia que cuenta con más simpatías, en la que se gasta con mayor largueza y que ha logrado reunir verdaderas masas de "especialistas".

Se caracteriza porque a los cuerpos celestes les da personalidad y propiedades acordes a la idiosincracia del pueblo que nos estudia. En Mesopotamia el Sol cobró la máxima importancia, mientras que en Egipto fué Sirio, porque anunciaba las inundaciones del Nilo que permitían la producción agrícola (del 22 de julio al 23 de agosto).

Entre los mesopotámicos el horóscopo se formó primero como el conjunto de técnicas mánticas que, tomando en cuenta los astros que "regían" en el momento de un nacimiento, indicaban las cualidades y defectos que caracterizarían al individuo, sus posibilidades y limitaciones, enfermedades que le aquejarían y algunas otras peculiaridades. Desde el siglo 50 A.de J.C., se basaba en el "signo" o astro regente. Como su sistema numérico era sexagesimal, podemos creer que desde entonces fueron doce, pero no lo sabemos con certeza, ni cuales fueron. Estamos autorizados a suponer que el esquema básico no era el mismo que conocemos y que fué modificándose por ellos y otros pueblos que lo adoptaron.

---

(6) en Gauquelin, s/f. Pág. 41
(7) Labat. 1957, Págs. 78 a 137.

El zodíaco es la zona celeste que se interpreta y es un trazo -- de la geometría griega, 8 grados a ambos lados de la eclíptica (16 - grados en total), en la que se desplazan los planetas. Fué dividido en 12 partes de 30 grados y a cada una se le asignó un planeta como regente y un signo o figura que se imaginó de las constelaciones observables desde esas latitudes. Dichas figuras proyectaron las in-- quietudes económicas e intelectuales de la antigüedad.

El 21 de marzo el Sol pasa por el punto donde la eclíptica corta al ecuador celeste, marcando el equinoccio de primavera. En esa fecha empieza el primer signo del Zodíaco a desarrollar su influencia, seguido de los demás en el siguiente orden, (Cuadro No. 9).

C U A D R O No. 9

FIGURA ZODIACAL		DURACION.			
ARIES	- (carnero)	Marzo	21 a abril	19	
TAURO	- (toro)	Abril	20 a mayo	20	
GEMINIS	- (gemelos)	Mayo	21 a junio	21	
CANCER	- (cangrejo)	Junio	22 a julio	22	
LEO	- (león)	Julio	23 a agosto	22	
VIRGO	- (madre virgen)	Agosto	23 a sep.	22	
LIBRA	- (balanza)	Sep.	23 a oct.	23	
ESCORPIO	- (escorpión)	Octubre	24 a nov.	21	
SAGITARIO	- (centauro flechador) antes toro alado?	Nov.	22 a dic.	21	
CAPRICORNIO	- (macho cabrío)	Dic.	22 a enero	19	
ACUARIO	- (aguador)	Enero	20 a feb.	18	
PICIS	- (peces)	Febrero	19 a marzo	20	(8)

A la figura zodiacal se le añadieron el significado y la esfera de influencia, para un sin fin de especulaciones, tempranas y tar- - días, pudiéndose decir que cada astrólogo ha tenido una explicación propia para cada signo.

Recordemos que en la antigüedad, el sistema planetario se entendía en forma geocéntrica y sólo se conocían Mercurio, Venus, Marte, Júpiter y Saturno, los que sumados al Sol y la Luna, que también se veía como planetas, daban un total de siete regentes. Sus figuras fueron recias personalidades mitológicas y destacaron en el panteón grecolatino (fenómeno que se ha llamado catasterismo). Se les dedicó un día de cada semana, siendo el domingo para el Sol, lunes para la Luna, martes para Marte, miércoles para Mercurio, jueves para Júpiter, viernes para Venus, y sábado para Saturno. El cristianismo - cambió un día pagano para dedicarlo a la adoración del Creador al que sincretizó con el Sol, llamándolo domingo (de dómine, señor).

(8) Cuadro tomado de la "Encyclopaedia Britannica," 1961. London.

La astrología corrió con una maravillosa suerte en las sociedades de la antigüedad y del medievo; las escuelas filosóficas nacían y morían, pero a ella la enriquecieron. Adquirió el significado de las piedras preciosas con el gnosticismo, de los números con las corrientes pitagóricas, de los humores y tipología humana con las teorías galénicas, de los elementos con la curandería oriental, de las propiedades de las cosas de la naturaleza y en especial los metales con la alquimia y aumentó la gama de pronósticos con la Cábala. El Renacimiento la regresó a los palacios reales, pudiendo decirse que por ejercer la profesión de astrólogos, la Santa Inquisición no puso mayor empeño en afectar a nadie.

Como nació y se nutrió en un complejo geocéntrico, su declinación comenzó con Copérnico, aunque él creía en el significado de los cielos. Se mantuvo en franco declive desde el XVIII hasta el primer tercio del XX, cuando la rescató la burguesía, que paradójicamente, al mismo tiempo que demostraba la carencia de sus fundamentos científicos, la ponía de moda provocando actitudes de aceptación o rechazo contrastados que la mencionan como "simple sello" (9) o "gran dama temporalmente prostituída" (10).

La astrología mesopotámica sólo pretendía predecir las posibilidades del futuro de un recién nacido, en lo que hacemos hincapié -- porque sus pretenciones actuales son muy ambiciosas y abarcan temas absurdos, como: flor que le corresponde, color, piedra, día bueno o malo de la semana, etc. lo que refleja el sincretismo con muchas mancias a lo largo del tiempo.

c) Alquimia.

Es el arte de la transmutación de la materia; concretamente se refiere a los intentos de convertir a los metales en oro; sus antecedentes formales están en la antigüedad y los conoceremos a través de diferentes ensayos griegos. Mesopotamia tiene metalurgia desde el sexto milenio A. de J.C. y la alquimia presenta ahí sus primeras manifestaciones.

Eliade (11), observando a los grupos "primitivos" con metalurgia, intenta reconstruir la historia de la alquimia. Hace notar que toda su tecnología se concilia con formas e ideas de la reproducción: matraces, hornos, alambiques, embudos y goteros, amén de otros utensilios, que parecen órganos genitales o huevos. Nos describe también el gran recogimiento que acompaña a la construcción de hornos, cuya

---

(9) Jung C. "La astrología no pretende más que darle al hombre las cualidades del año y de la estación que nos vieron nacer, al igual que sucede con los vinos". 1952. Pág. 36.

(10) Bretón André. Entrevista de radiodifusión, cit. en Gauquelin, s/f Pág. 163.

(11) Eliade, 1974, Págs. 34 a 41.

inauguración requiere la abstinencia sexual, el ayuno y hasta el sacrificio de sangre, para darle fuerza y vitalidad a la tecnología -- inerte. Herreros y metalurgistas se organizan en castas, pasándose los secretos de padres a hijos, como sucedió con los especialistas - de la antigüedad. Forman sociedades secretas iniciáticas, con un -- cuerpo adecuado de conocimientos teóricos y prácticos que se rodean de esoterismo. Son económicamente indispensables al grupo, por lo - que gozan de privilegios que pierden en el momento en que su ciencia oculta se hace accesible y popular.

Cobre, bronce y hierro tienen mucha importancia, pero siempre el oro y la plata son los más estimados, principalmente el primero, el "rey de los metales", el perfecto, el que ha logrado la mejor - - "cocción" en las entrañas de la tierra. En general se asocia con - el Sol, vida, dioses, animales fuertes como el león, reyes, pureza, madurez y todo lo que da idea de "non plus ultra". Esto se debe a - que es raro e inmutable, noble en el trabajo y altamente ornamental; por esas razones, desde la constitución de los primeros Estados se - tomó como respaldo económico.

Eliade (12) también nos habla de los hombres conectados con el fuego, cuyas actividades, supuestamente muy altas, requieren pureza para su desempeño, por lo que herreros, alfareros, shamanes y alquimistas realizan constantes prácticas de purificación.

La mitología metalúrgica europea nos cuenta de la gran influencia que ejercen los astros sobre los diferentes metales y asocia al Sol con el oro, a la Luna con la plata, a Mercurio con el mercurio, - a Venus con el cobre y a Marte con el hierro. Estas ideas se mezclaron con la astrología y la curandería, formando ricos manojos de leyendas.

Partiendo del supuesto de que el fuego es el Sol y éste el oro, lo que el Sol madura también lo puede hacer el fuego; así, la maduración de los metales tiene una solución simple: se toman directamente de la tierra y se meten al horno que hará las veces de Tierra y Sol. Pero como lo único que se consigue con el fuego son cenizas, se ha - buscado desde la época helenística un agente específico, la "piedra filosofal" (la "sal de los filósofos", un objeto sacro o una fórmula verbal) que sirva para lograr el cambio de los metales en oro. La búsqueda de esta piedra o fórmula se llamó la "gran obra" u "ópera - magna".

Las bases teóricas fueron los estudios de la antigüedad: los atomistas, desde el siglo VII A. de J.C., plantearon la hipótesis de -- que la estructura del mundo se desarrolló sobre la materia prima; -- después, Tales de Mileto cita como los orígenes al agua, Anaxímenes al aire, Heráclito al fuego, Anaximandro al infinito y más tarde Pitágoras al número básico.

---

(12) Op. Cit. Págs. 71 a 77.

Desde la época helenística, el azufre y el mercurio fueron los pilares de la "gran obra" por su comportamiento en el horno, la facilidad para cambiar el color, teñir y regresar a su estado original.

La búsqueda de la "sal de los sabios" se involucró con todas las filosofías que se produjeron en el Viejo Mundo, desde los primeros siglos A. de J.C. hasta las épocas modernas, no importando que decayeran o desaparecieran. Las corrientes pitagóricas despertaron el interés por la significación numérica y la armonía de los sonidos; la astrología puso el determinismo de los cielos; las religiones orientales hicieron sentir la necesidad de lograr la pureza a través del sufrimiento, lo que se proyectó a los metales como si tuvieran sensibilidad; la Cábala orientó hacia la localización de las palabras adecuadas a la obra, y así sucesivamente, presentándose siempre como el compendio de la sabiduría secreta.

En los primeros siglos de nuestra era, ya se tenían conceptos de principios, elementos y cualidades para la materia existente, que variaron según los autores, quedando desde entonces, aunque posteriormente corregidos por Paracelso, como sigue:

C U A D R O No. 10.

MATERIA Primera, única e indestructible.	AZUFRE Principio fijo	TIERRA.-	visible, estado sólido.
		FUEGO.-	oculto, estado sutil.
	SAL	QUINTAESENCIA.-	Estado comparable al éter de los filósofos.
	MERCURIO Principio volátil.	AGUA.-	visible, estado líquido.
		AIRE.-	oculto, estado gaseoso.

con esos conceptos, mas la experiencia práctica de la metalurgia, mas los conocimientos astrológicos y alguna que otra condición secundaria como una moral intachable para no contaminar los elementos, se pretendió conseguir la transmutación.

Las palabras "filosofal", "de los filósofos", o "de sabios", se utilizaron para señalar abstractos ideales o aleaciones, diferenciándose de ese modo de los metales y metaloides reales, como fué el caso del "mercurio filosofal", del "agua de los sabios" y otros más.

Muy pocos fueron los reyes que no estimularon los trabajos alquimistas, porque era la única posibilidad de llenar las arcas reales a bajo precio. Hacia el Renacimiento, en casi todos los palacios y casas burguesas ricas se contaba con un laboratorio destinado a conseguir la piedra filosofal. Los propios reyes, Papas, grandes consejeros y nobles de alta alcurnia, se dedicaban afanosamente a la "ópera magna". La alquimia fué una profesión liberal, más o menos dentro del concepto que de ello tenemos, pudiendo trabajar en ella los que querían y poseían medios económicos, apareciendo los alquimistas de primera y de segunda clase, llamados "maestros" y "sopladores" respectivamente. Hacia el siglo XVIII esta situación había llevado a no pocos al desprestigio, la desesperación o el suicidio.

Desde la Edad Media funcionó una fórmula nada precisa, aceptada idealmente por todos: SOLVE ET COAGULA. Significaba que había que disolver la materia fijada y reagruparla en un nuevo ordenamiento o coagulación, cuantas veces como fuera necesario, hasta conseguir la materia perfecta (13). Los pasos para realizarla fueron tantos y en orden tan variado, como los teóricos que trabajaron en ello, veamos algunos: Lambsprinck: "putrefacción, mortificación, albificación, impregnación, precipitación o sublimación, redisolución, coagulación, tintura y tintura de los filósofos". (14).

Roger Bacon: "pulverización, cristalización, reducción, sublimación, muerte, fermentación, separación del espíritu para resaltar la virtud y destilación del residuo seco, al mismo tiempo que destilación del aceite y exaltación del agua; ésto daba el elíxir, la perfecta maravilla que se disuelve en su propia agua y que aplicado a los metales podía conseguir su pureza". (15)

De Guerin-Ricard (16) cita: "la purga, sublimación, separación, conjunción, multiplicación y fermentación" sin mencionar al autor.

El léxico es de un rebuscado tal, que los especialistas no podían entender a sus colegas porque se trataba de obscurecer las experiencias y mantenerlas en secreto. Los términos "chamuscado", "incineración" y "muerte"· o bien "cristalización y salidificación", parecen referirse a lo mismo, pero son etapas a las que se llega en forma distinta según cada autor. A los vapores, humos y gases que se desprendían de la cocción, se les llamó "espíritu del metal" o "alma" y el paso fué la "sublimación o separación del espíritu".

Ya en la Edad Media se comparaba el sufrimiento de los metales en el horno con el que Cristo padeció en el Vía Crucis y gracias al cual se purificó de tal manera que resucitó lleno de gloria para situarse a la diestra del Todopoderoso para la eternidad. Esto sugirió el abuso del calor para hacer sufrir el metal, que al ser convertido en cenizas negras fué identificado con la muerte y con el cuervo por el color de sus plumas.

---

(13) Masson, 1975, Pág. 191.
(14) Op. Cit y en Ranque, 1974, Págs. 141 a 175.
(15) Gerardin, 1975, Pág. 132 - 133.
(16) De Guerín-Ricard, 1967, Pág. 168.

La escritura era elitista y desconocida por el pueblo, de modo que para que éste comprendiera sin leer, la alquimia se proyectó en el arte y se manifestó en los lugares a donde la gente acudía, como las catedrales (17), donde los vitrales y ornamentos de piedra se cargaron de simbolismos: la pureza como pájaro blanco; la calcinación como cuervo; la gran obra era el león coronado; el dragón fué la materia prima con sus principales elementos, el azufre y el mercurio; el huevo, el todo; la serpiente que se muerde la cola se llamó "uroboros" y fué el caos; la serpiente retorcida, el infinito; la resurrección, el ave fénix, y así sucesivamente. Las figuras compuestas abundaron, como la de los elementos para la obra que forman el rey y la reina en una sola persona (azufre y mercurio) parado sobre el dragón (tierra) y rodeado de soles (partículas de oro) y lunas (plata) y otros elementos decorativos. Las alegorías representando los pasos metodológicos fueron numerosos y mostraron una refinada imaginación en el XVI y el XVII.

Los colores tuvieron su parte en el simbolismo, habiendo uno para cada metal, uno para cada paso de la obra y hasta uno para cada figura que representaba aleaciones o reacciones, como el león verde que era el óxido de plomo quemado o el dragón negro, plomo pirofórico (18).

La Tabla Esmeraldina, supuestamente encontrada en la gran pirámide de Egipto, en las propias manos de Hermes Trismegisto, (dios del obscurantismo, tres veces grande porque dominaba todas las sabidurías) por un caballero que casualmente se llamaba Christian Rosenkrantz, contenía los más abstractos y concentrados conocimientos alquímicos, planteados en un lenguaje totalmente esotérico. Esto fué hacia el siglo XVII y forma parte de la mitología rosa-cruciana, para la que los símbolos fueron la cruz, la corona de rosas y el pelícano que empolla, pero que es devorado por los polluelos. La sentencia más importante de este documento es la primera, que dice: "Es verdad, cierto y fuera de toda duda, que lo que está arriba proviene de lo que está abajo, y lo que está abajo proviene de lo que ésta arriba. Todas las maravillas provienen de la unidad de todas las cosas inherentes al Uno, a través de un proceso único"....

Ello quiere interpretarse como si la alquimia ya manejara principios modernos tan avanzados como que la materia es energía y ésta el componente del universo, por lo que todas las cosas se igualan ya que tienen un origen único. Pero de esa literatura tan metafórica puede desprenderse lo que se quiera.

La alquimia no consiguió la piedra filosofal, pero con los avances de los laboratorios se trató de conseguir los satisfactores mágicos para los problemas fundamentales del hombre; se planteó la elaboración del andrógino que develaba el misterio de la vida biológica; la liberación del alma, que se podía vender, como Fausto; el agua de la eterna juventud; la panacea, que aseguraba la salud; ungüentos maravillosos; la invisibilidad; las botas de las siete leguas; el anti-veneno por excelencia que se llamó "triaca", y mil cosas más.

---

(17) Fulcanelli, 1972, a lo largo de la obra.
(18) Gerardin, 1975, Pág. 85.

En el XVIII comenzó el desprestigio de la alquimia y el auge de la química que trabaja sobre lo que la floreciente burguesía necesitaba, el conocimiento de la materia para su transformación industrial. La transmutación aurífera inmortalizó muchos nombres, pero fué una utopía que sucumbió ante la realidad de las ciencias experimentales. Numerosos autores representan su fin y los principios de la física y la química modernas, como Della Porta, Boyle, Newton, Buffon o Lavossier.

Hemos llegado a un tiempo tan cercano a nosotros, porque en el XVII fué una "ciencia" vigorosa que motivó con fuerza la mente de los intelectuales europeos de la época, los que lo reflejaron en América, aunque en un grado secundario. La astrología y la alquimia, en América, reclamaron canongías de ciencia hasta momentos cercanos a la Independencia.

3.) NUMEROLOGIA.

Para entenderla no debemos perder de vista que toda cifra, cantidad o número es una invención humana para relacionarse con el universo que lo rodea, que no tienen vida propia, que son símbolos arbitrarios, parte del lenguaje del hombre para entenderse con sus semejantes y depende del avance de cada cultura el que manejan enteros, decimales, fracciones, conjuntos, cero o vigesimales.

Para definirla nos encontramos con el problema de una dualidad de opiniones: los científicos la ven como derivado de las teorías pitagóricas, básicamente esotéricas y los obscurantistas que la consideran una de las mancias más interesantes. En ambos casos es importante para la magia.

Algo de lo más necesario para la vida humana han sido las medidas para precisar tiempo, distancia, cantidad, volumen, fracciones, infinito, o ausencia. En la actualidad, las ciencias exactas manejan tantas teorías y medidas, que sólo los especialistas pueden entenderse entre sí.

Los hombres "primitivos" miden con lo que no varía mucho y no pueden perder, como las partes de su cuerpo: el grueso del pulgar, la mano o los brazos abiertos, los pies y el largo de los pasos: para hacer las operaciones elementales usan los dedos, pintan rayas, hacen nudos o clavan varas en el piso. Esto nos autoriza a pensar que los hombres de la prehistoria tuvieron sistemas de cálculo similares.

Con la invención de la escritura, las medidas, también se representaron. Los números que se relacionaban con la satisfacción de las necesidades fueron universalmente sagrados, como el 4 que son las estaciones del año, los puntos cardinales, las fases de la Luna; el

5 que son los dedos de la mano; las dos manos dieron la idea del total en algunas culturas y en otras 20, la suma de todos los dedos del cuerpo. Las cifras conectadas con la reproducción humana y animal, así como la calendárica que miden las revoluciones de la Luna alrededor de la Tierra y de la Tierra alrededor del Sol, fueron los primeros cómputos, los que se envolvieron en misterio y se proyectaron de inmediato en los panteones y en las mitologías: 360 + 5; 4; 7; -- etc..

Cada pueblo ha dado a los números diferente valor mágico y cultural; se les han imprimido propiedades, características y temperamentos; se les han adjudicado sexo, dimensiones, color, consistencia, sonido y forma y se les ha relacionado con deidades, cuerpos celestes, hombres, animales, vegetales, minerales, fuerzas naturales y elementos.

Universalmente destaca la importancia de algunos porque en la práctica son más útiles, como el mencionado caso de los dígitos. La mente humana tiende a sobrestimar la unidad y a relacionarla con el yo o con la deidad suprema cuando la ha inventado.

Al infinito lo encontramos resuelto como 400 para el sistema vigesimal mesoamericano, la serpiente enroscada para los alquimistas medievales, y el 10 para los pitagóricos. Cada sociedad busca lo más idiosincrático para darle misterio a las cifras; los pitagóricos --- consideraron al 1, 4 y 10; los cabalistas al 3, 7 y 9 con sus múltiplos y submúltiplos, pensando que el uno representa a la deidad y el 10 a sus emanaciones divinas; el cristianismo el 1, 3 y 12; los druidas el 6; la mitología hindú el 1-3, 5, 7 y 12; los mesoamericanos el 4, 13 y 20 con algunos múltiplos. Como no es nuestra intención agotar estas citas, terminaremos con la aritmomancia renacentista, que tomó a la Cábala y en especial sus múltiplos 21, 27, 63 y 81, los que sumados a su vez dan 3 ó 9. Sería un tormento inútil seguir transcribiendo el significado de cada cifra, bástenos como ejemplo las anteriores citas.

En el siglo VI A. de J.C. se desarrolló en Crotona, sur de Italia, el pitagorismo, corriente que llevó la significación de los números a su máximo valor esotérico, porque consideró que todo tenía su origen en un número. Vida y obra de Pitágoras están envueltas en la leyenda; nada hay escrito por él mismo, sino por sus discípulos (19), por lo que a estas teorías las consideramos como producto de una hermandad iniciática y no como reflejo de un solo cerebro.

En el pitagorismo se siente la influencia de las filosofías pedagógicas del Cercano Oriente, la egipcia y la griega propia:la abstinencia para la purificación y la vida plena; la creencia en la transmigración de las almas; la importancia de la fraternidad; el estudio, la meditación y el recreo al aire libre para un logro pleno y la obligación de sobrellevar afrentas y humillaciones para probar fortaleza y humildad.

---

(19) Macé y Alfonso, 1970. Pág. 11

Los pitagóricos eran preparados para controlar el poder, la economía y la ciencia de Grecia y admitieron estudiantes de sexo femenino que reforzaron la familia aristócrata. Tales recomendaciones pueden conocerse en la "Poesía Aurea" o los "Versos de Oro" que escribieron los que se dijeron seguidores inmediatos del maestro -- (20). Durante más de 30 años dominaron la educación de los estratos directivos, al cabo de los cuales fué destruída la institución.

Al esoterismo le resulta importante el secreto de que rodearon todos sus conceptos numéricos, aritméticos, geométricos, musicales y astronómicos. Si ciertamente avanzaron en todas esas ciencias, las hicieron en cambio inaccesibles para el pueblo. La fraseología utilizada semeja un juego de palabras, haciendo difícil de entender lo más elemental, porque formaba parte de los misterios que debía dominar el aspirante a filósofo. La idea primordial es que lo que tiene nombre tiene número y que la esencia de ambos debe coincidir para producir la armonía del universo.

Los números se dividieron en pares e impares, limitados e ilimitados, lo que dió el punto de partida entre la forma y la materia:

el uno es el punto, el origen, el principio;
el dos es la línea;
el tres es la superficie y
el cuatro es lo sólido.

1 + 2 + 3 + 4= 10;

o sea el "tetractis", la suma de los cuatro primeros dígitos que dan diez, el número supremo, el total.

El uno genera todo y el dos es su opositor; los impares son uno, Ergo los pares son sus opositores. A estas ideas se les agrega la filosofía de los dualismos o armonía de los opuestos, y los números pueden ser una u otra parte de las dualidades, los pares contrastados que desde siempre son la base de la lógica y el conocimiento; de la medida:

hombre - mujer
descanso - movimiento
luz - obscuridad
dios - demonio

etc.

Las fórmulas geométricas también fueron relacionadas con conceptos morales, formas sociales y deidades. Son clásicas las especulaciones acerca del triángulo. Cuadros, cubos y raíces, forman parte fundamental de la metafísica pitagórica.

---

(20) Op. Cit. y Maynadé, 1973. A lo largo de las obras.

La música producida por liras (cuerdas de diferente largo y grosor), inspiró y reforzó estas teorías ya que según se alargaban o engrosaban por cálculos matemáticos, se originaban mayor cantidad de notas y acordes armoniosos.

La música y la geometría motivaron a la astronomía y resolvieron una forma esférica para el universo, compuesto a su vez por otras esferas, concéntricas al fuego generador que daba el día y la noche. En la primera se situaba la contratierra que provocaba los eclipses, en la siguiente la Tierra, en la otra el Sol, luego la Luna, en la penúltima los cinco planetas y en la última las estrellas fijas. Las esferas al girar debían producir música, la que no se percibe por su perfecta armonía.

En resumen, estos filósofos consideraron que los conocimientos verdaderos se obtienen sólo a través de las matemáticas, porque el número es el origen de todo; que el universo es producto de relaciones numéricas, por lo que es ordenado y armónico; que la filosofía es la pauta para la vida, y según sea ésta el alma es castigada o no, transmigrando a otros cuerpos humanos después de la muerte.

Todo el pensamiento obscurantista de la antigüedad estuvo impactado por la importancia de los números, nombres y formas, pero el pitagorismo fué el corolario. En la Edad Media la significación mágica de los números nutrió los fundamentos de la curandería, mancias, astrología y alquimia y fué aprovechada para las fórmulas de los brujos, así como por la Cábala en su idea central de interpretación de las Sagradas Escrituras... Hasta aquí nos quedamos porque basta con ésto para entender la numerología mesoamericana.

4.- LA MAGIA EN ALGUNOS PUEBLOS DE ORIENTE.

La historia de la magia y la religión elaborada por los occidentales nos deja el sabor de que ambos fenómenos tuvieron su cuna en Oriente, idea falsa porque cada grupo humano tiene su estructura económica, sobre la que se desarrollan las superestructuras adecuadas para su mantenimiento.

La arqueología nos orienta hacia nuevos ordenamientos en la evolución de las culturas madres. Con la actual secuencia cronológica, presentaremos algunas ideas sobre: Mesopotamia, Egipto, China, la India, y el shamanismo Asiático, para dar énfasis a ciertos parecidos que vamos a encontrar con Mesoamérica.

Este breve panorama de la magia de las culturas madres de Oriente, (21) nos ayudará a entender cómo se configura el de México, ya que a través de los contactos antiguos impacta a los pueblos europeos que conquistan América; por otro lado, el nativo americano, originario de Asia en su volumen fundamental, viene con contextos obscurantistas parecidos a la vieja China.

Mesopotamia.

Las culturas mesopotámicas tuvieron denominadores comunes en su magia, lo que nos autoriza a pensar que sus raíces partieron del paleolítico, se redondearon en el neolítico y cristalizaron en Sumeria. Estuvo profundamente unida con la ciencia, la religión y la filosofía, (22), como corresponde a esos horizontes homotaxiales. Sus intereses astrológicos son los mas antiguos de la historia, en tanto están organizados y escritos; su postulado era que el hombre está marcado por el cielo según el momento de su nacimiento, las estrellas dominantes en ese día regirían toda su vida y cuando las reforzaran y opacaran otras, el individuo sufriría las mismas consecuencias. Los sumerios poseyeron una religión naturalista, y la reflejaron en el Zodíaco.

Los sacerdotes controlaron la sabiduría de la época, destacando los cómputos para los calendarios solar y lunar (23) y los mantuvieron en secreto, haciendo a la ciencia inalcanzable para la masa. También acapararon la invención de la escritura y la rodearon de misterio y se auxiliaron de matemáticas para asegurarse de que sus predicciones astrológicas fueran correctas.

La actividad de los brujos era más burda:elaboraban amuletos y talismanes, pretendían curar enfermedades producidas por hechicería o "mal de ojo", adivinaban por el vuelo de las aves, por su grito, por las entrañas de los mamíferos, interpretaban los sueños, los colores del cielo y la tirra (24).

Mesopotamia le dió carácter de demonio a todo lo negativo, como los vientos destructivos, los del Este, por ejemplo, que llamó Pazuzu, traía épocas malas y enfermedades. El centro de la tierra era el lugar a donde iban los muertos, cuidados por demonios que no permitían el regreso de las almas, por lo que sabemos que no creían en la reencarnación.

La curandería abundaba en exorcismos y técnicas simpatéticas. Aunque la medicina científica propiamente ya era considerable, las enfermedades eran vistas como posesiones de malos espíritus o castigos de dioses (25).

Su mitología se caracteriza por las formas antropo-zoomorfas para las deidades y fue cambiándolas a medida que se mezclaron con otros pue

---

(21) Todo este capítulo está mas amplio en Barba, 1980.
(22) Garelli, 1973, Págs. 30 a 50.
(23) Labat, 1957, Pág. 127.
(24) Hooke, 1962, Págs. 80 a 94.
(25) Labat, 1957, Págs. 89 a 103.

blos hasta llegar al abstracto semita.Los textos sagrados más antiguos tienen la búsqueda de la inmortalidad; los escritos sobre hechicería y curandería mágica son múltiples en la biblioteca de Assurbanipal.

Egipto.

Por mucho tiempo se creyó que las riberas del Nilo eran la cuna -- de la civilización, lo que se corrigió hacia los años veintes, con las investigaciones en Ur. Sus culturas nativas dieron la base de una rica tradición propia, en la que, como todas las primeras altas culturas, la magia, la religión y la ciencia formaron un todo indivisible.

Para algunos especialistas en religiones, el río Nilo, que permi-- tía con periodicidad el brote de la vida, inspiró la idea - de la resurrección del alma después de la vida carnal, y creó la necesi dad de conservar el cuerpo humano para ello, desarrollando prácticas de momificación desde épocas muy tempranas, ayudadas por la resequedad del clima.

La dicotomía geográfica, muy observable, entre el río y el desier- to, formó gran parte de sus mitos y ritos. El Sol también al nacer ca- da mañana y desaparecer todas las noches, sugiriéndoles el misterio en - torno a la vida eterna. Estos conceptos se mantuvieron cargados de obs curantismo, sobre todo los relacionados con las prácticas funerarias, - de entre las cuales sobresale la "apertura de la boca", que representó el regreso del alma al cuerpo momificado, (26).

Los papiros, las pinturas murales, los textos sagrados, los escri- tos de viajeros tempranos y las tradiciones orales, nos permiten recons truir el acervo esotérico de este pueblo, tan grande, que influenció - a la humanidad desde la antigüedad, hasta nuestros días.

Los egipcios construyeron suntuosas tumbas y rodearon a la momia - de objetos apotropaicos, animales, muebles y joyas. Muy importantes - fueron los vasos "canópicos", donde se guardaban las vísceras de los mo mificados, y tenían forma de dioses-receptáculo. De entre los talisma- nes sobresalió el escarabajo, relacionado con la vida eterna, que refor zaba sus poderes con inscripciones en su vientre.

El faraón representaba al Sol y su fuerza vivificadora (27) y era el soporte de la sabiduría divina y humana. La clase más cercana a él, los sacerdotes, recibían algunos poderes cedidos por las divinidades, - supuestamente, y fueron adivinos y curanderos.

La medicina se estudiaba en la Casa de la Vida, que formaba parte de los templos, lo mismo que el resto de las profesiones que estuvieron bajo el control sacerdotal (28). En las pócimas se ve el abuso de san- gre, excremento, saliva y leche; las palabras para curar o los nombres de ciertos dioses protectores, se escribían en papiros, se quemaban y - se tragaban las cenizas. También fueron populares los frascos en forma de símbolos de salud o dioses.

---

(26) Yoyotte, 1973, Págs. 16 a 18; Anthes, 1961, Pág. 55.
(27) Frankfort, 1961, Págs. 46 a 48; Wilson, 1961, Págs. 80 a 96.
(28) Lefebre, 1957, Pág. 68.

Los magos tenían una preparación especial y pasaban por pruebas de iniciación bastantes severas, después de las cuales, presumían de que podían hablar con los dioses. Elaboraban talismanes y curaban contra hechizos; adivinaban por cristalomancia, dactilomancia, cafalomancia, aritmomancia, oniromancia e interpretaban las palabras incoherentes de un joven en estado hipnótico, en la obscuridad, frente a la llama de una lámpara de aceite y leían los deseos y predicciones del cielo. Mas tarde, en Alejadría, se hizo común la práctica del anillo oscilante (29) que se para en el lugar donde hay agua.

Las deidades fueron antropo-zoomorfas, por ser derivadas del totemismo tan desarrollado que tuvieron. Hacia el año 3 000 A. de J.C. -- Thoth adquirió gran prestigio y fué separado del manejo popular para ser monopolio del faraón y el sacerdocio. Se le consideró el corazón que piensa y siente y la lengua que ordena. Aparecieron los dioses-hechiceros como Ptah, Horus, Isis y Osiris (30).

Genios y demonios fueron poco numerosos. Los espíritus y los dioses acudían al llamado de los fieles para contestar sus dudas a través de imágenes huecas por las que en realidad hablaban los sacerdotes. Desde los tiempos mas remotos se tienen oraciones mágicas que nos ayudan a entender su magia, y los escritos que mas nos ilustran son: los "Textos de las Pirámides", los "Textos de los Sarcófagos", "El Libro de la Sala Oculta" y sobre todo el "Libro de los Muertos" en donde se plantea el juicio del alma después de la muerte (31).

Las ideas egipcias de creación son parecidas a las griegas: una divinidad suprema, por emanación, crea todo sin preocuparse en su organización y un demiurgo separa el orden del caos, (32).

China.

El paleolítico no nos deja señales claras de esoterismo y tampoco el mesolítico; pero desde los primeros tiempos del neolítico, hacia --- 3 000 A. de J.C. son muy abundantes, notándose sobre todo en sus costumbres funerarias, en los menajes para la otra vida, en la cuenta de jade en la boca del muerto para recobrar vitalidad, etc..

Las primeras aldeas nos dan magia shamanística, abundante en hechizos y las bases del Tao, (Dao), con su gran cantidad de dioses y demonios, delineado desde el siglo XXI A. de J.C., que se concreta en el siglo V A. de J.C. en el "Tao Te-King", en versos sólo comprensibles para iniciados.

El Tao es el conjunto de reglas de conducta que los individuos deben desempeñar en cada momento de su existencia según su sexo, edad, clase social y rango; de modo que no hay un Tao, sino tantos como condiciones sociales, (33). Se cree que un ser indeterminado y perfecto, --

---

(29) Shah, 1970, Págs. 35 a 49; Derchain, 1977, Págs. 184 a 188.
(30) Derchain, 1977, Págs. 169 a 177; Frankfort, 1961, Págs. 3 a 29; -- Breasted, 1959, Págs. 365 a 370.
(31) Jestin, 1977, Págs. 114.
(32) Derchain, 1977, Pág. 127.
(33) Vandier-Nicolás, 1973, Pág. 237; Kaltenmark, 1978, Págs. 268 a 305; Creel, 1970; Rawson y Legaza, 1973; Shah, 1970, Págs. 149 a 150.

crea por emanaciones de sí, pero que nada se independiza y su esencia permanece circulante;mentalmente se le alcanza por medio del éxtasis. Su práctica común es el absoluto respeto a la naturaleza. Se puede concretar en un enorme tejido del que todo sale y a lo que todo regresa. Lo adecuado es doblegarse a los aconteceres sin oponer resistencia, identificándose así con la naturaleza misma, la que está concebida como el interjuego de dos energías fundamentales, esencialmente distintas, por lo que no luchan sino que se complementan. Estas son el Yin femenino y el Yang masculino, que deben estar en equilibrio en los organismos y el ambiente para producir salud y paz. El primero se representó con 2 líneas cortas y el segundo con una larga, y para dar dinamismo se agregó una tercera formando trigramas, los que mas tarde se duplicaron y se formaron 64 hexagramas que permitieron una mayor especulación, concretándose todas sus fórmulas en el "I Ching", libro supremo de la filosofía mántica del militarismo feudal.

Desde el neolítico, y durante la época Shang, Siglos XVI a XI A. de J.C., se encuentran los huesos oráculos, (34) por los regular escápulas de mamíferos o carapachos de tortugas, donde se escribían preguntas y se quemaban, leyendo en las craqueladuras que se producían.

La gama de mancias chinas es muy amplia, sumando a las propias las que se tomaron prestadas. La preparación de horóscopos se hizo según el animal que presidía el año en que se nacía; se interpretaban los rasgos físicos o peculiaridades; se usaron la oniromancia, geomancia, hidromancia, aeromancia y la visualización del tiempo como pronóstico para los aconteceres de la vida social. La astrología se ocupaba de constelaciones completas en forma semejante a América.

En el orden del universo, el número y la cantidad fueron considerados indispensables, no sólo para las mancias sino para todos los manejos filosóficos y religiosos; el 5 fue la base de estas especulaciones.

En la elaboración de talismanes y amuletos se utilizó la palabra hablada y escrita.

La curandería, muy tradicionalista hasta hoy, nos permite reconstruir viejos tiempos. Predomina la herbolaria, los medicamentos de tipo simpatético-homeopático, como exudados de sapo, dientes de animales feroces, fósiles, pinturas o esculturas de dioses de la salud, y las técnicas de la pulsación y la acupuntura. Al jade le supusieron poderes especiales, como dispensador de vitalidad y remedio para la litiasis renal y hepática; con él se elaboraron valiosos talismanes para conseguir salud y longevidad.

El culto a los antepasados fue muy fuerte y para conservarlo inventaron que un alma olvidada se convertía en demonio o "kuei" y se dedicaba a provocar daño (35). Los ritos fueron obligatorios y constantes; el rey hacía sacrificios para 5 generaciones antes que él, los nobles para 3 y el pueblo para una.

---

(34) Watson, 1966, Pág. 44; Cheng, 1960, Págs. 4,11,36,37,133,145 y 186; Li, 1957, Págs. 17,23,35 a 37,40 a 44; Chang, 1963, Págs. 6, 91, 100, 136 hasta 167, etc. etc..

(35) Kaltenmark, 1977, Págs. 306 a 308, 319 a 321.

El emperador era el centro del Tao, por lo que su valor era de 5, y tuvo la responsabilidad de acercar al cielo todo lo que gobernaba. -- El iniciaba simbólicamente las siembras y las cosechas, debía realizar sin falla todas las ceremonias; era el asiento de los secretos de la magia y adquirió identificación con el cielo y el Sol. Entre sus obligaciones con la naturaleza estaba la de visitar las provincias del este - en primavera, del sur en verano, del oeste en otoño y del norte en invierno. Si su conducta no era adecuada o erraba losritos,los dioses -- mandaban calamidades, guerras y carencias, por las cuales debía responder al pueblo (36). Tenemos la idea de que los primeros Estados mesoamericanos daban esa importancia al personaje supremo de la política y la religión.

El guardián: animal, hombre o ser sobrenatural encargado de custodiar las almas de los muertos, fue una tradición de mucha raigambre.(37) Desde las primeras dinastías se hicieron grandes tumbas con sacrificios de sangre para procurar guardia y compañía; esclavos y animales se iban con los amos que morían. Posteriormente disminuyó esa costumbre y aumentaron las figuras de madera y de barro. Para edificios importantes, como palacios y templos, también se ponían elefantes, caballos, perros y hombres muertos, para que vigilasen cerca de las puertas; a veces -- grupos significativos de guerreros, con carros de guerra y armas Todo ésto también pasó en Mesoamérica, omitiendo los elefantes.

La India.

Para entender mejor la magia, resumiremos las corrientes de su --- pensamiento filosófico. Sobre las creencias naturalistas, shamanistas y totémicas de grupos nativos que ocupaban estas regiones desde el paleolítico, se impusieron las de las migraciones arias con elementos de altas culturas, venidas del centro de Asia, derivadas de Mesopotamia.

Para el siglo X A. de J.C. ya se tenían los "Vedas", que significaba "sabiduría divina". De las colecciones conocidas, las más importantes son: el Rig Veda que organiza las oraciones; el Yahur Veda los - sacrificios; el Sama Veda los cantos, y el Atharva Veda los "trabajos - secretos", que es el más interesante para este tema porque describe fórmulas de magia blanca y es la base de la iniciación (38). Al Yahur Veda se agregan dos obras teológicas en prosa: las Brahmanas, que se relacionan con los tratados Aranyaka, en donde está la descripción del ritual esotérico, y los Upanishads que buscan el significado correcto de los Vedas, la clarificación de los misterios absolutos.

Textos posteriores son las epopeyas Mahabaratha y Ramayana (39). - También los Purana (40) que intentan hacer historia desde el punto de vista de la religión, y los Tantras, que además de ser un conjunto de - recetas para alcanzar la salvación, son un formulario de magia negra, - dicen cómo obtener éxito, prevenir enfermedades, hacer daño a los enemigos, conseguir poderes sobrenaturales y controlar demonios.

---

(36) Schurmann y Schell, 1971, Págs. 33 a 63.
(37) Cheng, 1960, Págs. 69, 70 y 71.
(38) Varenne, 1977, Págs. 348 a 360; Brown, 1961, Págs. 281-289;Frilley, 1958, Pág. 21; Shah, 1970. Pág. 110 a 119; Renou, 1960, Págs. 5 a 15; Sen, 1961, Págs. 45 a 52; etc..
(39) Esnoul, 1978, Pág. 10; Biardeau, 1973, Págs. 96, 104,140,205; - -- Frilley, 1958,Pág. 24 a 30, etc..

El movimiento tántrico fue anti-ascético y anti-teórico y procuró acercarse a las masas con soluciones fáciles como la brujería, (42). -- Pretendía llegar al misterio fundamental a través de lo femenino deificado en Sakti, por lo que dominan las diosas, para las que conservan sacrificios de sangre hasta nuestros días. Los sistemas filosóficos son 6, profundamente involucrados con las creencias religiosas que se consideran también "caminos de salvación".

Los Vedas hablan de la materia como creación por emanaciones de - la divinidad; los hombres salieron de diferentes partes del cuerpo de Brahma, lo que los hace desiguales y les está prohibido mezclarse, separándose en castas.

El brahmanismo aceptó las deidades de los pueblos con los que se relacionó, y poco a poco eliminó los cultos a las fuerzas naturales; entonces se llamó hinduismo; sobrevivieron los principales dioses.

El guru fué indispensable en este sistema; (43) el brahmán de vida ejemplar que demostraba haber alcanzado la máxima sabiduría y estaba capacitado para dirigir la enseñanza de los jóvenes.

La magia negra se desprendió teóricamente del tantrismo y del sistema yoga, abundante en ejercicios psíquicos y físicos para conocer al individuo en sus determinantes empíricas: la materia y las almas. Sus técnicas: gimnasia constante, prácticas sexuales variadas, meditación profunda, comida parca y vegetariana y desarrollo de las "potencias de la mente", (44).

La magia popular mantuvo el sabor de la organización neolítica aldeana con el animismo, shamanismo y totemismo. Las mancias principales fueron: la interpretación del arroz cocido; la trayectoria de las flechas; el espiritismo mediumnístico; la astrología para predicciones muy amplias; la geomancia; la cristalomancia y sobre todo la clarividencia de los que alcanzaban el Tercer Ojo.

La curandería fué prolífica en amuletos preventivos y en afrodisíacos para cumplir el amor divino, pero fundamentalmente en técnicas mentales para relajar los músculos y controlar el dolor.

La herbolaria hindú es una de las más importantes del mundo. Los - Vedas dan los principios de la enfermedad aduciendo que la mandan dioses vengativos que se enojan con facilidad, como Indra y Agni, por lo - que no pueden buscarse otros caminos que la oración.

---

(40) Biardeau, 1973, Págs. 87 a 123, 140, 154, 205.
(41) Sen, 1961, Págs. 70, 96,. 106; Renou, 1960, Pág. 31; Esnoul, 1978, Pág. 256, etc..
(42) Jenny, 1948, Pág. 16.
(43) Masson-Oursel, 1956; Jenny, 1948.
(44) Shah, 1970, Págs. 127, 138 a 142.

Fueron famosos algunos poderes que se dijo que alcanzaron los magos hindúes, como la pérdida de la gravedad de las cosas, que supuestamente eran transportadas a grandes distancias sólo por su fuerza mental (44).

El Shamanismo Asiático.

Aclaramos que esta parte está informada en Eliade (45). En su más clara expresión, el shamanismo se encuentra en las regiones siberianas y del centro de Asia, con variantes se pueden ver en el Sureste de - - Asia, Oceanía, Norte y Sudamérica, Mesoamérica y con mayores cambios está presente en el Tibet y en China; en la Grecia antigua, la Europa --- oriental bárbara y la India. Africa queda en entredicho, porque en el norte, la población musulmana acostumbra en parte buscar el éxtasis.

Debe entenderse como la "técnica arcaica del éxtasis", pero cada - grupo la ha acondicionado a sus necesidades y agregado influencias posteriores. En estado de éxtasis, el shamán se dice "volar", para bajar a los infiernos o subir a los cielos y comunicarse con las almas de los descarnados o con el ser Supremo Celeste. Sus funciones principales son curandería, el sacerdocio cuando dirige los sacrificios comunales y la conducción de los que se mueren, para acompañarlos a sus nuevas moradas o sea que es psicopompo.

La forma tradicional de llegar a ser shamán es heredar la profesión de un antepasado, pero también se puede por vocación propia o por elección del grupo, aunque entonces su personalidad es mas débil. En todos los casos debe hacer estudios.

Características asiáticas son: el ataque epileptoide que es controlado por los shamanes cuando adquieren experiencia; el vigor físico que cultivan para poder soportar los desgastes del esfuerzo del "vuelo"; la técnica de curar buscando el alma del enfermo en otros planos a los que llega en estado de éxtasis y la escolta de las almas de los difuntos a sus nuevos lares. Debemos mencionar que son considerados sabios, poe-- tas y depositarios de la tradición mística del grupo.

Al llegar a Mesoamérica veremos sus propias características que de todos modos se parecen mucho.

5) LAS SOCIEDADES SECRETAS.

Se entiende por "sociedades secretas" a aquellos grupos que se forman fuera del conocimiento público con propósitos militares, políticos, religiosos o criminales y que llevan implicítas actividades económicas de ayuda mutua, siendo obscurantistas en su mayor parte.

Aunque es redundante decirlo, el secreto es su principal rasgo. La pertenencia a estas agrupaciones está fuera del alcance de la masa y -- los autores que se han preocupado del problemas insisten en que su existencia y aún algunas ceremonias, puden ser del dominio general, pero sus verdaderos propósitos y ritos fundamentales sólo son conocidos por los iniciados.

---

(45) Eliade, M., 1960. Obra completa.

A nuestro objetivo solamente interesan las que están sustentadas sobre bases esotéricas, tienen una preparación de penosos estudios y pasan por pruebas de iniciación de contenido filosófico-hermético, tanto para pertenecer a la sociedad como para ascender en las jerarquias internas.

Resulta a veces difícil diferenciar a las iniciático-esotéricas de las políticas porque suelen formarse para resolver problemas de justicia social; para ello nos orienta Hutin: 1) en las primeras se desconoce el autor de los ritos y los símbolos y en las segundas casi siempre se conoce. 2) la duración de las primeras es muy larga y en las otras es tan corta como la solución al problema por el que se formaron (46).

La iniciación es un fenómeno común a todas, en algunas sociedades secretas criminales la "prueba de sangre" o el asesinato es necesaria para el ingreso. Sólo nos ocuparemos de las que llevan en ella el significado básico de la muerte a una vida de ignorancia y tinieblas y el renacimiento a la sabiduría y a la luz cuando se penetra en los misterios que maneja la agrupación. Esta es una experiencia interior, imposible de medir ni de comunicar; el nuevo adepto adquiere "personalidad", "autenticidad" dentro de la asociación, que nadie le puede quitar porque se desprenden de conocimientos que ha adquirido.

Pero la prueba es además física y de formación psicológica y moral. Al individuo se le hace sentir que está viajando, que pasa por largas regiones envueltas en tinieblas, que sortea peligros que lo ponen al borde de la muerte y al final arriba a una región de vida plena y conocimiento, que le permite alcanzar el grado de perfección que lo iguala a los iniciados. El resto de su vida ahonda en los misterios que le han sido puestos a su alcance para su propio mejoramiento, para el de sus coasociados y para enseñarlos a los nuevos adeptos.

El origen de estas agrupaciones se pierde en la profundidad de la prehistoria. Personalmente entiendo mejor los inaccesibles sitios donde el homo sapiens pintaba escenas de caza (47) en el paleolítico superior europeo, como emplazamiento para iniciación, que como "santuarios" ya que parecen tener el propósito principal de llevar a iniciados y pretendientes por tortuosos laberintos que ponnían a prueba la resistencia física y el sistema nervioso. Esto no descarta la conocida hipótesis de que eran sitios para la propiciación de la caza, con técnicas de magia simpatético-homeopática.

Ya hemos visto que entre los pueblos "primitivos" existen dos grandes clases de iniciaciones: las que deben pasar obligatoriamente los miembros de la comunidad para alcanzar grados de "ciudadanía" o "madurez" reconocidas por todos y las específicas de las sociedades secretas. Ambas son difíciles, largas y a menudo crueles y tienen la idea antes señalada de hacer sentir que se deja de estar en la ignorancia para alcanzar la sabiduría.

Describiremos breve y superficialmente algunas de las sociedades secretas esotéricas que la humanidad ha inventado dentro de las estructuras estatales, para después entender las que ha tenido México a través de su historia.

---

(46) Hutin, 1961. Pág. 44.
(47) Maringer, 1962. Pág. 107.

Desconocemos con precisión las del Estado sumerio, pero podemos estar seguros de que existieron y de que se rodearon de un esoterismo astrológico, abundante en cultos a la fertilidad, si lo deducimos de -- sus tradiciones. La importancia de sus héroes y animales fantásticos - contra los que luchan en los mitos, son también puntos de referencia... ...¿sería mucho atrevimiento pensar que su iniciación exigía la caza de un león o un toro salvaje como hizo Gilgamesh en las pruebas por las -- que pasó?...

Egipto en cambio nos da datos mas seguros porque el Imperio Antiguo se prolonga por largo tiempo, conservando más o menos las mismas -- formas de ocultismo. Los sacerdotes tuvieron organizaciones colegiadas que guardaban celosamente la simbología de las doctrinas religiosas. En cada templo había construcciones especiales para los cultos exotéricos a los que podía asistir todo el pueblo, y para los esotéricos, donde sólo podían entrar los iniciados, presididos, generalmente, por majestuosas representaciones de las deidades.

Las agrupaciones iniciáticas más importantes fueron las encargadas de los ritos a Osiris, a Isis y a Thoth, siendo estas últimas las que - dieron origen al hermetismo helenístico y luego al renacentista. Otros dioses también tuvieron cultos secretos, pero de menor importancia. Los mitos osíricos sobresalieron en la riqueza de sus leyendas y su importancia cultural porque representaron a la muerte y la resurrección de - la naturaleza, a las 4 estaciones, al Sol que muere cada atardecer y resurge potente en la siguiente madrugada, y al alma humana que regresa al cuerpo momificado para llevar una nueva vida. Los iniciados en estos - cultos debían experimentar la muerte y el renacimiento durante la prueba. Isis simbolizó también a la naturaleza, siempre fecundada pero --- siempre virgen, además de la fidelidad conyugal. De Thoth se habló en el capítulo anterior.

En China conocemos primero en su historia a la sociedad secreta de los "Cejas Rojas", campesinos que luchaban por la redistribución de la tierra y que hicieron caer a la dinastía Han del Oeste en el año 24 de nuestra era; sus bases filosóficas eran taoistas. Después a los "Turbantes Amarillos", también taoístas, que iniciaron la caída de la di-- nastía Han del Este hacia los fines del siglo II. La historiografía china abunda en citas de organizaciones taoístas, generalmente en guerras libertarias. En 386 se hizo notable la secta secreta "Hung", que peleaba para aumentar el culto al Buda Amitabha, pero después se dedicó a combatir a los invasores como los mongoles Yuan.

Siendo Grecia el crisol donde se fundieron todas la influencias orientales y se prepararon las materias primas de la cultura occidental, nos interesa mucho en sus manifestaciones mágicas.

Sus sociedades secretas se derivaron de los misterios religiosos. Los dioses más importantes se relacionaban con la reproducción y la sabiduría, por lo que abundaban en ritos orgiásticos; pero en cambio, algunas actividades como la metalurgia y la alquimia, generaban la abstinencia, el recogimiento y la sobriedad (48).

---

(48) Ver obras de Eliade, Alleau, Hutin y Santos.

Dionysos, Démeter y Orfeo son los mayores inspiradores de sociedades secretas esotéricas. El primero era una importación de Asia Menor, donde tenía la categoría de dios de la fertilidad; al pasar a la cultura latina recibió el nombre de Baco. Sus ritos, manifiestamente agrícolas, se formaron desde el siglo VIII A. de J.C., constituyendo agrupaciones masculinas, femeninas o mixtas, sin diferencia de clases, caracterizándose por las grandes orgías.

En la villa de Eleusis se festejaban los misterios de la unión de Démeter con Zeus, o sea de la tierra y el cielo; la ceremonia cumbre era la relación sexual del supremo sacerdote con la gran sacerdotisa. Tenía dos clases de misterios y por lo tanto de iniciados.

Los adoradores de Orfeo se organizaron en cofradías iniciáticas. Creían en la transmigración y su preocupación era terminar con la reencarnación. Para lograrlo, los iniciados decían que separaban el alma de su cuerpo y la hacían viajar, adquirir experiencias, aprender a sortear los peligros, para que al llegar a los infiernos los superara y pudiera alcanzar las mansiones celestes.

El pitagorismo y el gnosticismo también eran sociedades secretas iniciático-esotéricas.

Con sus conquistas, Roma alcanzó la universalidad para Occidente y durante los cuatro primeros siglos de nuestra era hizo de Alejandría la capital mundial del obscurantismo, aceptando y sincretizando todas las corrientes ocultistas de los pueblos sujetados: del neolítico revivió el culto a la Gran Madre, de Egipto tomó principalmente el de Isis, de Grecia el pitagorismo y el orfismo, de Asia Menor el de Attis y Cibeles, de Persia el de Mithra y algunos otros de sus propias raíces e ---truscas.

La Edad Media europea conjugó factores muy favorables para el desarrollo de las sociedades secretas: fraccionamiento del Imperio Romano y proliferación del feudo, inestabilidad económica y política, lucha entre el Estado civil y el religioso, masas ignorantes y depauperadas, inseguridad y desamparo personal; todo eso agravado por el abuso de los poderosos.

Las corporaciones de los trabajadores o "compañonaje", fueron las primeras organizaciones que se dejaron sentir. Las "guildas" eran agrupaciones de trabajadores del mismo oficio, tenían una cierta iniciación y se avocaban a la defensa de los intereses del gremio; reconocían un "santo patrono", cuyo nombre, junto con frases adecuadas, formaba su saludo de reconocimiento o "santo y seña"; también tendían a vivir en el mismo barrio.

La organización mas antigua y fuerte resultó ser la de los trabajadores de la construcción, los albañiles (masones), quienes dejaron pruebas de ello en algunos mosaicos de Pompeya (siglo I de nuestra era) y más tarde en las catedrales góticas, que llenaron de simbolismos alquímicos.

Tratando de ser universal, la masonería sincretizó muchas corrientes esotéricas, pregonándose la religión por excelencia, utilizando -- además de la propia, la simbología salomónica, la gnóstica, la cabalís

tica, la alquímica y la Rosa-Cruz. El dios supremo para los dedicados a la construcción fué el Gran Arquitecto del Universo, la naturaleza -- misma, multirrepresentada en la Logia.

Su iniciación pretende que el hombre se identifique como parte de la naturaleza y reconozca a su creador de manera amplia, aumentando así la consideración a sus semejantes y eliminando las fronteras políticas, todo lo cual le dió una mente universalista. Es abundante en meditación y el estímulo de los grados hizo que los adeptos tuvieran deseos de superación y estudio. El masón fue un hombre progresista y un terrible - adversario político como lo prueba la historia; siempre estuvo en la -- vanguardia de la lucha idealista; sin embargo, el esoterismo en que se fundamentó le dió límites. No nació con la burguesía, pero se desarrollo con ella y vivirá mientras ésta se lo permita.

Muchas otras sociedades secretas crecieron y murieron en Occidente, pero con las tratadas tenemos suficiente material para entender a Mesoamérica.

6) EL FENOMENO DE LA BRUJERIA EN EUROPA.

Nuevamente ampliar ideas en Barba (49) y en la bibliografía. Nos - ocuparemos del fenómeno que con el nombre de "brujería" caracterizó a - la Europa del medievo y del Renacimiento y que repercutió en América - durante la conquista y la colonia.

En los primeros siglos de nuestra era se dieron en el Viejo Mundo las bases de ese fenómeno social, al que los cristianos han relacionado con el culto al demonio y que en la actualidad se piensa que son remi-- niscencias de las religiones neolíticas europeas, sincretizadas con el paganismo greco-romano y con las herejías, conservando una plataforma - atávica con la magia del Cercano Oriente. De entre los primeros en llegar a estas conclusiones tenemos a Sir Walter Scott (50) a fines del -- XIX y posteriormente a Margaret Murray (51) en 1921.

Brujo era la persona que detentaba poderes sobrenaturales por ha-- ber hecho pacto con el demonio. Desde la más remota antigüedad, en todos los pueblos se les han temido a las personas "capaces" de producir daño a sus semejantes, lo que se registra desde el Código Hammurabí, -- (hacia 1780 A. de J.C.). Para este tema, la Biblia es uno de los tex-- tos fundamentales, ya que fué la inspiración para mandar a las brujas a la muerte (Exodo XXII, 18. "no dejarás con vida a la hechicera", Levítico XIX, 26.- "no comeréis carne con sangre, ni practicaréis la adivinación ni la magia"). En Europa, en el siglo VII se pensó en ponerles -- castigos ejemplares, creyendo que traían todos los males; la fecha clave para el inicio de la caza de brujas fue el 12 de diciembre de 1484, cuando Inocencio VIII publicó la Bula "Summis Desiderantis", lamentándose de la proliferación de éstas en Alemania. Ordenó a los dominicos - Heinrich Kramer y Jakob Spranger, la elaboración de un manual que ayudara al reconocimiento y localización de esas malignas criaturas e indicara la forma de hacerlas confesar sus crímenes y los castigos a los que eran acreedoras. El producto de tales investigaciones fué el "Malleus Maleficarum", ("El Martillo de las Brujas"), publicación hecha en 1485, tras lo cual vino la gran persecución.

---

(49) Barba 1980, a lo largo del capítulo correspondiente.
(50) Scott, 1973.
(51) Murray, 1962.

Para las indagaciones, los dominicos y franciscanos contaron con la ayuda de oficiales que se encargaban de "detectar" a las brujas, haciendo de ello una ocupación lucrativa, y toda una maquinaria social -- persecutoria se implementó, manteniéndose con el dinero y propiedades - que incautaban a los acusados. La institución se llamó la Santa Inquisición porque su finalidad era "inquirir" sobre el trabajo de los hechiceros.

A las brujas se les acusaba de ser esclavas del demonio, con el -- que acudían a banquetes que él presidía, llamados "aquelarres" o - "sabbats"; de"chupadoras" de niños no bautizados y asesinas de sus propios parientes; de agresoras de todo lo santo y de mal aconsejar a las jóvenes para que perdieran sus almas y muchas atrocidades mas, de hecho, de toda calamidad. A cambio del alma de las brujas se creía que el demonio les daba "poderes".

Desde 1623, Gregorio XV consideró necesario disminuir la furia de la iglesia y publicó la "Bula Omnipotentis" en donde dijo que debía perseguirse sólo a los brujos asesinos. Empezando el XVIII, se recomendó no considerar las confesiones arrancadas con tormentos y en los albores del XIX se puede decir que casi se habían acabado esos procesos, aunque se mantuvieron en América para controlar los movimientos de Independencia, pero a los insurgentes se les acusaba de herejes, no de brujos. Después del desprestigio que el Siglo de las Luces le procuró a la brujería, menguó mucho, pero no desapareció del todo, quedando oculta en - el campo y en las ciudades, aplicada ala adivinación, la curandería, la propiciación, la alcahuetería y los trabajos negros como la necromancia y el "mal de ojo".

7)LA DEMONOLOGIA.

Práctiamente no hay pueblo que carezca de figuras que representan lo malo materializado, personificado: en China los Kuei y los mei; en la India los asuras, rakshasa y vetala; entre los hebreos el Talmud habla de las criaturas perversas, etc.. Un fenómeno universal interesante, es que los dioses de los pueblos vencidos son por lo regular los demonios de los vencedores, aunque a veces se sincretizan los panteones. En oriente los dioses son creadores y destructores, buenos y malos, en concordancia con sus ideas filosóficas. La "demonología" en su pretensión de ciencia es cristiana.

- LA LICANTROPIA.

Debe entenderse como un aspecto del poder demoníaco en las civilizaciones europeas. Es el supuesto de que algunas gentes pueden convertirse en lobos, principalmente en plenilunio; tiene una distribución geográfica muy amplia.

Entre los grupos "primitivos" sería parte de la idea de la trans-- formación (el nahualismo de los aztecas) que se compagina con las costumbres totémicas.

La historia antigua está llena de transformaciones de dioses en lobos, sobre todo cuando se trataba de cometer sodomías. Los árabes concibieron ese perfil y lo extendieron por los lugares que conquistaron, con algunas peculiaridades regionales.

- EL VAMPIRISMO.

Es también parte del complejo de lo demoníaco. En la mentalidad colectiva, desde la antigüedad y hasta la fecha, la sangre representa la vida; de ahí la gran importancia de los parentescos, la estricta observancia de los tabús totémicos, de las reglas de matrimonio, de los ritos menstruales y de los sacrificios de sangre, sobre todo a los dioses creadores o de la fertilidad.

En "La Expansión de la Magia", expongo mis ideas completas al respecto, pero aquí me aprovecho para llamar la atención sobre el complejo del vampiro, puesto que es un animal centroamericano que no se conoció en el Viejo Mundo hasta después de la conquista. Es de llamar la atención que se haya sincretizado tan profundamente en el esoterismo europeo una figura conocida hace poco por allá.

8) ESPIRITISMO.

De datos muy antiguos desprendemos que el hombre se ha sentido siempre rodeado de espíritus de todas clases, a los que ha procurado invocar para calmarlos o utilizarlos. Vió la intervención de ellos en la acción de los elementos naturales, en el misterio de los fenómenos celestes y en diferentes acontecimientos diarios, buenos y malos. Pensó que los muertos se convertían en almas erráticas y supuso también que los dioses creaban almas propicias o adversas que pululuaban por doquier. La invocación se encuentra desde la literatura antigua. También se uso hablar a los grandes ídolos como si estuvieran poseídos por espíritus; especialistas en ésto fueron los egipcios y los mesoamericanos.

Los romanos conservaron las anteriores costumbres y agregaron otras ideas como la levitación, ya familiar para las religiones orientales, fenómeno que se proyectó a los cristianos considerados santos.

La brujería medieval demandó el trato con los espíritus malignos. Ya entrada la Edad Media se hablaba de la facilidad de desdoblamiento que tenían los magos y a veces los santos, que eran vistos en lugares diferentes al mismo tiempo. También de la capacidad de mantener el alma viva en los cuerpos muertos de los "vampiros".

El pasaje de Golem, de la Biblia, inspiró a los alquimistas para buscar la manera de animar esculturas de arcilla con las palabras vivificadoras dichas por el Creador.

Los fantasmas se pusieron de moda en el Renacimiento, siendo numerosos y nobles los de la Gran Bretaña, donde cada castillo tuvo su propia alma en pena, generalmente demandando justicia por su asesinato.

La lógica impuesta por la Razón dieciochezca borró inumerables tradiciones de horror, pero las sociedades secretas y brujeriles mantuvieron la invocación de las almas, esbozando nuevas formas en el espiritismo. Dos hombres del siglo de las Luces pusieron las bases para que éste se desarrollara: Emmanuel Swedenborg y Franz Anton Mesmer. El primero decía comunicarse con las almas de destacados personajes históricos y escribió lo que pueden ser considerados fundamentos teóricos. El segundo aplicó viejas teorías sobre el poder curativo de la piedra imán, las que se utilizaron un poco más tarde para hipnotizar, pensando que con ello se controlaba el alma.

A mediados del XVIII principió una crisis de valores en las élites decadentes, que se agudizó con las revoluciones burguesas y de independencia. Las corrientes liberales teístas buscaban pensamientos y acciones nuevas, que les permitieron desarrollar sus inquietudes religiosas sin regresarlas al seno de la iglesia y se presentó la oportunidad para las sociedades masónicas y el espiritismo. Por necesidades burguesas fue rotundo el crecimiento de las ciencias experimentales y obviamente el avance en el conocimiento del sistema nervioso, con los trabajos del Dr. Charcot, (52) quien se ocupó de las mujeres "endemoniadas", a las - que llamó histéricas, pensando que su enfermedad era resultado de deficiencias de la matriz. Utilizó la hipnosis, (que hasta entonces era sólo del manejo esotérico) para relajar a las enfermas y penetrar en las raíces de su problema, naciendo la psiquiatría.

Las religiones inventaron al alma humana y la ven como parte de la esencia divina. Plantean que al morir una persona su alma se separa de la carne y vaga, o es juzgada, o va a habitar otro cuerpo animal o humano. De esa manera se han explicado las apariciones y materializaciones que se relatan en las leyendas populares.

CONCLUSIONES.

Desde luego que con lo expuesto no quedan agotadas las formas del pensamiento mágico de la civilización; para ello requeriríamos varios volúmenes y muchos años mas de lecturas y comparaciones. Con modestia reconocemos que lo explicado tan rápidamente, apenas nos sirve como introducción, como marco de referencia básica para entender la magia mesoamericana, su arranque, su relación con las estructuras económicas - y con las demás superestructuras.

Mesoamérica y el Area Andina, las dos superáreas culturales del - Nuevo Mundo, desarrollaron la semilla de su estoerismo en tierras re-- cién descubiertas, pero con las fórmulas de una rica memoria traída - por el hombre de la prehistoria.

Lo que hemos descrito es parte de la ideología que caracteriza a las formaciones socio-económicas pre-estatales y de los primeros Estados de la historia humana, que homotaxialmente corresponden a la América precolombina, además de formas medievales y renacentistas que se imponen en México después de la conquista española y nos permitirán comprender lo sucedido aquí.

No dejarán que resulten teóricamente complejas algunas formas obscurantistas americanas, que se conocen milenios antes en el Viejo Mundo y aligerarán nuestra conciencia para describir pasos iniciáticos, organizaciones secretas y complejos esotéricos que hasta ahora han parecido osadas a los especialistas en religiones prehispánicas.

Creemos que hay que teorizar con un poco de atrevimiento, siempre que la cultura que manejemos tenga las bases económicas necesarias para suponer un determinado desarrollo superestructual. Si con el tiempo la Antropología demuestra lo contrario, estaremos dispuestos a aceptar nuestros errores de interpretación, que nunca serán especulaciones sin fundamento, cuando mucho un poco más de imaginación de la indispensable.

---

(52) Charcot, 1877, la. Ed..

BIBLIOGRAFIA DE LA TERCERA PARTE

Nota

Las siglas después de los autores, puestas entre paréntesis, significan:

(C) Científico.
(N) No Científico.
(?) Dudoso.

En los no científicos se señalan literatos, periodistas, obscurantistas, religiosos y demás escritores. En los científicos se enumeran sólo los que trabajan bajo metodología y lógica rigurosas. Cuando se pone un signo interrogatorio es que el autor, a pesar del método, llega a conclusiones dudosas.

ALLEAU, René (N)

1966 "LAS SOCIEDADES SECRETAS".
Editorial Sudamericana S.A. Buenos Aires, Argentina.

ANTHES, Rudolf (C)

1961 "MYTHOLOGY IN ANCIENT EGYPT".
en "Mythologies of the Ancient World"
Anchor Books A-229, Garden City. N.Y. U.S.A.

BALBODI, Rosario J. (N)

1978 "EL SATANISMO A TRAVES DE LA HISTORIA".
Editorial Planeta. Vol. IV. Págs. 227-234.
Barcelona España.

BARBA DE PIÑA CHAN, Beatriz. (C)

1979 "LA PARAPSICOLOGIA Y LA CIENCIA"
I.N.A.H. S.E.P. México.

1980 "LA EXPANSION DE LA MAGIA".
I.N.A.H. S.E.P. México.

1980 "LA CURANDERIA EN EL DISTRITO FEDERAL".
Boletín No. 30. I.N.A.H. Págs. 57 a 68. S.E.P. México.

BARBAULT, A. (N)

1949 "DEFENSE ET ILUSTRATION DE L'ASTROLOGIE".
Editorial Payot. Paris.

BECK, S.J. (C)

1954 "THE SIX SCHIZOPHRENIAS".
Research Monographs. No.6 American Orthopsychiatric Association. N.Y. U.S.A.

BIARDEAU, Madeleine. (C)

1973 "LAS FILOSOFIAS DE LA INDIA".
en "El Pensamiento Prefilosófico y Oriental".
Serie Historia de la Filosofía Edit. Siglo XXI. Madrid.

BIBLIA (N).

1958 "SAGRADA BIBLIA".
Biblioteca de Autores Cristianos. Madrid, España.

BREASTED, J.H. (C)

1959 "DEVELOPMENT OF RELIGION AND THOUGHT IN ANCIENT EGYPT".
Harper and Brother New York U.S.A.

BROWN, Norman (C)

1961 "MYTHOLOGIES OF THE ANCIENT WORLD".
Anchor Books. Doubleday and Co. Garden City N.Y. U.S.A.

CALMET, Agustí (1672-1757) (N)

S/F "VAMPIROS DE HUNGRIA Y ALREDEDORES".
S/Editorial S/Lugar.

CASTIGLIONI, Arturo (C)

1944 "CULTO Y SIMBOLISMO DE LA SERPIENTE EN ORIENTE Y EN AMERICA".
Actas Ciba. No. 10 Buenos Aires, Argentina.

1972 "ENCANTAMIENTO Y MAGIA".
Fondo de Cultura Económica. México, D.F.

CEBALLOS, Edgar (N)

1972 "VAMPIROS VIVOS Y VAMPIROS MUERTOS".
Editorial Posada, S.A. México.

COHEN, Daniel (C)

1974 "EL VUDU, LOS DEMONIOS Y EL NUEVO MUNDO ENCANTADO".
Editorial Diana, México.

CREEL, H.G. (C)

1960 "CHINESE THOUGHT".
A Mentor Book MD. 269 Chicago. U.S.A.

1970 "WHAT IS TAOISM ?".
The University Chicago Press. Chicago and London.

CHANG, Kwang - Chin (C)

1963 "THE ARCHAEOLOGY OF ANCIENT CHINA".
Yale University Press. England.

CHARCOT, Jean Martín (C)

1877 "LEÇONS SUR LES MALADIES DU SUSTEME NERVEUX".
Paris, France.

CHENG Te-k'un (C)

1960 "SHANG CHINA".
Cambridge Vol. II. W. Heffer and Sons. England.

DE GUERIN - RICARD (N)

1967 "HISTORIA DEL OCULTISMO".
Editorial Luis de Caralt. Plaza y Janés.
Barcelona España.

DE LA PRADA, Begoña (N)

1978 "INCUBOS Y SUCUBOS ".
Editorial Planeta. Vol. IV, Págs. 247-257.
Barcelona España.

DE MARTINO, Ernesto (N)

1965 "MAGIA Y CIVILIZACION".
Editorial. El Ateneo. Buenos Aires, Argentina.

DE PLANCY, Collin (N)

1968 "DICCIONARIO INFERNAL".
Editorial Taber. Barcelona España.

DERCHAIN, Philippe (C)
(Director PUECH, Henri-Charles)

1977 "LA RELIGION EGIPCIA".
en"Las Religiones Antiguas"Vol. I. Historia de las Religiones. Editorial Siglo XXI. México, España, Argentina y Colombia.

DUCHESNE - GUILLEMIN, Jacques. (C)

1977 "IRAN ANTIGUO Y ZOROASTRO".
en: "Las Religiones Antiguas"Vol. 2. Serie Historia de las Religiones Siglo XXI. España, México, Argentina y - Colombia.

ELIADE, Mircea (C)

1960 "EL CHAMANISMO".
Fondo de Cultura Económica. México.

1974 "HERREROS Y ALQUIMISTAS".
Taurus Ediciones. S.A. Madrid, España.

ENGELS, Federico (C)

1961 "LOS NATURALISTAS Y EL MUNDO DE LOS ESPIRITUS".
en: "Dialéctica de la Naturaleza", Págs. 30 - 40.
Editorial Grijalbo, S.A. México, D.F.

ESNOUL, Anne - Marie (C)

1978 "EL HINDUISMO".
en "Las Religiones en la India y en Extremo Oriente".
Vol. 4. Serie Historia de las Religiones. Siglo XXI.
México.

FOXWELL ALLBRIGHT, Williams (C)

1957 "FROM THE STONE AGE TO CHRISTIANITY"
Doubleday Anchor Books, Garden City N.Y. U.S.A.

FRANKFORT, Henri (C)

1961 "ANCIENT EGIPTIAN RELIGION".
Columbia University Press. New. York. U.S.A.

FRILLEY, Jorge (N)

1958 "LA INDIA LITERARIA". (Antología).
México. D.F.

FULCANELLI (N)

1972 "EL MISTERIO DE LAS CATEDRALES".
Plaza y Janés. Barcelona. España.

GARCIA FONT, Juan (N)

1973 "BRUJERIA".
en: Historia del Mundo Insólito. Editorial Marín.
Vol. I. Pág. 80. Barcelona España.

1973b "DE LOS BRUJOS Y SU CONDICION".
en Historia del Mundo Insólito. Editorial Marín.
Vol. I. Págs. 81 - 105, Barcelona, España

1973c "DE LOS INSTRUMENTOS BRUJESCOS"
en: Historia del Mundo Insólito. Editorial Marín.
Vol. I. Págs. 105-111. Barcelona España.

1973d "BRUJERIA DE DISTINTOS LUGARES"
en: Historia del Mundo Insólito. Editorial Marín.
Vol. I. Págs. 111-152. Barcelona España.

1973e "DEMONOLOGIA".
en: Historia del Mundo Insólito. Tomo I. Págs. 153-194.
Gran Biblioteca Marín, Barcelona España.

1973f "EL DEMONIO EN LA ANTIGÜEDAD".
en: Historia del Mundo Insólito. Editorial Marín S.A.
Vol. I. Barcelona España.

1973g "EL DEMONIO EN LOS SIGLOS XVII y XVIII".
en: Historia del Mundo Insólito. Editorial Marín.
Vol. I. Págs. 235-243. Barcelona España.

1973h "EL DEMONIO EN LOS SIGLOS XIX Y XX".
en: Historia del Mundo Insólito. Vol. I. Págs. 243-258
Editorial Marín, Barcelona España.

1973i "EDAD MEDIA Y RENACIMIENTO".
en: Historia del Mundo Insólito. Vol. IV. Págs. 223-235.
Barcelona España.

1978a "LA LEY DE KARMA Y LA REENCARNACION".
Enciclopedia Planeta. Vol. I. Págs. 295-300.
Madrid, España.

1978b "LA BRUJERIA EN ITALIA".
Enciclopedia Planeta Vol. IV. Barcelona España.

GARELLI, Paul (C)

1973 "EL PENSAMIENTO PREFILOSOFICO EN MESOPOTAMIA".
en: El Pensamiento Prefilosófico y Oriental. Págs. 30 a5(
Historia de la Filosofía. Siglo XXI. México. D.F.

GAUQUELIN, Michel, et. al. (N)

S/F "LA ASTROLOGIA ANTE LA CIENCIA".
Enciclopedia Horizonte No. 3 Pág. 41. Plaza y Janés. S.A

1959 "L'HEURE DE LA NAISSANCE".
Rev. "Population". No. 4. Págs. 683-702.
Paris. France.

1962 "¿EXISTE -T-IL UNE HEREDITE PLANETAIRE?".
Planeta, No. 6. Sept. Oct. Págs. 77-83. Paris, France.

GERARDIN, Lucien (N)

1975 "LA ALQUIMIA".
Serie La Otra Ciencia. Editorial Martínez Roca. S.A.
Barcelona, España.

GILGAMESH, (N)

1963 LA EPOPEYA DE GILGAMESH".
Soc. Alumn. Esc. Nal. de Antrop. e Historia.
Suplemento No.1de "Tlatoani". INAH-SEP. México.

GUINDA, Basilia (N)

1978 "LA IGLESIA DE SATAN".
Editorial Planeta. Vol.IV. Págs. 241-246.
Barcelona España.

HAINING, Peter (N)

1976 "LA ANATOMIA DE LA BRUJERIA".
Editorial Diana. México D.F.

HERVAS MARCO, Ramón (N)

1974 "LOS HOMBRES MONSTRUO".
Col. Ciencias Ocultas, Editorial Bruguera.
Barcelona, España.

HINOSTROZA, Rodolfo (N)

1973 "EL SISTEMA ASTROLOGICO".
(Teoría y Práctica). Editorial Barral,
Barcelona España.

HOLZER, Hanz (et. al). (N)

1974 "ENCYCLOPEDIA OF WITCHCRAFT AND DEMONOLOGY".
Introducción de Hanz Holzer. Octopus Books.
Ltd. England.

HOMERO. (N)

S/F "LA ILIADA".
Editora Nacional. S.A. México.

HONORIO, Papa (N)

1760 "EL GRAN GRIMORIO".
Editorial "7Kabires". Roma.

HOOKE, S. H. (C)

1962 "BABYLONIAN AND ASSYRIAN RELIGION".
Edición Basil Blackwell. Oxford, England.

HOUDINI Y DUNNINGER. (N)

1973 "MAGIA Y MISTERIO"
Editorial Novaro S.A. México D.F.

HUTIN, Serge (?)

1961 "LAS SOCIEDADES SECRETAS".
Editorial Universitaria de Buenos Aires, Argentina.

1967 "HISTORIA MUNDIAL DE LAS SOCIEDADES SECRETAS".
Editorial Plaza y Janés. S.A. Barcelona España.

JENNY, J.J. (C)

1948 "LA YOGA".
Actas Ciba No. 1-2. Buenos Aires Argentina.

JESTIN, Raymond (C)

1977 "LA RELIGION EGIPCIA".
en: "Las Religiones Antiguas" Vol. I. Historia de las Religiones Siglo XXI. México, D.F.

JONAS, Sufurino. (N)

S/F "EL LIBRO DE SAN CIPRIANO".
(Tesoro del Hechicero). Biblioteca Ciencias Ocultas.
México, D.F.

JUNG, Carl G. (C)

1952 "NATURALEZA Y PSIQUE".
Sin editorial. Sin país.

KALTENMARK, Max (C)

1977 "LA RELIGION DE LA ANTIGUA CHINA".
en: "Las Religiones Antiguas". Vol. III. Serie Historia de las Religiones. Siglo XXI. México.

1978 "EL TAOISMO RELIGIOSO".
en: "Las Religiones en la India y en Extremo Oriente". Vol. 4. Historia de las Religiones Siglo XXI. México.

KIEV, Ari (C)

1972 "CURANDERISMO: PSIQUIATRIA FOLKLORICA MEXICANO-NORTEAMERICANA"
Editorial Joaquín Mortiz. México, D.F.

KÖNING, Frederik (N)

1974a "DICCIONARIO DE OCULTISMO".
Editorial Bruguera, S.A. Barcelona España.

1974b "DICCIONARIO DE DEMONOLOGIA".
Editorial Bruguera, Barcelona, España.

1976c "HISTORIA DEL SATANISMO".
Editorial Bruguera. Barcerlona España.

KRAMER, Samuel Noah (C)

1961 "MYTHOLOGY OF SUMER AND AKKAD".
Anchor Books. Doubleday and Co. Garden City. N.Y. U.S.A.

KRAMER, H. Y SPRENGER, J. (N)

1976 "EL MARTILLO DE LAS BRUJAS".
Editorial Felmar. España.

LABAT, R. (C)

1957 "LA MESOPOTAMIE".
en: La Science Antique et Médiévale. Histoire Générale des Siciences. Presses Universitaires de France. París

LEFEBRE, G. (C)

1957 "LA MEDECINE EGIPTIENNE".
en: "La Science Antique et Mediévale" Presses Universitair de France, París.

LI, Chi (C)

1957 "THE BEGINNINGS OF CHINESE CIVILIZATION".
Seattle. The University of Washington Press. U.S.A.

LOPEZ IBOR, J.J. (C)

1976 "COMO SE FABRICA UNA BRUJA".
Círculo de Lectores. México, D.F.

LLAUGE, Felix (N)

1975 "LOS PACTOS DIABOLICOS".
(Endemoniados, Exorcistas, Satanistas) Editorial Bruguera, S.A. Barcelona, España.

1978a "CASOS SORPRENDENTES DE BILOCACIONES".
Enciclopedia Planeta Vol. II. Págs. 18 a 20.
Madrid, España.

1978b "LAS APARICIONES ESPECTRALES".
Enciclopedia Planeta, Vol. II. Págs. 174-180.
Madrid, España.

1978c "LA EVOCACION DE LOS ESPIRITUS".
Enciclopedia Planeta, Vol. II. 274-280.
Madrid, España.

1978d "LAS HUESTES INFERNALES".
Enciclopedia planeta, Vol. IV. Págs. 257-260.
Barcelona, España.

1978e "LA JERARQUIA INFERNAL".
Enciclopedia Planeta, Vol. IV. Págs. 261-273.
Barcelona, España.

1978f "LA POSESION DIABOLICA".
Enciclopedia Planeta, Vol. IV. Págs. 274-280.
Barcelona España.

MACE, Federico y ALFONSO, Eduardo (N)

1970 "LA SABIDURIA PITAGORICA".
Editorial Orión, México, D.F.

MARINGER, Johannes (?)

1962 "LOS DIOSES DE LA PREHISTORIA".
Ediciones Destino, Barcelona, España.

MASSON, Hervé. (N)

1975 "MANUAL-DICCIONARIO DE ESOTERISMO".
Ediciones Roca. La Otra Ciencia, México, D.F.

MASSON-OURSEL, Paul (?)

1956 "EL YOGA"
Editorial Universitaria de Buenos Aires, Argentina.

MAYNADE, Josefina (N)

1973a "LOS VERSOS AUREOS DE PITAGORAS, LOS SIMBOLOS Y EL HIEROS-LOGOS".
(La Palabra Sagrada). Colección: Tradición Sagrada de la Humanidad. No. 11 Editorial Diana. México.

1973b "HIMNOS ORFICOS".
Tradición Sagrada de la Humanidad. Editorial. Diana. México, D.F.

1973c "LIBROS SAGRADOS DE HERMES TRISMEGISTO".
Editorial Diana. México, D.F.

MURRAY, Margaret A. (C)

1960 "THE GOD OF THE WITCHES".
Anchor Books. New York, U.S.A.

1962 "THE WITCH CULT IN WESTERN EUROPE".
Oxford University Press. London, England.

NEEDHAM, Joseph (C)

1978 "DE LA CIENCIAS Y LA TECNOLOGIA CHINAS".
Editorial Siglo XXI. México, España.
Argentina y Colombia.

NEHER, André (C)

1973 "LA FILOSOFIA HEBREA Y JUDIA EN LA ANTIGÜEDAD".
en: "El Pensamiento Prefilosófico y Oriental".
Serie Historia de la Filosofía. Editorial Siglo XXI.
México, España y Argentina.

PAPINI, Giovanni (N)

S/F "EL DIABLO".
Editorial Latino Americana, S.A. México, D.F.

PIKE, Royston E. (C)

1960 "DICCIONARIO DE RELIGIONES".
Fondo de Cultura Económica, México D.F.

RANQUE, Georges (N)

1974 "LA PIEDRA FILOSOFAL".
Plaza y Janés S.A. Barcelona, España.

RAWSON, Philip y LEGEZA, Laszlo. (N)

1973 "TAO".
Avon Books, N.Y. U.S.A.

RENOU, Louis (C)

1960 "EL HINDUISMO".
Editorial Universitaria de Buenos Aires, Colección
Cuadernos No. 19, Buenos Aires, Argentina.

REPOLLES, José (N)

1972 "LAS MEJORES LEYENDAS MITOLOGICAS".
Editorial Bruguera, S.A. Barcelona, España.

1973 "LA ASTROLOGIA".
Editorial Bruguera, S.A. Barcelona, España.

1974 "LOS MEDIUMS".
Editorial Bruguera, S.A. Barcelona, España.

1975 "LA BRUJERIA ACTUAL".
Editorial Bruguera, S.A. Barcelona, España.

1978 "LOS ENDEMONIADOS A TRAVES DE LA HISTORIA".
en: Enciclopedia Planeta. Vol. IV. Págs. 281-285.
Barcelona, España.

RIBADEAU-DUMAS, Francois (N)

1973 "HISTORIA DE LA MAGIA".
Plaza y Janés, S.A. Barcelona, España.

1974 "BRUJERIA Y MAGIA NEGRA".
Editorial Roca. México, D.F.

SANTOS, Luis Umbert (N)

1972 "HISTORIA DE LAS SOCIEDADES SECRETAS".
"Divulgación". México, D.F.

SCOTT, Walter. (?)

1973 "DEMONOLOGIE ET SORCELLERIE".
Editorial Payot. París, France.

SCHOLEM, Gershom (C)

1978 "LA CABALA Y SU SIMBOLISMO".
Editorial Siglo XXI, España.

SCHURMANN, Franz, y SCHELL, Orville (C)

1971 "CHINA IMPERIAL".
Fondo de Cultura Económica, Col. Popular.
No. 105. México, D.F.

SCHWEITZER, Albert (?)

1958 "EL PENSAMIENTO DE LA INDIA".
Brevario No. 63 Fondo de Cultura Económica.
México, D.F.

SELIGMANN, Kurt. (N)

1971 "HISTORIA DE LAS MAGIAS".
Enciclopedia Horizonte. Plaza y Janés S.A.
Barcelona, España.

SEN, Kshiti Mohan (C)

1961 "HINDUISM".
Pelikan Book, A-515. London.

SHAH, Idries (?)

1970 "ORIENTAL MAGIC".
Tornbridge Printers Ltd. England.

SOKOVIEDS, V.F. (C)

1965 "MAGIA NEGRA Y MAGIA BLANCA".
Editorial Lautaro. Argentina.

TONDRIAU, Julien (N)

1966 "ENIGMAS DEL OCULTISMO".
Editorial Daimon. México, D.F.

UTSET, Luis (N)

1978 "SATANISMO Y PACTOS DIABOLICOS".
Editorial Planeta, Vol. IV. Págs. 234-240.
Barcelona, España.

VANDIER-NICOLAS, Nicole (C)

1973 "LA FILOSOFIA CHINA DESDE LOS ORIGENES HASTA EL SIGLO XVIII". en: El Pensamiento Prefilosófico y Oriental. Historia de la Filosofía. Vol. I. Siglo XXI, Editores S.A. España.

VARENNE, Jean (C)

1977 "LA RELIGION VEDICA". en: "Las Religiones Antiguas". Vol. II. Serie Historia de las Religiones. Editorial Siglo XXI.

VARMACHAKA, Jintroh (N)

1973 "DICCIONARIO DE CIENCIAS OCULTAS". Editores Mexicanos Unidos S.A. México.

VIGNATI, Alejandro (C)
(FABER KAISER, Andreas)

1974 "EL LIBRO DEL DEMONIO Y LOS EXORCISTAS". Editorial Posada, S.A. México, D.F.

WATSON, William (C)

1966 "EARLY CIVILIZATION IN CHINA". Thames and Hudson. London England.

WILSON, John A. (C)

1961 "EGYPT" en: "Before Philosophy" Pelican Books A-198. Penguin Books. Baltimore-Maryland U.S.A.

WILLIAMS, Paul (N)

1971 "ASTROLOGY". Ed. Taurus. N.Y. U.S.A.

YOYOTTE, Jean (C)

1973 "HISTORIA DE LA FILOSOFIA" Vol. I. El Pensamiento Prefilosófico y Oriental Editorial Siglo XXI, México, España-Argentina.

CUARTA PARTE LAS BASES DEL PENSAMIENTO MAGICO EN EL MEXICO PRECORTESIANO.

CUARTA PARTE :
LAS BASES DEL PENSAMIENTO MAGICO EN EL MEXICO PRECORTESIANO.

I.- EXPLICACIONES INICIALES.

En los capítulos precedentes resumimos las formas de esoterismo que ha presentado la humanidad a través de la historia; en ellos se eludió todo lo referente a América, porque enfocara México es nuestro propósito último. En otras palabras, la enumeración de magias "primitivas" y civilizadas tuvo como fin entender el encuadre en el que debemos interpretar lo propio y que veremos que no es demasiado, ..porque ¿qué es lo que realmente es mexicano?, ¿qué conjunto de - ideas, técnicas y prácticas obscurantistas fueron desarrolladas en Mesoamérica que no se desprendieran de las raíces mágicas que las migraciones no trajeran en potencia?... honestamente creo que aquí se caracterizaron, se regionalizaron, pero que las bases de todo - ello eran portadas por el inquieto hombre que poblaba a América.

Con la conquista española llegaron y se impusieron torrentes de creencias que desplazaron al pensamiento nativo, ahogándolo la mayor parte de las veces, o sincretizándolo en equívocas formas y caprichosas conclusiones en los lugares donde se realizó el mestizaje cultural.

A partir de aquí, pues, sólo nos dedicaremos a México, con la - confianza de que todo se entenderá gracias al marco teórico que ha sido expuesto; él permitirá penetrar en la gama de sutilezas secretas de las magias y las religiones precolombinas.

Suponiendo que todo el que lea ésto está interiorizado en la -- problemática de la antropología mesoamericana, sólo en forma breve nos referiremos a algunos puntos que nos parece indispensable señalar.

Igual que todos los pueblos del mundo, los precortesianos englobaron su filosofía, religión, magia y ciencia en envoltura de misterio y fueron controladas por élites que, gracias a ello, manejaron el poder porque regulaban la producción y la distribución. Los sistemas económicos fueron agrarios y todo su pensamiento giró alrededor de las fuerzas naturales que los propiciaban.

Echaremos mano de todas las ciencias antropológicas, literatura, disciplinas sociológicas y filosóficas, en diferentes momentos, para una mayor comprensión, pero principalmente de las siguientes:

A) LA ETNOLOGIA.- Ciencia antropológica que se ocupa, comparativamente, del estudio de las culturas documentadas y contemporáneas. En nuestro caso utilizaremos los conocimientos relativos a las comunidades marginadas, que conservan su lengua indígena.

B) LA ARQUEOLOGIA.- Ciencia antropológica encargada de reconstruir, a través de los restos materiales, las culturas desaparecidas. Se desarrolla en el Viejo Mundo desde mediados del siglo XIX,

titubeante, por la resistencia de la Iglesia a aceptar fechas anteriores a las que indicaban las Sagradas Escrituras. Con mas frecuencia de la deseada, nos ofrece conclusiones subjetivas, ya que la interpretación de los materiales depende de la orientación del investigador que la realiza.

C)LOS CODICES.- (Pre y Post-cortesianos).- Estos, algunas veces fueron relatados y explicados por indígenas que los comprendían perfectamente, pero otras son deducciones personales de investigadores de los siglos XIX y XX, alejados de la mentalidad nativa, por lo que hay que cuidarse de la opinión del autor que los maneja.

D) LAS RESEÑAS.- Son los relatos de los sacerdotes, juristas y cronistas españoles e indígenas de los siglos XVI y al XVIII, testigos o partícipes de los hechos que describen. Estas tienen la desventaja de la parcialidad y antipatía con que los españoles veían las instituciones americanas.

E) LOS MANUSCRITOS Y TRADICIONES ORALES INDIGENAS.- Durante toda la colonia española se fueron conociendo y nos ofrecen, con relativa certeza, las pautas del pensamiento y conducta mágica de las gentes que controlaban los secretos de la sabiduría esotérica del del México pre y post-hispánico..

F) LOS ESTUDIOS DE LOS HISTORIADORES Y ANTROPOLOGOS DE FINES DEL XVIII, del XIX Y PRINCIPIOS DEL XX.- Quienes se dedicaron a organizar la historia patria, incluyendo los antecedentes nativos. Los investigadores criollos tomaron partido por los puntos de vista españoles y aún se deja ver la vergüenza que sienten por los indígenas; en cambio, mestizos e indígenas formaron una corriente anti-hispana que tampoco concluyó resultados ecuánimes.

G) EL POSITIVISMO, EL LIBERALISMO Y EL MATERIALISMO.- Con la Revolución Mexicana, la búsqueda de nuestro pasado tomó gran auge y contó con la feliz compañía de las ciencias sociales del Viejo Mundo, por lo que el estudio de la antropología se vió desde entonces impulsada saludablemente. Sin embargo, ha sido imposible eliminar la especulación, ya que los españoles destruyeron todas las fuentes escritas que pudieron, procurando que pasaran al olvido las tradiciones indígenas, sobre todo las mágico-religiosas.

H) LA HISTORIA.- Los estudios científicos "de gabinete", son también numerosos, habiendo interesados en ellos en decenas de universidades del mundo. Unos tratan de integrar las religiones mesoamericanas a la evolución y difusión de las religiones universales con una mentalidad idealista y otros reconsideran lo conocido organizándolo sobre las teorías del materialismo histórico.

Para la definición de Mesoamérica nos hemos sustentado en la investigación de Kirchhoff (1) y la entendemos como un gran superárea

---

) Kirchhoff, 1960. Obra completa.

formada por varias áreas culturales, profundamente relacionadas entre sí desde que aparecen las aldeas agrícolas, hasta la conquista española, cuando se procura la formación de una sola cultura..

La economía y algunas superestructuras sociales como la organización social y la religión; ciertas formas de la ciencia como el calendario y la curandería; varias expresiones artísticas como la arquitectura religiosa y la joyería; diversas tradiciones y costumbres familiares y determinados rasgos peculiares como el sacrificio humano, nos permiten hablar de esa unidad de la superárea, en la que cada autor insiste con sus propios argumentos, pongamos por ejemplo a Bernal y Olivé (2).

En contadas oportunidades nos ocuparemos de los grupos del norte, por algunos llamada "Aridamérica" (SW de E.U y desiertos de México), ya que su influencia en la formación de la mentalidad del México antiguo está poco explorada, aunque sea innegable.

En cuanto a la división geográfica, presentaremos a Mesoamérica organizada en las siguientes áreas culturales;

CUADRO Nº. 11

SUPERAREA:MESOAMERICA

AREA CULTURAL	ESTADOS MEXICANOS Y REPUBLICAS CENTRO-AMERICANAS
Altiplano Central	Valles de México, Puebla, Morelos, Tlaxcala.
Golfo de México	Veracruz, Tamaulipas, Tabasco.
Area Maya	Tabasco, Campeche, Yucatán, Quintana Roo, Chiapas, Belice, Guatemala y Honduras.
Area Mixteco-Zapoteca	Oaxaca y Puebla.
Occidente de México	Colima, Jalisco, Nayarit, Sinaloa, Michoacán, Guerrero, Guanajuato.
Noroeste de México o Mesoamérica Marginal	Guanajuato, Zacatecas, Durango y Chihuahua.

Dichas áreas se entreveran, no se pueden entender aisladas y se analizarán en sucesión cronológica y en contextos socio-económicos, llevados en líneas generales, el siguiente orden:

---

(2) Bernal, 1974, Págs. 121 a 134; Olivé, 1958, a lo largo de la obra.

CUADRO Nº. 12

CRONOLOGIA	PERIODIFI-CACION	CONTEXTO SOCIOECONOMICO E HISTORICO
20,000-14,000 - 7,000 A. de J.C.	Agrupaciones	Cazadores y recolectores n[ó]madas.
7,000-5,000 2,500 A. de J.C.	Autosuficientes	Cazadores y recolectores s[e]minómadas. Principios de l[a] agricultura.
2,500-1,000 A. de J.C.	Preclásico	Las aldeas agrícolas.
1,000 a 200 A. de J.C., y a 200 D. de J.C.	o Formativo	Apogeo de los habitantes d[e] la "Región del Hule", Prin[-]cipios del Estado Sacerdo[-]tal".
200-300	Clásico o Teocrático	Epoca teocrática o clásica
300-1,100	Postclásico	El final del poder sacerdo[-]tal: Tula.
1,100-1,250		La revitalización nahua, c[o]nuevas invasiones chichimec[as]
1,250-1,521	o	La época militarista.
1,521-1,600-1,700	Militarista	El impacto español. (Mesoa[-]rica hasta el dominio de l[as] regiones Quichés y la Gran Chichimeca).

De 1,000 A. de J.C. a 600 D. de J.C. se forma el primer Estado mesoamericano, teocrático. Las atávicas formas mágicas de Asia, tra[n]formadas según las necesidades de los hombres americanos, se redondea[n] en esta época, en a también reciben un impulso sureño que la ar[-]queología cada vez nos hace mas claro.

La magia y la religión parecen diferenciarse, separarse en estos siglos, siendo el brujo un personaje dinámico, mientras que el sacerdote se constituye en una élite poderosa, que gobierna porque posee los secretos científicos que fundamentan la producción.

Por último hablaremos de cómo presentaremos los diferentes aspectos de la magia: Se harán dos grandes rubros con subdivisiones no obligadas, que cubrirán los tiempos, culturas o áreas para las que se tengan datos:

a) Exoterismo.

Fenómenos sociales, religiosos, científicos y filosóficos con bases mágicas, en los que participa toda la comunidad y no requiere iniciación, preparación o capacidad especial. En la mayor parte de estos casos, dirigen el acto uno o varios individuos iniciados o con supuestos poderes sobrenaturales y la masa participante los reconoce y sólo su presencia valida el acto.

Se anotarán aquí mitos, ritos y cultos populares, ofrendas abiertas; tótems y dioses que sirvan para regular la conducta del grupo; señaladores de status con significados obscurantistas; administración sacerdotal y de otros tipos de asociaciones mágico-religiosas; sacrificios de sangre, de animales o de seres humanos, supuestamente para beneficio colectivo; juego de pelota cuando tenga implicaciones sociales o sentido de ordalía; costumbres funerarias y cultos a los antepasados; arte con simbolismos míticos, rituales o mágicos; técnicas de "purificación"; animales, plantas y objetos con valor sobrenatural; supersticiones, augurios y presagios de manejo popular.

b) Esoterismo.

Formas de magia oculta; controlada por élites iniciadas. Se diferencía de la anterior porque a las personas que la llevan a cabo se les exige una preparación especial con una prueba final o iniciación, aunque a veces es suficiente suponer que se tienen capacidades fuera de lo normal. Los hechos pueden acontecer frente a toda la comunidad, grupos numerosos, o en la intimidad de los iniciados pero el significado es oculto y lo manejan sólo un pequeño número de "sabios".

Aquí hablaremos de la adivinación; astrología; augurios y presagios hechos para líderes o en momentos y con personal especiales; curandería; magia amorosa; numerología; trabajos negros o hechicería; magia blanca o propiciatoria; necrología y manejo del alma de los vivos; nahualismo, tona y transformación; interpretación de sueños; administración de las organizaciones secretas y su función; conjuros e invocaciones; grimorios, talismanes, fetiches, amuletos y otros objetos apotropaicos; tradiciones iniciáticas; demonología; plantas, animales y objetos sagrados que eran de manejo exclusivo de sacerdotes, magos, hechiceros, brujos y shamanes; diversas actividades de ese personal; ilusionismo controlado para trabajos de magia; milagros; misterios; ordalías y demás actividades de valor oculto.

c) Sincretismos y Supervivencias.

Los sincretismos son frecuentes, (tradiciones mágicas mas o menos propias que se modifican por influencias de otras culturas y dan lugar a una tercera forma); se puntualizarán cuando se tengan datos para ello. También las supervivencias de rasgos de viejas culturas pueden ser importantes en tiempos posteriores.

II DESGLOSE.

1.- Cazadores y Recolectores Nómadas. (20,000-14,000-7,000 A. de J.C

El hombre americano más antiguo procede de Asia, eso está absolutamente probado y nuestra tarea consiste en tratar de interpretar según su bagaje cultural, el contexto filosófico, científico, religioso y mágico que portaba.

Bosch-Gimpera y Lorenzo (3) hablan, cada quien con sus razones de la posibilidad de encontrar formas pithecanthrópidas en América, ya que existían en China, en los alrededores de Pekín, y las condiciones favorables del clima asiático eran propicias para el paso a América en esos momentos. Sin embargo, por la carencia total de restos culturales, ni aún en el caso de tener partes de osamentas estaríamos en condiciones de hablar de sus formas de magia.

Mirambell (4), siguiendo las viejas sugerencias de Bosch-Gimpera y de autores posteriores, acepta que la tecnología lítica que traían los primeros pobladores de México se relaciona con el Alto Indo, al noroeste de Pakistán, con una cultura denominada soanense, parecida también a la más antigua del Japón y fechada para 32,000 A. de J.C., lo que de ser cierto nos permitiría especular sobre un acervo mágico animista que adoraba las fuerzas de la naturaleza, principalmente al fuego, viento, tierra, vegetación, animales y agua. Muy probablemente el Sol y la Luna hayan sido objeto de sus cultos, aunque consideramos improbable que hubieran llegado a observaciones que pudieran ser llamadas calendáricas. La forma humana para esas fechas ya era Homo Sapiens, S.

---

(3) Bosch-Gimpera, 195 Págs. 49 73 y Lorenzo, 197 Pág. 45.
( ) Mirambell 1974

La cosmovisión de los primeros nómadas que poblaron América -- fué diferente a la de los grupos subsecuentes y se distanció más de la de los que posteriormente fueron llegando, pero en todas hubo -- una plataforma común que combina a raíces ecológicas y raciales; no entenderlo así sería caer en simplismos.

En apoyo de ésto y sin respetar la cronología, mencionaré algu nos rasgos comunes a Asía y Mesoamérica que se pudieran ver como re sabios de las costumbres funerarias asiáticas que perduraron desde tiempos muy remotos y se mantuvieron en algunos casos hasta el mo-- mento de la conquista, por ejemplo el quemar cosas finas para que se fueran con el difunto a la otra vida; el colocar una cuenta ver- de en la boca del muerto para impartirle vida; el sacrificar perros con la idea de que van a ayudar a llegar al otro mundo; el ofrendar al cuerpo inerte vasijas llenas de comida y bebida, ponerle figuri- llas antropo y zoomorfas e instrumentos de trabajo, y cuando se tra taba de personajes relevantes, matar individuos secundarios que ha- cían la función de compañía al más allá, siendo mujeres, niños y es clavos los escogidos con mayor frecuencia.

El arreglo, la atención y la ofrenda onerosa a los muertos pa- rece ser una costumbre universal, pero tanto detalle similar entre Asia y Mesoamérica es de esperar que responda a una base tradiciona lista atávica, que se pierde más allá del mito y del rastreo arqueo lógico de la prehistoria.

Regresando, hacia 25,000 A. de J.C. se comenzó a desenvolver - en China el mesolítico, diferenciándose el de la estepa norteña del sureño, con adaptaciones al bosque (5) y no sería remoto que ésto - tuviera sus implicaciones en los grupos que seguían pasando por el norte a América.

Para entonces, los deshielos del casquete polar hacían difícil el paso entre ambos continentes sin conocimientos adecuados de nave gación, por lo que los grupos que ya habían bajado hasta lo que ac- tualmente es Estados Unidos, poco a poco fueron teniendo menos con- tacto con Asia, y sus mitos, ritos, cultos y magia tomaron las for- mas que correspondían al nuevo binomio "necesidad-ecología", sin per der las reminiscencias asiáticas mas significativas.

El interglacial que vivimos hoy, provocó grandes deshielos con el retroceso del casquete polar y aisló a América de Asia, donde se desarrolló el mesolítico, mientras aquí se mantuvo el paleolítico. Las pequeñas agrupaciones humanas sufrieron las consecuentes inunda ciones, lluvias y ventiscas que les afectaron en lo material y en lo moral.

Esos fenómenos no pudieron tener explicación en sus mentes y - con seguridad sus mitos y supersticiones se enriquecieron tratando de aclarar tales fatalidades y sus ritos se proliferaron con objeto de evitar su repetición. Quizás algunas de sus leyendas, como la - de los "Soles," comiencen a formarse entonces, como resultados de -- tanta catástrofe.

---

(5)Cheng, 1959, Pág. 51

Por entonces, en Asia se va redondeando la idea de una dualidad que forma la unidad perfecta, la teoría esotérica del Yin-Yang, - - opuestos que no luchan, sino que se complementan. Algo similar ve-- mos en la historia del pensamiento mágico de Mesoamérica, que se -- plasma en el arte temprano, como las figurillas de dos cabezas, o - las máscaras de vida-muerte y se mantiene hasta las culturas mili- taristas con los dioses duales tardíos que anteponen a su nombre el número dos (ome), o la idea del nahual, característica de los bru-- jos, algunos dioses y uno que otro personaje importante, que cono- cemos a través de las crónicas españolas e indígenas.

El shamanismo, por ser también del paleolítico asiático, sería lógico que acompañara a esas primeras migraciones, aunque sólo nos atrevemos a presentar la suposición sustentándola en la distribu- - ción geográfica actual del fenómeno (6).

Los prehistoriadores se ocupan poco de la parte inmaterial de las culturas que estudian y sólo nos informan de las técnicas para transformar los litos en utensilios y de los análisis de tierras. - La razón, obviamente, es que los materiales que encuentran no dan - para más interpretaciones y mucho menos sobre el pensamiento sobre- naturalista.

En México se tiene un sacro de camélido fósil. esculpido en -- forma de cabeza de coyote (7). Su fechamiento resulta cuestionable porque no es producto de excavación, pero el hecho de ser talla en osamenta fosilizada nos permite aceptar la proposición de Aveleyra de situarla de 15 a 11,000 A. de J.C.

Hasta hoy, ésta es la única pieza de arte mobiliar de la pre- historia mexicana, útil para tratar de deducir algunas cuestiones - mágico-religiosas, aunque podemos hacer otras especulaciones, basán donos en la etnografía, que nos da sugerencias homotaxiales:

a) Magia Exotérica:

- Mitos de tiempo y espacio señalados por las necesidades de - sus migraciones hacia América.

- Mitos escatológicos, (de destrucción), por agua y ventiscas.

- Mitos de penalidades del alma, por tener que pasar por zonas heladas, camino al inframundo, (el norte).

- Ideas totémicas con respecto al coyote, con ritos y cultos - adecuados.

- Quizás la iniciación de estos cazadores exigía la muerte de un coyote y las tallas tenían una función de magia simpatéti co-homeopática, según las teorías de Frazer (8).

---

(6) Eliade, 1960. Al final sitúa la geografía del fenómeno.
(7) Aveleyra y Arroyo de Anda, 1979. Págs. 37 a 39. Láms. 1, 9 y 10 y en pág. 36 la p[illegible]posición cronológica.
(8) Frazer, 1956, Pág[illegible] 33 a 73.

b) Magia Esotérica:

- Ideas de transformación o nahualismo, en cuyo caso el coyote sería el "alter ego" del shamán.

- Resulta lógico considerar esas piezas como objetos apotropaicos , (anti-magia): amuletos, talismanes o fetiches.

c) Supervivencias históricas:

- Hacia la conquista española, el hecho de oír el aullido de un coyote o "cualquier bestia fiera", era mal augurio y motivo de consulta al tonalpouhque, adivino autorizado socialmente para ello, el que relacionaba el fenómeno con la fecha calendárica que le correspondía al consultante y determinaba si era señal de su próxima muerte o no; señalaba penitencia y ofrendas (9).

Siguiendo las teorías de Frazer quizás el objeto de esas -- tallas era el facilitar la caza de esos animales, o bien apropiarse de sus cualidades (sagacidad, ferocidad y poderes sexuales).

Es probable que Lorenzo esté en lo cierto cuando dice que la constante asociación del hombre con los grandes animales del pleistoceno dió lugar a los mitos de los gigantes que se entienden como los primeros pobladores; es interesante ver cómo esos mitos se mantienen hasta la llegada de los españoles, sincretizados con otros de origen, como la leyenda de los Soles (10) antes citada.

Creemos que la total dependencia humana de la caza y la recolección de 14 000 a 7,200 A. de J.C., debió obligar a la observación de los períodos lunares, lo cual es supuesto por Lorenzo para épocas más tardías (11).

La vida social del cazador de los hielos se ve supeditada al fuego y es seguro que los ritos en honor de este elemento destacaron desde estos lejanos tiempos en el complejo mágico-religioso de los hombres americanos. Como era de esperarse, también está incluído en los mitos de orígen, nevamente en la Leyenda de los Soles.

Mirambell estudia la etapa denominada "Cenolítico" (12), que abarca de 14,000 a 7,000 A. de J.C. y concluye que la cacería se enfocó a las presas menores, los grupos se hicieron semisedentarios y se inventó el tejido de fibras duras, apareciendo también ornamentos personales de hueso y concha que pudieron funcionar como amuletos, con lo que los sacros de llama quedan fuera de discusión.

---

9) Sahagún, 1969, Tomo II, Libro V, Capítulo 1º, Pág. 15 y 16.
0) Lorenzo, 1975, Pág. 16.
1) ------ Op. Cit. Pág. 39.
2) Mirambell, 1974. Pág. 65

Para el final la agricultura era incipiente, mientras que en - las costas del Pacífico los concheros mesolíticos no incitaban búsquedas hacia otro modo de producción. Los deshielos continuaban hacia 7 000 A. de J.C., con lluvias, fuertes vientos y grandes inundaciones.

La organización social debió ser la familia y la banda y probablemente en grupos con economías más estables, como los concheros, se vió el principio de los clanes.

Alrededor de esos milenios hubieron algunas erupciones volcánicas, lo que tuvo que ser traumático en las mentes de esos hombres, que por el fuego, los sismos y la ceniza debieron haberse visto obligados a emigrar. Todo eso resulta tan impactante, que los complejos mágico-religiosos no pudieron permanecer inalterables y nos parece que debemos hacer unas adendas a las consideraciones de la pre-- historia:

a) Magia Exotérica:

- Es probable que se formaran mas mitos de tiempo y espacio, de renovación de las especies y de espíritus de la naturaleza. -- Estas deducciones se deben a que los grupos humanos, alrededor de 7,000 A. de J.C., tuvieron que recorrer grandes extensiones tras sus presas; a que estuvieron capacitados para observar la regeneración anual de la vegetación, antes cubierta de hielo y a que la etnología nos dice que el culto a los espíritus de - la naturaleza son característicos de las sociedades humanas -- con estos modos de producción.

- Probables ideas de protección del espíritu del fuego, indispensable para la supervivencia en ese helado ambiente.

- Mitos escatólogicos (de destrucción) por fuego y temblores debidos a la actividad volcánica. Quizás desde aquí se comienza a formar el cuerpo fundamental de los "Soles" que va variando con las culturas que los manejan y los conocemos cuando ya se incrustó la idea del sacrificio humano como acto primario para - la formación de un nuevo Sol.

- Suponemos que los ritos dedicados a la Luna aumentan, por su - relación con la natalidad animal y su influencia en la naturaleza vegetal, aunque aceptamos que ambas cosas pueden ser refutadas por la biología experimental.

b) Magia Esotérica:

- Se amplía la elaboración de amuletos y talismanes, con materiales de concha y hueso. La concha es frecuente en el arte mesoamericano para incrustar ojos, por lo que es válido pensar -- que aquí ya se puede tener la idea del "mal", al que hay que -- contrarrestar con un elemento apotropaico y las conchas van -

significando el blanco de los ojos. Los huesos, en cambio, son utilizados para "dañar" en los grupos "primitivos", por lo que si no fueron ornamentos, pudieron ser partes de animales o de hombres de cuyas cualidades se quisieron apoderar, o con las - que se protegían.

- El mejor conocimiento de los vegetales y las costumbres animales, debió llevar al hombre de esta etapa a un interesante impulso de la curandería. Mac Neish (13) sugiere que para estas épocas los diferentes tipos de personajes esotéricos se van diferenciando, lo cual nos parece correcto y por nuestra parte - creemos que se definen los curanderos, los shamanes y es el -- principio de los astrólogos, que vigilaban sobre todo la Luna y el Sol.

c) Supervivencias históricas.- La mas importante es la leyenda de - los Soles y quizás el inicio de las múltiples formas de "brujos" que se encuentran en la época mexica, (14).

2.- Cazadores y Recolectores Seminómadas. Principios de la Agricultura. (7,000-2,500 A. de J.C.).

Corresponde mas o menos al protoneolítico de Lorenzo. Su mayor significado cultural es la invención de la agricultura, para lo cual la tecnología tuvo innovaciones,como los morteros para pulverizar -- los granos y hacerlos digeribles y la lítica pequeña que nos habla de la pérdida del interés por la cacería y el aumento de la recolección y la agricultura. Las estancias humanas se alargan en los sitios que consideran mas adecuados, donde se pasan las temporadas en que se puede recolectar algún grano o planta especialmente gustados.

Drennan (15), en Geo Shih, Oaxaca, encuentra un espacio de tierra apisonada, con una doble línea de piedras que supone marcadoras de danzantes y por el hecho de no encontrar cerámica asociada, fecha entre 5,000 y 4,000 A. de J.C.. Para nosotros, la danza primitiva no resulta tan exigente como para que seminómadas aplanen y preparen un patio semejante y lo marquen; mas se nos antoja un observatorio astronómico, lejanamente parecido al del megalítico francés de Carnac, Bretaña. Si ésto es correcto, ese lugar pudo también ser usado para ritos conectados con cuerpos celestes y el problema sería encontrar qué señalamiento logran esas ringleras de pedruzcos. Curiosamente - Bosch-Gimpera y Serra-Ráfols calculan sólo de 3,000 a 2,000 años A. de J.C. (16) para ese punto europeo y lo colocan en contextos neolíticos, lo cual nos parece más lógico arquitectónicamente hablando, por lo que dejamos este sitio sin discutir, en espera de mayores --- evidencias.

---

13) Mac Neish, 1967. Pág. 10.
14) Véase López Austin, 1967. A lo largo del artículo.
15) Drennan, 1976, Págs. 345 a 368.
16) Bosch-Gimpera, y Serra-Ráfols, 1949. Pág. 41.

Los abrigos naturales van siendo abandonados y poco a poco, cerca de los ríos que proporcionan peces, moluscos, insectos y plantas acuáticas, (todo rico en proteínas), van apareciendo casuchas con paredes de cañas y techos de hojas que, con el tiempo y la experiencia acaban por adquirir las características que exige cada área ecológica.

Mac Neish, en la región poblana del Altiplano Central, nos acumula datos culturales de estas primeras aldeas que resultan buenas fuentes de inspiración para interpretar el pensamiento mágico de los grupos semi-sedentarios iniciales.

Para las fases El Riego (6,500 a 4,900 A. de J.C.) y Coxcatlán (4,800 a 3,500 A. de J.C.) (17) de Tehuacán, encuentra: incineración de cadáveres de un niño y un adulto; corte de la cabeza de un niño; canibalismo en cerebro; esqueleto de un adulto masculino acompañado de una mujer y un niño, sacrificados con aplastamiento de cráneo; ofrendas mortuorias de mantas, redes y cestería; cadáver femenino con pintura roja (18).

Esas costumbres funerarias nos permiten deducir nuevos conceptos esotéricos, que van enriqueciendo sus formas y que podemos expresar tentativamente como sigue:

a) Magia Exotérica:

- Mitos sobre el "poder" humano, el que se centra en el cerebro.
- Mitos del más allá. Creencia en otra vida después de la muerte y necesidad de útiles y compañía para soportarla.
- Mitos sobre el color rojo como fuente de vida. (ideas simpatético-homeopáticas).
- Ritos de canibalismo; por lo regular se comen partes del muerto para adquirir sus capacidades, su fuerza o su sabiduría. En este caso parece que el cerebro era el foco de interés de los caníbales, (actividades de magia simpatético-contaminante).
- Incineración total o parcial de los cadáveres. Esta costumbre perdura hasta la llegada de los españoles, pero es posible que las razones sean diferentes y aquí sean parte del ritual canibalístico.
- Ritos sacrificiales de sangre y ofrendas varias a los muertos de importancia. Los primeros son interpretados por Mac Neish como degollamiento y masacramiento de cráneos. Las mujeres y los niños, los elementos humanos mas débiles y dependientes de la sociedad, son los escogidos para ello, como es de esperarse en grupos semi-nómadas con bastante inseguridad alimenticia.

) Mac Neish, 1964 [illegible] ora completa.

- En una publicación solamente (19) el autor cita restos óseos femeninos con pintura roja; después deja de mencionar el dato. En caso de ser correcto, significaria que desde estas épocas, el cinabrio, polvo de color sangre, se embarraba en los cuerpos de las personas agónicas para que se reanimaran o en los cadáveres para que llevaran cierto grado de vitalidad al otro mundo. Sin embargo, como no todos los muertos eran objeto de ese tratamiento, debemos pensar en la posibilidad de que esa persona perteneciera a un status mas elevado, o que pudo haber muerto de una enfermedad específica, o bien que no está correctamente colocado en el tiempo.

- Dado el momento socio-económico por el que pasaban estos grupos, pensamos que debieron ser incipientes los ritos de siembra y cosecha, un poco mas elaborados los de curandería y por las evidencias , aún mas los de nacimiento y muerte.

- Nuevos ritos de iniciación, ya que los adultos no sólo van a ser cazadores, sino agricultores, aunque incipientes. Sus conocimientos deben ser mas amplios, pero su valor no puede ser menor.

- Como la iniciación hace que los niños pasen a ser considerados adultos y no se encuentran jóvenes masculinos sacrificados, resulta lógico que los muchachos iniciados no se veían como posibles compañías mortuorias; aunque el número de esqueletos no sea suficiente para generalizar estas ideas.

- Principio de los ritos solares, acompañando a las primeras observaciones calendáricas para la incipiente agricultura.

- Nuevos cultos resultan obvios y los anteriores deben irse complicando:

- Culto al cráneo.

- Culto a los muertos y antepasados. La sobreproducción, que aumenta en pequeña escala con la agricultura incipiente, hace posible que los cuerpos de los seres queridos se acompañen con cestas, telas de fibras burdas y redes, para facilitar su vida en el otro mundo, o el paso del alma por lugares penosos.

- Ideas filosófico-religiosas de un mas allá, un lugar al que van los hombres que dejan esta vida y la necesidad de llevar objetos para resolver menesteres iguales a los de aquí, o bien de la necesidad de pasar por lugares que requerían instrumental para que el alma pudiera pasarlos.

- Mujeres y niños que quedaban desamparados son eliminados con el doble propósito de que no carguen a la sociedad con sus necesidades y de que ayuden al jefe de la familia a llegar al otro mundo, por pasajes de dificultad infernal.

---

(19) Op. Cit., 1962. Pág. 8 y 9.

b) Magia Esotérica:

- Los cultos a las fuerzas naturales se van sofisticando, pero está aún lejos un panteón politeísta.

- Homotaxialmente serían lógicos los cultos lunares definidos, controlados por especialistas.

- Sacrificios de sangre posiblemente realizados por un personaje especial, o sea que serían las primeras formas de un mago sacrificador, fundamentalmente para las actividades agrícolas, que hasta la conquista son las que mas acostumbran propiciación sangrienta.

- Principio de actividades hechiceras dentro de la curandería herbolaria, ya que es el momento en que se penetra en el conocimiento de los vegetales y esa actividad, universalmente, va rodeada de ideas obscurantistas.

- La noción de que las personas tienen poderes y éstos se concentran en el cerebro, es obvia por la práctica canibalesca descrita en el texto. Si tomamos en cuenta que la prehistoria del Viejo Mundo exhibe esas mismas tradiciones, no nos parecerá ni extraordinaria ni nueva, simplemente puntualiza una costumbre mas con la que el hombre asiático pasó a América.

- El cinabrio o tal vez solamente el color rojo, como "elemento impartidor de vida", es un concepto simpatético-homeopático, bastante elemental, pero esotérico.

A las anteriores conclusiones se llega por el análisis de los usos funerarios, que repetimos, desde entonces presentaban entierro múltiples, individuales, primarios y secundarios, de muerte natural o sacrificados, con o sin ofrendas. Sólo se han encontrado dentro de cuevas, quizás con la misma idea posterior de dar protección al cadáver o bien reconocer su propiedad inmueble.

La fase "Abejas"de Mac Neish, con una cronología de 3,400 a - 2,300 A. de J.C., resulta por ahora escasa en datos y seguramente - sus rasgos sobresalientes se obtendrán en otros sitios aún no explorados. Sólo mencionaremos que mantiene su condición precerámica y que el contexto socio-económico es casi el mismo que el de las fase anteriores de la región poblana por él trabajada.

3.- Las Aldeas Agrícolas. (2,500-1,500-1,000 A. de J.C.).

Los testimonios arqueológicos para cubrir el conocimiento cultural de este tiempo son en mayor número que para épocas anteriores, aunque siempre menos que para las posteriores.

Se nos atraviesa un horizonte muy pobre, que impide seguir una secuencia segura y que Mac Neish llama "Purrón" (20), en el cual --- aparece burda, pero indiscutible, la cerámica aislada, sin asociarse con entierros ni viviendas. El lo fecha de 2,300 a 1,500 A. de J.C. y durante este lapso sólo sabemos que la vida sedentaria aumenta, -- porque la cerámica no es producida por grupos nómadas.

Niederberger (21) estudió Zohapilco en el Altiplano Central y - obtuvo una figurilla de cerámica, que sería "la mas antigua recupera da hasta hoy" si estuviera correctamente situada en la fase Purrón. Este es el único objeto manejable para nuestro tema; la autora le supone la intención de conseguir fertilidad y es el caso que sexualmente no tiene ninguna señal y en cambio la doble marca para cada ojo nos hace creer que mas bien se trata de un amuleto contra el "mal - de ojo", idea de las mas viejas de la magia universal.

Hacia 1,700 A. de J.C., sin poder precisar mas por falta de --- trabajos de campo, se siente un impulso cultural que viene del sur. Las aldeas crecen y se multiplican, siempre sobre las bases de la -- producción agrícola de maíz-frijol-calabaza-chile, complementando la dieta de proteinas con peces, batracios, moluscos, insectos, huevos de insectos, gusanos piezas de caza y algunos animales de corral, como el perro y el pavo americano. La riqueza del suelo hace prosperar estos asentamientos hasta la zona semidesérticas del norte, donde se detiene. Allí, los grupos cazadores y recolectores continúan con la vieja tradición que se ha tratado en párrafos anteriores. De - - 1,700 a 1,000 A. de J.C., la sobreproducción permite que se desarrollen estos sitios aldeanos.

Una sedentarización clara la tenemos hacia 1,400 y 1,300 A. de J.C. en la costa del Golfo en las fases "Ojochi" de San Lorenzo y -- "Olmeca I" de la Venta, "Tierras Largas" y "Barra" de Oaxaca, y en - el Cenote de Maní de Yucatán (22 y 23). Tomaremos para los fecha- - mientos, en adelante, el cuadro de Piña Chán, en forma general, que llevará el Nº. 13 para nuestro estudio.

La sedentarización como fenómeno socio-económico, con sus causas y consecuencias, ha sido motivo de centenares de estudios y por ahora no vamos a penetrar en ello. Pero nos interesa recordar que va acompañada de tendencias de organización regional de los modos de -- producción y crea superestructuras ideológicas que ligan, dan sentido de unidad, de pertenencia social, como la religión que consigue - validez a través de mitos y ritos.

La sobreproducción económica, no la agricultura, es indispensable para ella y requiere psicológicamente de apoyos mentales como espíritus protectores, ritos propiciatorios y cultos que la aseguren. Va a permitir a la larga, que un grupo de individuos, interesados y preparados, vaya dejando el trabajo productivo y dedique su tiempo a -- las ocupaciones intelectuales, entre las cuales se deben considerar a la religión y a la magia.

---

(20) Mac Nesih, 1970, Vol. III. Pág. 22.
(21) Niederberger, 1974, Pág. 115
(22) Piña Chán, 1976. Cuadro cronológico sin folio.
(23) Flannery, 1976, Obra completa. Cuadro Pág. 336.

El arraigo a la tierra se apuntaló con el aumento y la superación de la tecnología. Se incrementaron las relaciones aldeanas, lo que aceleró el préstamo cultural y el cambio social de rasgos materiales e inmateriales, como las creencias religiosas y las prácticas mágicas. Un comercio incipiente ayudó a la distribución de objetos rituales y con ello se lograron pensamientos sincréticos. Los elementos que se iban descubriendo, por préstamo cultural o propia búsqueda, se mitificaban, por falta de explicaciones científicas y se vieron como dones de dioses o aportaciones de héroes culturales, - - V. gr. el tejido, aumento en el conocimiento de la herbolaria, o descubrimientos astronómicos. Sahagún registra muchos y nosotros transcribimos tres en párrafos adelante, (supervivencias históricas).

De las villas mas tempranas de Oaxaca se ocupa Flannery (24) estudiando la fase "Tierras Largas" en San José Mogote y describe un - edificio con paredes de piedra y piso estucado que tiene un pequeño altar en la pared sur, lo cual es indicativo de un interesante desarrollo religioso, porque lleva implícita la organización sacerdotal aunque sea incipiente y la sobreproducción que la sustenta, también tenemos que pensar en el soporte de mitos, ritos y cultos que se hicieron valederos en ese recinto, que debieron ser considerables en - número e importancia, para esas pequeñas localidades. Si sus fechas (1,400 a 1,150A. de J.C.) son correctas, resultaría el templo mas - viejo de Mesoamérica hasta ahora conocido y aunque sus dimensiones - no son impropias para una etapa como la que nos ocupa, (5.40 m. de - largo por 4.40 m. de ancho), nos sorprende el adelanto arquitectónico por el prematuro uso del estuco que no se utiliza ni en La Venta. En losdemás sitios, sólo se encuentra cerámica.

Para estos primeros asentamientos permanentes agrícolas, tenemo algunas sugerencias como probables novedades mágicas:

a) Magia Exotérica:

- Ceremonias comunales que amplían el radio de acción del clan al conjunto de aldeas emparentadas.
- Nuevos mitos de origen, por su creciente dependencia de la agricultura como modo de producción.
- Remitologización de seres sobrenaturales y principalmente de héroes culturales que colaboran para la producción y el ritual.
- Mitos de líderes que avalen organizaciones acordes a la sedentarización e inicios de estratificación.
- Adecuación de mitos de renovación, destrucción, tiempo y espacio. Luna y Sol.
- Ritos abiertos, comunales, de propiciación para la siembra, cosecha, caza y recolección.

---

(24) Flannery, 1976, Pág. 334

- Ritos de iniciación para jóvenes cazadores y agricultores.

- Ritos y cultos comunales, a las fuerzas de la naturaleza.

b) Magia Esotérica:

- Ritos de santificación, (muy mencionados por Flannery), para -- limitar sobre todo áreas geográficas dedicadas a la vida reli-- giosa y a los objetos del culto.

- Aparición del complejo ritual para producir y controlar la llu- via, que manejaban personas iniciadas.

- Ritos propiciatorios para la siembra y la cosecha, dirigidos por individuos iniciados, dentro de recintos sagrados.

- Cultos lunares, dirigidos por expertos, en recintos sagrados.

- Incipientes calendarios lunar y solar envueltos en mitos. Por falta de precisión matemática y exceso de especulación esotéri ca, el primero pudo empezar a definirse como calendario ritual o adivinatorio. Para el calendario solar se llega a mayor pre- cisión, pero también se ve rodeado de mitología. Ambos son vi- gilados por personas capacitadas y hábiles que los van confor-- mando para ser comprendidos sólo por iniciados.

- Inicio de los cultos solares. Con probabilidad en estos leja-- nos tiempos se vió al Sol como ente masculino, como fecundador; posteriormente como deidad guerrera.

c) Supervivencias históricas:.- Las fuentes nos hablan de dioses que no eran tales, sino hombres que habían descubierto o inventado co sas socialmente positivas, V. gr. Sahagún (25) dice de Chicomecoatl: " debió esta mujer ser la primera que comenzó a hacer pan y otros manjares guisados".... "..de Tzapotlatena (26)... fue una mujer.. ...nacida en el pueblo de Tzapotla...fue la primera que inventó - la resina que se llama úxitl. De Opochtli, (27) dice que "..le - contaban con los dioses que se llamaban Tlaloques..aunque sabían que era puro hombre... Atribuían a este dios la invención de las redes para pescar... y un instrumento para matar"...

Si se reflexiona un poco, se verá que los aportes de que habla -- Sahagún corresponden a cuadros del arqueolítico, cenolítico y del protoneolítico, redactados antes.

Si bien es cierto que lo anterior es especulativo, no se debe per der de vista que estamos revisando el contexto mágico-religioso-cien tífico del horizonte donde se impone la agricultura sobre la cacería y la recolección, paso económico que no pudo ser simplista; necesitó

---

(25) Sahagún, 1969. Libro Primero, Capítulo VII, Pág. 47.
(26) Op. Cit. Pág. 49.
(27) Op. Cit. Pág. 64.

de una verdadera revolución intelectual y tuvo que tener sus bases - en el conocimiento de los desplazamientos de la Luna y el Sol, para cuidar los ciclos de reproducción animales y vegetales.

El ocultismo envolvió estos conceptos, porque aún cuando partían de hechos reales y eran observados con ciencia empírica, los trabajaban individuos que basaban su poder en el secreto de ellos para controlar la agricultura y no permitían que se discriminara la realidad del mito.

La gran ventaja para la reconstrucción de estas épocas, es que no cremaban a los muertos, lo que permite que cada excavación aporte decenas de datos nuevos.

En Tehuacán, Mac Neish menciona que la fase Ajalpan (28) tiene figurillas de barro en su mayor parte femeninas; también esculturillas rojas y huecas de enanos proto-olmecoides del mismo material, - pero posteriores. Por último, obtiene figuras sólidas y grandes, semejantes a las tempranas de las tierras bajas. Este material nos sugiere el culto a la fertilidad que va a caracterizar al neolítico -- pleno de Mesoamérica.

Para Oaxaca, la publicación de Flannery interesa para esta época y la siguiente. Sus diferentes autores plantean valiosas deducciones sobre villas tempranas y las conclusiones del coordinador, enfocadas en parte al análisis contextual de la parafernalia ritual, - resulta importante para el tema que nos ocupa. En Tierras Largas encuentra un fragmento del carapacho inferior de una tortuga y le hace pensar que formaba parte de un tambor por el lugar donde fué excavado, (aunque pudo llegar por accidente, como desecho de alimento) En San José Mogote, un fragmento de concha, rota mientras se trabajaba, le habla de la posibilidad de que fuera un proyecto de amuleto ya que es producto de intercambio.

Los hallazgos se cargan al sur de Mesoamérica y en el Altiplano Central, donde tenemos bien estudiados a El Arbolillo, Tlatilco y Zacatenco. De estos sitios obtendremos los mayores datos y deduccio-- nes, por el conocimiento personal de ellos (29).

Aparecen en forma abundante las figurillas femeninas, como ajua funerario o supuestamente como ofrenda a la tierra. Los muertos se colocaban en posiciones varias, mayormente en decúbito dorsal, pero es interesante la llamada "feto en útero" ya que nos indica la posible idea de guardar la postura adecuada para un correcto nacimiento a la otra vida. Los mas son primarios, pero también hay secundarios- o sea que se sacaron los cuerpos después de un tiempo de enterrados, o se quemaron antes de enterrarse, costumbres que continuaron hasta el momento de la conquista española. La orientación de la cabeza -- de los difuntos no señala ningún punto cardinal constante.

---

(28) Mac Neish, 1964 b. Pág 11
(29) Barba, 1980. Obra completa.

Vaillant (30) menciona entierros a lo largo de sus diferentes obras, sencillos o múltiples y tenemos la impresión de que los sacrificios humanos de compañía tienden a disminuir, substituyéndose por perros, aves domésticas (guajolotes y palomas) y figurillas antropomorfas generalmente femeninas en las que si son notables los empeños en resaltar los atractivos sexuales. Casi todas llevan turbantes de algodón sobre posibles cabezas rapadas o bien el pelo enredado en una angosta tira que se adivina de algodón torcido, estilo "Yalalag". Estos tipos de figurillas, denominados "C" y "F" por dicho autor, presentan grandes ojos abultados que nos sugieren que también pudieron tener una intención apotropaica o de anti-magia, que funcionaría para proteger al muerto al viajar a la otra vida.

Los instrumentos musicales reportados, son percutivos y de viento, como omóplatos de venado con incisiones que quizás sirvieron como raspadores, sonajas de barro y silbatos burdos. Esto puede ser indicativo de ceremonias comunales, con danzas inspiradas sólo en ritmos o tonadas monótonas, hipnotizantes. Los silbatos con una o dos notas, en algunos grupos actuales se usan para llamar al alma del enfermo que se supone perdida, para que se alivie y en otros para las ceremonias de atracción de la lluvia; no aseguramos que tuvieran esas finalidades, pero es probable. Creemos que debieron ser empleados en ritos de propiciación, iniciación y purificación, principalmente.

En los pueblos marginados de hoy y en los prehispánicos del momento de la conquista, las danzas son un marco a los cultos a los dioses y a las fuerzas que rodean la vida del hombre y no tienen finalidades puramente recreativas hasta que la civilización europea las impacta.

-LA INFLUENCIA OLMECA.

Por 1,400 A. de J.C., una influencia sureña, megalítica, se nota sobre todo en las expresiones artísticas como la cerámica y el modelado en arcilla; las aldeas muestran un aumento de población y complicación de su sociedad. A partir de estas fechas, poco a poco van apareciendo por todos lados materiales culturales que van a ser llamados olmecas y que se entenderán, según los diferentes autores, como "cultura", "religión", "arte", "complejo" o "rasgo", (31).

La preocupación económica fundamental estaba dejando de ser la de atrapar piezas de caza, para cambiar a la producción de la tierra, de modo que los cultos a la fertilidad, a los antepasados, la curandería y la adivinación, deben haber sido los motivos principales de su magia exotérica. En cambio, la medición de los calendarios solar y lunar, que llevan implícita la numerología y la astrología; la elaboración de amuletos; la interpretación de sueños; el secreto del nahualismo, tona, transformación; así como el viaje shamanístico, pudieron ser conocimientos especializados, monopolio del grupo de individuos que hemos venido insistiendo en que se iban dedicando de tiempo completo a los estudios científico-esotérico y que en unos siglos mas formarían el sacerdocio, todopoderoso, profundamente jerarquizado y elitista.

---

(30) Vaillant, 1930, 1935 a y b. 1937. Obras completas.
(31) Véase "Religión en Mesoamérica", XII Mesa Redonda. S.M.A. México 1972. Sus diferentes autores, a lo largo del volumen.

En Oaxaca, Winter (32) reporta dato de la quema de una casa por la muerte de su dueño, un hombre mas o menos de 40 años, que fue enterrado dentro de ella, costumbre que perduró hasta el siglo XVI, cuando al fallecimiento de un personaje destacado se quemaban sus -- pertenencias para que le dieran calor al pasar las zonas frías, las regiones de hielos cortantes que se tenían que atravesar para llegar al inframundo (33). Esta tradición se mantiene en Asia, en las culturas de la órbita china, curiosamente. Otros entierros, a unos 10 - metros de las casas, extendidos y flexionados, de individuos de to-- das las edade y sexos, van acompañados de perros en algunas ocasiones, lo que también perdura hasta el XVI, (34) y es Sahagún de nuevo el que describe la necesidad de llevar un "perrito de pelo bermejo - con hilo de algodón al cuello", para que les ayudara a pasar el río Chiconahuapan en el camino al inframundo. Las formaciones troncocónicas hechas para graneros, eran reusadas como tumbas desde estos -- tiempos.

Whalen habla de un área especial, para cementerio (35) donde encontró los restos, aproximadamente, de 80 individuos adultos de am-- bos sexos y una carencia absoluta de niños y adolecentes por lo que resuelve que sólo los iniciados se colocaban en las tierras sacralizadas del panteón, y a los que no llegaban a superar la iniciación, se les ponía cerca de las casas para que sus almas las protegieran.

Flannery (36) localiza "un instrumento ritual temprano", un caracol-trompeta (Strombus) y menciona que hoy se siguen usando para - llamar a la gente que debe participar en el tequio, en algunos pue-- blos zapotecos. Plumas de pájaros tropicales, carapachos de armadillo, mandíbulas de cocodrilos y espinas de pez sierra y pez espada - pudieron ser utilizadas para ritos religiosos; piensa que estas últimas fueron elementos para el autosacrificio como se conoció en el momento de la conquista, así como los dientes de tiburón. Por nuestra parte opinamos que también pudieron ser amuletos, talismanes, o señaladores de status. Pero en el peor de los casos, simple tecnología, como corresponde a grupos que aprovechan todo lo que la naturaleza ofrece.

En este sitio se describe la existencia de punzones muy finos - de jadeita y dicho autor no ve más explicación que el mencionado autosacrificio, (nosotros creemos que éstos, como en China, pudieron - ser sostenedores de pelo) y concluye, de todos los objetos rituales encontrados, que las villas del Formativo del Valle de Oaxaca tuvieron tres tipos diferentes de ritos: (a).- personal; (b).- de hermandades y (c).- a nivel de comunidades-región. El rito personal piensa que se cumple con el autosacrificio; el rito de hermandades con mu-- chos mas objetos ceremoniales y los ritos a nivel de comunidad-región ve que utilizan lugares especiales, actividades shamanísticas y objetos traídos de regiones lejanas. A pesar de ser especulativas, estas ideas son interesantes para nuestro tema.

---

(32) Winter, en Flannery, 1976. Pág. 29.
(33) Sahagún, 1969. Tomo I. Libro Tercero, apéndice. Págs. 293 a 298.
(34) Op. Cit, 1969. Tomo I. Libro Tercero, apéndice. Pág. 295 Nº. 10.
(35) Whalen, en Flannery, 1976. Págs. 76 a 78.
(36) Flannery, 1976. Págs. 333 a 335.

El investigador insiste en que en Mesoamérica se acostumbraron rituales de santificación, cuando una gran región se interrelacionaba. Señala que los símbolos y la parafernalia dieron rango y consideración al rito y al que lo hacía y para probar sus teorías acude a los elementos antes mencionados, muchos de ellos traídos de las tierras bajas, cerca del mar, donde supone que tuvieron origen la mayor parte de los mitos del Valle de Oaxaca. Mas adelante habla de una máscara de 1,100 a 1,000 A. de J.C., de la fase San José Mogote (37) y de mútliples fragmentos de otras encontradas en diferentes partes de ese Estado y no duda de que se trata de un complejo esotérico que acompaña a los brujos o a los shamanes en sus ritos y danzas. La máscara, como parte de la parafernalia mágico-religiosa, se extiende por varias partes de Mesoamérica; en Veracruz la cita Medellín Zenil (38), y en todo el Altiplano Central la menciona Piña Chán en sus múltiples estudios.

Vaillant y Piña Chán reportan deformación craneana, predominando la tabular erecta, que ornamenta la cabeza de casi todas las figurillas del estilo olmeca. Romano (39), en su cuadro Nº. 1, apunta que de 221 casos de cráneos deformados correspondientes al preclásico, 211 tienen esa deformación. Vargas expresa que... "existe también la mutilación dentaria, evidencia de práctica de trepanación, cortes en los huesos y gran cantidad de restos con patología", (40). Romero (41) ha estudiado doce casos de esa mutilación correspondiente al preclásico, incluyendo El Arbolillo, Tlatilco y Cuicuilco, resultando del patrón Nº 2 de su tabla clasificatoria, el cual sorprendentemente se parece a la dentadura de un coyote encontrado en Cuicuilco. Faulhaber y Romano permiten concluir que no hay un patrón sistemático de uso de mortaja, ni de posición ni orientación (42). Todas estas menciones de antropología física son de mucho provecho para ahondar en nuestro tema, ya que la multiplicidad de etnias traería como consecuencia una gran variedad de conceptualizaciones sobre los fenómenos naturales y por ende, una interesante pluralidad de pensamientos mágicos.

Para este tiempo pudieron haber en Mesoamérica varias razas según Wiercinski (43). En Tlatilco, en el Altiplano Central, Vargas reduce a 2 los tipos raciales, uno que ya se hallaba y otro intrusivo que señala como olmeca (44), ambos mas o menos semejantes.

---

(37) Op. Cit. Pág. 339. Cuadro 11.2
(38) Medellín Zenil, 1975. Págs. 91 a 92.
(39) Romano, 1974. Pág. 206.
(40) Vargas, 1973. Pág. 15.
(41) Romero, 1974, Págs. 233 y 248.
(42) En Vargas, 1973. Pág. 14.
(43) Wiercinski, 1971, Págs. 123 a 143.
(44) Vargas, 1973. Págs. 57 y 58.

Las figurillas si, pero los restos óseos, según la opinión de -- Wiercinski (45), no sugieren la posibilidad de que existieran individuos o grupos negros o negritos, cosa que Faulhaber (46) tampoco encuentra; problema que queda para desentrañar en el futuro, ya que en exceso se tienen representaciones de caracteres negroides, como bocas gruesas, narices anchas, pelo "grano de café" y esteatopigia, muy difícil de juntar por casualidad y que lucen las esculturillas, además de que en el sur de Asia tenemos abundantes grupos "negritos", -- que en el paleolítico pudieron pasar junto con otras razas de esas regiones; o bien pasar de Malasia a Polinesia y a las costas sudamericanas, de donde subirían por Centro América hasta Mesoamérica, como entiende Pericot que lo plantea Paul Rivet, (47).

Wiercinski habla también de rasgos muy caracterizados en el extremo oriental de Asia y en el Sureste de ese continente, y no resulta discrepante la abundancia de pliegue epicántico que se registra - en las esculturas de barro, grandes, huecas, con cabeza rapada, asexuadas, que son comunmente llamadas "baby face", que para nuestro -- gusto no representan niños sino adultos gruesos, con la extraña obsesión de eliminar los órganos sexuales quizá como representación realista de una emasculación sufrida o simbólica, en busca de "pureza", de castidad obligada para algunos personajes.

Si bien la antropología física no puede asegurar de una manera enfática que América recibió una amplia gama de razas, las figuri--- llas nos autorizan a especular sobre la existencia de una base poblacional temprana de origen asiático, pero que no traía bien caracterizado el pliegue epicántico; otra negroide que llega a Mesoamérica no se sabe de dónde y ni siquiera es segura, y otra también asiática, con el pliegue epicántico muy acusado y que toma posiciones altas en la estratificación de la sociedad, ya que parece representar siempre a personajes importantes (iconografías maya y zapoteca), relacionados con la compañía al inframundo y en general con la reli- - gión y el celibato. Las bailarinas con falditas y otros sujetos -- con actitudes rituales, presentan en buen porcentaje pelo "grano de café" y esteatopigia. Pero para no sentir la pesada carga de la responsabilidad científica, mencionaremos la idea de Faulhaber, de que el arte tiene expresiones libres que por mera casualidad pueden co-- rresponder a la realidad de otros.

De las costumbres funerarias de los pueblos de estas épocas, de los restos de su arquitectura y de sus basureros, desprendemos una - cosmovisión extraordinariamente rica, sobre la cual se va formando - una buena parte del panteón de los grupos que logran las primeras altas culturas de Mesoamérica, la civilización llamada "teocrática" o "clasica".

Es el momento en que comienza a manifestarse el sincretismo resultado de las viejas tradiciones con las sureñas nuevas, abundantes en representaciones de animales, con seguridad totémicos, como el tigre. Curiosamente, en una de las fuentes de la historia antigua, en la Leyenda de los Soles (48), si sumamos los años transcurridos en -

---

(45) Wiercinski, Op. Cit. mismaspáginas.
(46) Faulhaber, 1965. Pág. 83 a 121.
(47) en Pericot. 1961, a lo largo de la obra.
(48) Códice Chimalpopoca, 1975, Págs. 119 a 120.

cada uno de los 4 Soles y el quinto en que se dice vivían, da un total de 2,513, que deben restarse a 1,558 de nuestra Era, cuando se escribió, lo que nos lleva a 995 A. de J.C., época olmeca. La leyenda llama a este tiempo "Sol de Tigre" y dice que los "que aquí moraron... fueron devorados de los tigres"... da fechas dejando con ésto la idea de que para entonces ya existía un calendario preciso, que proporcionaba soluciones a la vida esotérica básica: marcaba los animales, plantas y fenómenos naturales que regían cada año, cada veintena, cada trecena, cada día.

El primer Sol, fué pues el del Tigre, animal agresivo que representa a la tierra y al inframundo. Hasta la fecha, en la mentalidad de nuestros compatriotas marginados que guardan sus costumbres y tradiciones prehispánicas, es un ente húmedo y frío, conectado con lo obscuro y la noche, cuya carne se come para las enfermedades calientes y en algunos casos para bajar los apetitos sexuales de los individuos libidinosos, con lo cual queda relacionado con la asexualidad y el celibato.

La tecnología logra una mejoría altamente significativa (49) -- tanto en calidad como en cantidad, apareciendo hachas pulidas de piedra verde dura; pulidores, bruñidores, afiladores, aguzadores, azuelas, cortadores, cuchillos de obsidiana, punzones, agujas, cinceles, mangos, pequeños yugos de hueso que pueden ser jaladores, huesos acanalados, quizá instrumentos musicales (raspadores)o mecanismos mnemotécnicos; cuentas de barro, de piedra verde, de concha, de hueso, de hematita fragmentada sólo agujerada, colmillos de animales y hasta mandíbulas con un hoyo para ser colgadas como ornamentos o amuletos; orejeras y un mosaico ornamental de turquesa que cita Vaillant (50); también abundan silbatos y piezas que pudieron ser instrumentos musicales de percusión.

Los espejos de hematita deben ser mencionados como "tecnología indiferenciada", conocemos que eran pectorales porque los portan --- las figurillas. Las descripciones de Sahagún nos autorizan a darles también ese valor:

..."Hay en esta tierra piedras de que se hacen espejos; hay venas de estas piedras y minas de donde se sacan. Unas de estas son blancas, y de ellas se hacen buenos espejos, (y) son estos espejos de señores e señoras: cuando están en piedra parecen pedazos de metal; cuando los labran y pulen son muy hermosos, muy lisos, sin raza ninguna, son preciosos y hacen la cara muy al propio"... "Hay piedras de este metal que son negras cuando las labran y pulen; hácense unos espejos de ellas que representan la cara muy al revés de lo que es: hacen la cara grande y disforme, y todas las particularidades -- del rostro muy disformes. Lábranse estos espejos de muchas figuras, unos redondos y otros triangulares, etc"... (51). (más adelante discutiremos su significado esotérico).

---

(49) Barba, 1980, Págs. 14 a 31. Lorenzo, 1951. Obra completa.
(50) Vaillant, 1930, Pág. 92.
(51) Sahagún, 1969, Tomo III. Capítulo VIII, Párrafo 5, Pág. 337.

Pero tenemos la seguridad de que representaban mas que eso en la sociedad y en la religión. Quizá sea un abuso de especulación, pero recordemos que entre los shamanes siberianos, el espejo es el instrumento que les permite penetrar a otras esferas en busca de espíritus y dioses que responden a sus cuestionamientos.

Saltando en la historia para probar nuestra teoría, recordemos una de las leyendas de Quetzalcóatl altamente significativa: Cuando reinaba en Tula, a instancias de Tezcatlipoca se vió en un espejo, (52), recibiendo el reflejo que le quiso dar el propio Tezcatlipoca, que fué una cara con verrugas en los párpados, las cuencas de los ojos hundidas, deforme e hinchada. Para presentarse ante sus vasallos tuvo que usar una máscara elaborada por un brujo, Coyotlináhual (el nahual coyote), un disfraz muy antiguo y con alto contenido esotérico, para que no se burlaran de su fealdad. De todos modos, acabó saliendo de Tula por las trampas que Tezcatlipoca le tendió. El espejo pues, formaba parte de la urdimbre de hechicerías que se acostumbraban. Así, para magos y sacerdotes fue un instrumento, una representación divina y una alhaja. En épocas tardías, el espejo representaba a Tezcatlipoca y su imagen llevaba uno en la mano (53). Este dios, complemento negativo de Quetzalcóatl, siempre luchó mitológicamente con él. En los códices se le pintó cojo, con un espejo en vez del pie, como si de él saliera. No es remoto que desde el formativo comenzara un culto incipiente a ese dios de la providencia, creador y destructor al estilo de los dioses asiáticos como Shiva.

Pires-Ferreira (54), en su resumen final habla de las largas jornadas de camino que tenían que hacerse para tener los satisfactores necesarios en las aldeas desde la época formativa. Primero se comerció con obsidiana; después con conchas marinas de la costa del Pacífico para elaborar ornamentos; siguió la magnetita para hacer pequeños espejos que ella supone que usaba la élite y poco a poco se aumentaron los elementos de tipo ceremonial, como la cerámica especialmente ornamentada, cestería y redes, conchas madreperla y perlas, espinas de pez sierra, dientes de tiburón, caracoles para fabricar trompetas y muchos otros productos marinos que resultaban exóticos donde se encontraron. Durante el formativo medio, las especies de conchas de comercio se redujeron, así como la producción de espejos de magnetita, mientras en la Costa del Golfo se desarrolló poco mas tarde la moda de espejos cóncavos de ilmenita y hematita. Seguramente a éstos, que deforman la figura, es a lo que se refiere Sahagún en la nota Nº. 51 transcrita, y su uso duró hasta el siglo XVI. Creemos que para épocas tan tempranas como las que estamos viendo tenían sentido esotérico y no cualquiera podía usarlos, como en el momento de la conquista española.

Antes de entrar en la interpretación de las figurillas de barro que acompañan a los entierros y que son en verdad la clave de la comprensión social, mágica y religiosa de esta época, necesitamos clarificar el horizonte cultural que las produce.

---

(52) Códice Chimalpopoca. Anales de Cuauhtitlán. 5-(39-40) 1975. Pág. 9.
(53) Robelo, 1980. Vol. II Pág. 553.
(54) Pires-Ferreira, 1976 Págs. 311 a 325.

Desde que aparecen las primeras urbes en la historia del hombre presentan contrastes y en buen castellano podríamos llamar, de mas a menos, pueblos, aldeas, villas y caseríos. Hasta 1,200 A. de J.C. tenemos en Mesoamérica aldeas como máximo, pero de 1,200 a 900 A. de J.C., algunas crecen tanto que pasan a ser poblados fuertes, y en la Costa del Golfo, para 1,000 A. de J.C. hay ya la seguridad de la existencia de 3 centros religiosos o ceremoniales, no muy grandes, pero si importantes por ser hasta ahora los primeros conocidos: Tres Zapotes, San Lorenzo y La Venta. De ellos hablaremos en su oportunidad.

Las manifestaciones que van a culminar con la cultura olmeca arqueológica, que se presenta en todo su esplendor en los tres sitios mencionados, comienzan antes según las excavaciones de Mac Neish, las de Oaxaca coordinadas por Flannery y múltiples sitios del Altiplano Central, de entre los cuales destaca Tlatilco (que significa "lugar donde hay cosas ocultas") por la abundancia de entierros ricos que nos proporcionan toda clase de información social. El esoterismo que vamos a sistematizar , incluirá los materiales "descifrables" de las aldeas, desde que aparecen y hasta 1,000 A. de J.C..

Las figurillas del formativo son por lo regular burdas, hechas con técnicas al "pastillaje", abusando de líneas incisas para precisar sus rasgos. La mayor parte son femeninas y se encuentran fragmentadas en el campo, muchas de ellas en la superficie, por lo que algunos pensaron en la posibilidad de que hubieran sido hechas para impartirle "fuerza fecundante" a la tierra cultivable, lo cual es bastante probable, porque hay muchas alejadas de todo contexto cultural. La función de las que acompañan a los entierros ya se ha comentado y es indiscutible. Se habla de pueblos que acostumbraron a que cada vez que un niño o niña cumplían un año, sus padres enterraban una figurilla de barro en la tierra, como agradecimiento porque seguían vivos y para que los dioses del inframundo no los requirieran. Eso duraba 4 años, después ya no lo hacían y con seguridad se refería al tiempo en que es mayor la mortalidad infantil.

Desde que aparecen y hasta el desarrollo de las primeras civilizaciones, las esculturillas son de modelado directo, al pastillaje, no mejoran mucho pero aumenta su variedad: tocados barrocos, con ojos pintados (tipo "H" de Vaillant) o de bolas de barro, aplanadas, abultadas, con pintura corporal, con escarificaciones, con deformaciones, mutilaciones, mostrando diferentes enfermedades, embarazo, y hasta características raciales como pliegue epicántico, pelo "grano de café" y esteatopigia, como hemos dicho antes.

Del tocado o peinado y de los ornamentos que llevan, desprendemos las costumbres de la época, los indicadores de rango, pero como casi todas están desnudas, muestran los propósitos de impartir fecundidad por sus grandes senos, muslos, caderas, vientre o monte de Venus.

Las masculinas se hicieron en menor escala, no siempre tienen - órganos genitales y su peinado y tocado también deben señalar importancia social. Las bautizadas por Vaillant como Tipo "E", tardías, con frecuencia llevan una pelotita en las manos y sus facciones son resacadas con pequeños pellizcos, como si tuvieran protectores en la cara. Los perros compañeros son copiosos, igual que las cunas con - niños; las sonajas y los silbatos por lo regular representan animales domésticos u hombres.

A nuestra educación estética occidental le satisfacen las que - se sacan de los entierros de Tlatilco y las de la misma época del - área del Occidente de México. Casualmente son las que mas nos sirven para el análisis del pensamiento mágico-religioso, como veremos en el Cuadro Nº.14 y en las ilustraciones, aclarando desde luego - que son hipótesis para un trabajo futuro y que deben verse sólo - como proposiciones nuestras.

Para su interpretación contamos con la valiosa experiencia de - la Dra. Virve Piho y cuando ella no tuvo ideas al respecto, hicimos comparaciones etnográficas homotaxiales. La colaboración de la Dra. Piho se asentó en sus opiniones de similitud entre estas esculturillas y las costumbres aztecas, que ella ha trabajado exhaustivamente (55) en el significado de sus tocados.

CUADRO Nº. 14

MATERIALES DEL FORMATIVO.

INTERPRETACION VISIBLE DE LAS ESCULTURILLAS, ARQUITECTURA - Y OTROS OBJETOS.	IMPLICACIONES SOCIALES PROBABLES O DEDUCIDAS DE CULTURAS POSTERIORES. IDEAS VARIAS.
FIGURILLAS MASCULINAS:	
(Juego de Pelota):	
Poses gimnásticas varias.	Escuelas de guerreros y jugadores de pelota. Algunos gimnastas llevan pequeñas vasijas como para - hongos o tabaco, los alucígenos o estimulantes se relacionan con las aves en "vuelo", con animales bravos como el tlacuache o el coyote y en culturas posteriores o clásicas, con ancianos, generalmente encorvados, desdentados o con barbilla).
Jugadores de pelota con diferentes atuendos: casi desnudos; -- con barba; con casco y barbique	El jugador de pelota se relacionaba con la guerra y la religión, con ideas de "ordalías" sociales,

(55) Piho, 1973. Obra completa. Tesis doctoral UNAM, México (copia).

jo; con diferentes tocados; con anteojeras, chalecos y protectores del cuerpo sobre todo de manos, muñecas, brazos, rodillas y caderas.	mancias de interés comunal y -- otros aspectos mágicos. Posiblemente los primeros juegos fueron sólo recreativos.
(Guerra):	
Peinados de mechones o trasquiles diferentes.	Jerarquías guerreras.
Mechones centrales en la cabeza.	Quizás guerreros valientes como entre los aztecas.
Cascos, protectores de pecho, - chalecos.	Guerreros de cierta importancia.
Trajes de plumas y penachos.	Hermandades de guerreros.
(Indicadores de iniciación o rango):	
Cicatrización o escarificación, pintura corporal.	Iniciación o jerarquía de élite. Pertenencia clánica.
Mutilación dentaria. Incrustación con jade o pirita.	Pertenencia clánica, iniciación y situación de élite.
Pelo "grano de café", boca -- gruesa, nariz ancha, esteatopigia.	Raza (?). Personaje mítico (?).
Deformación craneana.	Pertenencia clánica o tribal. Búsqueda de belleza (?).
Sacos, chalecos, grandes tocados y bragueros ostentosos.	Rango. Tendencia al elitismo.
Sombreros.	Rango.
Pectorales, collares de cuentas y de fibras.	Rango, situación jerárquica o pertenencia clánica.
Orejeras.	Iniciación; pertenencia clánica según el dibujo inciso.
Mantas grandes para vestir.	Rango.
Penestuches.	Uso común. Vendaje para sanar - autosacrificios o mutilaciones (?).
Figuras sedentes.	Rango.
Peinados de flequillo.	Campesinos, como entre los aztecas.

(Sacerdotes, shamanes, hechiceros y magos):	
Cabezas rapadas.	En este tiempo parece ser indicador de rango religioso. Entre los aztecas era señal de duelo o de castigo.
Pies de tigre con sandalias.	Sacerdote o jefe disfrazado de tigre. Jerarquía militar desde estas épocas (?).
Con sombrero cónico como dios del viento.	Sacerdotes. Posibles shamanes, como en Centro América que hasta la fecha usan gorros cónicos.
Cuerpos sedentes, casi siempre en posición de "flor de loto".	Personajes de alta jerarquía.
Vestidos con pieles, con máscaras de animales.	Shamanes, hechiceros y magos. - Quizás jefes clánicos que se -- sienten ser de descendencia de un animal.
Cabezas rapadas con una o dos - pequeñas pelotas ornamentales - sobre ella.	Indicador de profesión. Profesores de juego de pelota (?). Sacerdotes como en la época azteca Indicador de iniciación (?).
FIGURILLAS FEMENINAS:	
(Indicadores de Iniciación o - Rango):	
Con fleco disparejo.	Status bajo, entre los aztecas.
Pelo suelto.	Mujer soltera, entre los aztecas.
Pintura corporal.	Pertenencia clánica, ceremonias de iniciación, rango.
Pelo trenzado o torcido enfrente.	Mujer casada, entre los aztecas.
Mechones, rizos, partes rapadas.	Iniciación. También posibles señaladores de ocupaciones de tipo mágico. Rango.
Turbantes y tocados complicados.	Elegancia. Atuendo ceremonial. Iniciación. Rango. Pertenencia clánica.
Tocados complicados, aparentemente de cestería.	Para ceremonias.

Con esteatopigia, pelo "grano de café", boca gruesa.	Raza (?). Personajes míticos (?).
Con niños abrazados, mamando o en cunas.	Exaltación de la maternidad.
Escarificación o cicatrices.	Iniciación. Pertenencia clánica. Jerarquía de élite.
Faldillas.	Iniciación, menstruación, ceremonia o rango.
De hermosas facciones y grandes caderas.	Compañeras de goces sexuales (Tipo "D" de Vaillant).
Cabezas rapadas.	Duelo o castigo, entre los aztecas.
Orejeras, collares, tocados y sandalias.	Señaladores de rango. Las orejeras pueden ser para iniciados.
Posición sedente.	Alto rango. Recepción.
Pelo pintado de rojo.	Costumbre clánica o posible parte del ajuar funerario impartidor de vida. Reminiscencias amazónicas (?).
Piernas bulbosas, deformadas por ligamentos.	Pertenencias clánicas. Iniciación. Parecido a la deformación de los selváticos Sud-Americanos. Rasgo de personas extranjeras (?).
Plañideras.	Oficio de llorar en duelos, entre los aztecas.
Con espejo de pirita como pectoral.	Alto rango. Shamanes o curanderas. Adivinas.
Con vientres abiertos.	Posibles cesáreas después de muerta la madre, o un sacrificio no registrado en las fuentes.
Con señales especiales en las piernas o vientre.	Señaladores de clan o primeras representaciones de deidades no conocidas.
PERSONAJES DE CEREMONIAS E IDEAS ESOTERICAS:	
Bailarín con tennabaris.	Danzas de caza, de guerra, o propiciación.

Mujeres con cara de horror, y piernas amarradas	El cuadro recuerda el drama de - las Cihuateteo, lloronas y des-- peinadas, mujeres muertas en el parto.
Cabecitas de muerto.	Hacen pensar en los guerreros --- muertos y deificados, entre los - aztecas.
Con anteojeras o colmillos largos.	Recuerdan a Tláloc, sus inicios.
Con grandes ojos pintados, incisos, de pastillaje.	Intenciones apotropaicas o de "anti-magia".
Escritura en el pie de una figurilla hueca.	Principios de la escritura; identificación clánica. Jerarquías.
Tocados barrocos. A veces van representaciones de animales, incisos.	Descendencia clánica o gente dedicada a determinados cultos. Linaje.
ANIMALES (En esculturillas o en motivos cerámicos).	
Serpiente: de fuego o con plumas. Sencillas pero sin escamas. Lenguas bífidas. Crótalos. Manchas.	La serpiente era uno de los animales mas importantes en su panteón Parece haber dos diferentes, una con plumas o lengüetas de fuego y otra sencilla. La primera puede - ser antecedente de Quetzalcóatl - como deidad y la segunda de la -- tierra o del agua, de ríos o co-- rrientes, no dioses sino concep-- tos animistas.
Tigre: con manchas, sin manchas, cejas, garras, cabeza con el hocico abierto, sus huellas, su - piel usada como capa, colmillos, orejas, colmillos-ojos-cejas paradas. Las manchas cruciformes, como flor, como nube.	Los felinos americanos o sea el - tigrillo u ocelote, león pequeño y sin melena, la pantera y sus diferentes sub-especies, son animales de primera magnitud en la conceptualización mágico-religiosa - de las primeras altas culturas de Mesoamérica. Se identifica a los olmecas arqueológicos con su culto e ideas de descendencia o linaje. Después son patrones de her-- mandades guerreras.

Efigies, vasijas o dibujos de coyotes, patos, zarigüeyas, - pescados, perros, conejos, ar madillos, puercos salvajes, - ranas y otros animales.	Probables antepasados totémicos, por lo que se representaban como compañía funeraria además de su - importancia mitológica y religiosa. Algunos, como el coyote son - muy antiguos, en su representa- - ción. Otros, como la zarigüeya, - desde Tlatilco parece relacionarse con la valentía y mas tarde -- (zona maya), con la umidad clánica.
Huellas decorativas de: oso, - mono, muerciélago, hombre, tigre.	Puramente ornamentales. Representación de antepasados totémicos o de fuerzas de la naturaleza.
ESCENAS COSTUMBRISTAS.	
Varias figurillas juntas.	Probablemente se ponían en el ajuar funerario tal y como se acostumbraba que se colocaran en la vida -- real. Supervivencias de ello serían las maquetas de aldeas y juegos de pelota del Occidente.
La maternidad.	Muy abundante el grupo madre-hijo que puede estar o no con cuna, - acompañado o no de perros.
ARQUITECTURA:	
Edificios con escaleras, de - piedra y con terminados de estuco en el área de Oaxaca.	(Discutible la colocación en este horizonte). Lugares públicos, mantenidos por la sociedad, para realizar actos mágico-religiosos y - civiles de interés común.
Construcciones troncocónicas - para graneros, luego usadas como tumbas.	Los graneros hablan de la sobre-- producción que permitía una sociedad ya compleja. Luego se usaron como tumba, quizá del mismo que lo excavó.
OBJETOS:	
Cuentas verdes en la boca de - los muertos.	Impartidores de vida, como en la época azteca. Esta idea es muy antigua y se distribuye grográficamente desde Asia.

Acróbatas.	Ceremonias propiciatorias.
Bailarinas.	Ceremonias propiciatorias.
Llorones o plañideras.	Gente alquilada para duelos, entre los aztecas. Penitentes y -- castigados, también entre los aztecas.
Vestidos y penachos de plumas.	Danzas de propiciación de guerra.
Sacerdotes, shamanes y hechiceros.	Personajes que dirigían las ceremonias, o acompañaban al muerto.
Enanos.	Representación de patologías. Seres conectados con el cielo o -- los puntos cardinales. Relacionados con lo sobrenatural. Tardíamente fueron para la diversión - de los cortesanos.Curanderos,psicopompos.
Con tres ojos.	Idea de la dualidad como unidad perfecta. Mazorcas dobles, plátanos y otros fenómenos de la naturaleza.
Con cabeza doble.	Idea de la dualidad como unidad perfecta. Observación de siameses. Mazorcas dobles (?).
Con doble torso.	Idea de la dualidad como unidad perfecta. Observación de siameses. Mazorcas dobles (?).Abundancia.
Seres deformes: cara chueca , cuerpo desproporcionado, jorobados.	Seres relacionados con lo misterioso. Probables personajes míticos. Shamanes natos (?).
Con labio leporino.	Preocupación temprana de que la Luna en eclipse daña la cara del producto de un embarazo, (?). Representaciones patológicas sim-- ples. Shamanes natos (?).
Con caras leoninas.	Leprosos. Sacerdotes del culto al tigre, (?). Individuos borrachos o drogados, (?).
Con cabeza rapada, grandes, huecas, gordas, con pliegue epicántico y expresión impasible o -- sonriente. Asexuadas.	Se dirían del linaje de un tótem felino por la acentuación de las comisuras de la boca hacia abajo. Llamadas "baby face" aunque no representan niños sino adultos; posiblemente sacerdotes de un culto que exigía castidad. Parecen emasculados y algunas en estado de - éxtasis. Psicopompas, acompañaban a los muertos en su viaje. Enanos curanderos (?).

Espejos de hematita, magnetita e ilmenita.	Ideas iniciales/de Tezcatlipoca (?). Transportadores de shamanes, señaladores de rango, o de uso común como entre los aztecas. En adivinación.
Collares de cuentas verdes.	Protectores de la salud. El enorme trabajo y tiempo invertidos en la talla de cada cuenta le daba el carácter de "precioso", y su significado aumentaba por el color - verde, que tenía el valor de la - vegetación, la alimentación, en - la época azteca.
Ornamentos de huesos, conchas, colmillos, pieles y otras partes de animales.	Pertenencia a clanes. Amuletos o fetiches. Puramente ornamentales. Medicinales. (Ideas aztecas).
Ornamentos de fibras o de barro.	Señaladores de rango o estado, familia, clan o linaje. Puramente ornamentales. Amuletos o feti--- ches.
Máscaras de vida-muerte.	Idea de que la muerte es la continuación de la vida en otro plano. La dualidad como unidad perfecta.
Máscaras completas o bucales de tigre, coyote, aves.	"Alter ego" o nahuales de los sacerdotes, shamanes, hechiceros, - curanderos, magos y algunos jefes.
Máscaras de caras contrahechas.	Para tomar la personalidad de individuos conectados con lo misterioso. Personajes míticos. Fuer-- zas de la naturaleza como entre - los esquimales (?).Patologías reales.
Mascaras de gentes muy jóvenes o de viejos.	Probables representaciones del -- maíz y del fuego. Representación animista de drogas o fuerzas naturales (?).
Pintura roja (cinabrio) sobre los cadáveres.	Para revitalizar a los agonizantes o dar vitalidad a los muertos.
Caracol (strombus).	Para llamar a ceremonias o combates.
Carapacho de armadillo y tortuga.	Tambores de corto alcance, para - danzas. Alimentos ceremoniales (?).
Silbatos de una y dos notas.	Ritos de medicina o de lluvia. Para llevar el ritmo de la danza.

Huesos con señales.	Instrumentos mnemotécnicos. Musicales de percusion, como raspadores.
Sonajas de barro.	Instrumentos de percusión. En magia se usan para espantar malos espíritus y propiciaciones.
Flautas de barro.	Instrumento musical para ritos y danzas.
Espinas de pez y punzones finos.	Objetos para autosacrificios (?). Alfileres para el pelo (?). Tecnología simple, perforadores.

Vamos ahora a sistematizar lo que a nuestro juicio se deduce de los materiales que la arqueología ha rescatado, procedentes de esas épocas. Dejaremos repetido que se trata de un horizonte cultural al que se llegó evolutivamente, acumulando esfuerzos y conocimientos propios, pero que mas tarde recibió estímulos del sur, aparentemente de culturas megalíticas, por lo que de sencillos caseríos que se sedentarizaron hacia 2,500 A. de J.C., para 1,000 A. de J.C. llegaron a ser aldeas con suficiente producción agrícola, que permitió no sólo un desarrollo interno, sino el comercio con grupos alejados, actividad ésta que estimuló enormemente el pensamiento mágico-religioso y aumentó el caudal de conocimientos que se habían logrado. En la Costa del Golfo se desarrollan los mas antiguos centros ceremoniales, e impactan a estas culturas aldeanas.

a) Magia Exotérica:

- Remitologización por las necesidades nuevas acordes a la plena sedentarización aldeana y la dependencia cada día mayor de la producción agrícola.

- Nuevas figuras de héroes culturales que traen conocimientos a los hombres sobre plantas medicinales y alimenticias, el conteo del tiempo, la división de los calendarios solar y lunar, o tecnología de piedra pulida.

- Nuevos mitos de renacimiento y renovación, de acuerdo a la mentalidad que requiere la siembra y la cosecha.

- Aumento de los mitos de seres superiores y principios de un panteón politeísta, con deidades creadoras que protegen la agricultura y proporcionan agua. Las esculturillas nos inspiran a pensar que los elementos viento y agua no se han separado y pueden estar representados en una figura con tocado cónico. El fuego, desde tiempos anteriores, debe haber consolidado su personalidad todopoderosa y para entonces los ritos y cultos en su honor ya serían importantes, representándolo con un hombre que carga un brasero tan pesado, que lo joroba. En Tlatilco es un joven, pero después, en Cuicuilco, ya es un viejo.

- Por faltá de datos escritos no sabemos reconocer en los mate--- riales rescatados, los mitos de reyes, sacerdote o líderes. Pue den ser indicativas de ello, las múltiples representaciones de personajes gordos, rapados, con deformación craneana y mutila-- ción dentaria, pliegue epicántico acusado y ausencia de órganos genitales, que quizá retratan sacerdotes de un culto impuesto - por un líder con esas características y que exigía castidad.

- Aumento de mitos relacionados con la otra vida, que está indi- cado en las ricas ofrendas funerarias, que han de haber servido para cubrir las necesidades del alma en los momentos por los - que iba pasando hasta llegar al destino final. Sobre ésto, la idea que mencionan las fuentes es que los implementos de trabajo y de esparcimiento se ponían junto al cadáver para que los usaran en un mas allá igual que los usó en vida; pero Sahagún - es muy claro (56), al igual que todos los demás autores que ha blan de ello: el alma tenía que atravesar lugares peligrosos y lo que aquí poseyó debía ayudarle a superar los problemas que - le esperaban. Unas veces se quemaban sus posesiones para que - en forma de humo se fueran con él y otras se enterraban senci-- llamente con los restos mortuorios. En las etapas avanzada y - final del Formativo, los cuerpos rara vez se cremaban, se acom- pañaban de representaciones femeninas en las que destacan so-- bre todos los demás rasgos, los ojos, los senos, las caderas y el tocado, de lo que nos valemos para pensar que eran compa-- ñeras de placeres sexuales, elegantemente peinadas, que además poseían fuerzas mágicas para catalizar el "mal de ojo" que hu-- bieran hecho a la persona muerta. (Recuérdese que para los pue- blos primitivos la etiología de las enfermedades sólo se refie re a hechicerías o cuando mas a descompensaciones del equili- - brio orgánico). Las experiencias de los grupos cazadores del - paleolítico, que tuvieron que sobrevivir en grandes extensio-- nes de hielos, trepar altas montañas, soportar terribles ventis cas y pasar largos inviernos en aislamiento y constante hambru- na, fueron conservadas en la memoria social y proyectadas a la idea de los viajes que el alma haría para llegar a donde se en- contraban los antepasados y la acondicionaban para ello. El pe rro, inseparable compañero y ayuda del cazador y del agricultor, lo fué también del alma. Las aves domésticas sacrificadas sir- vieron de alimento simbólico, igual que el agua de los botello- nes y las viandas puestas en las diferentes vasijas. No son ra ras las piezas talladas en piedras semipreciosas como jadeita, ágata o mármoles con formas geométricas, que los investigado-- res nombran "tecnología indiferenciada" y que a nosotros se nos antojan amuletos, tal y como sucede en la actualidad. Las es-- culturillas deben haber tenido un propósito religioso además de servir de interesante compañía figurativa: los shamanes espanta ban a los malos espíritus; los guerreros combatían el mal; los jugadores de pelota se enfrentaban en diferente lid a las fuer- zas negativas; -

---

(56) Sahagún, 1969, Tomo I. Apéndice al Libro Tercero. Pág. 295.

los monstruos hacían conexiones con el mundo sobrenatural para dominarlo; los enanos, músicos y saltimbanquis aumentaban el peso del misterio y las figurillas de doble cabeza complementaban en un todo equilibrado las tendencias opuestas. La vida social y filosófica estaba ahí, junto a los cuerpos inermes, para que no opacaran al alma en el trayecto final los poderes malvados. Plañideros "sui géneris": desnudos, pelones y sentados, lloraban a gritos la pérdida del ser querido o se quejaban por un castigo que se hacía público. Vasijas, generalmente con alimentos, algunas veces colocadas para proteger la cabeza del peso de la tierra, iban complementando el ajuar, junto con ornamentos personales. Desconocemos el tipo de mortaja, pero debió ser petate o tela de algodón sencilla. Sólo falta mencionar a los individuos sacrificados, que ya hemos citado antes y que insistimos en que fueron parientes o seres que quedaban desprotegidos e iban a ser una carga para el grupo. No creemos que esa sobreproducción apoyara la existencia de esclavos.

- Otro mito que pudiera desprenderse de estos materiales, sería que los enanos y seres deformes eran personajes que habitaban lugares misteriosos (cuevas, montañas escarpadas, acantilados, bosques espesos, selvas inexpugnables, pantanos, etc.), tal y como los chaneques del Sureste, que salen de sus escondrijos para hacer inocentes travesuras o grandes males; se les conecta con lo tétrico y se les propicia harta nuestros días. En culturas prehispánicas del clásico fueron los Bakabes mayas que señalaron los puntos cardinales y desde antes detuvieron la bóveda celeste. En figurillas de Jaina aparecen como acompañantes de grandes señores, quizás como bufones pero también como consejeros. En la época mexica representaban sólo diversión para los grandes señores y se les sacrificaba como compañía, a su muerte.

- Es casi seguro que la guerra no se había institucionalizado, si no sólo eran actividades depredatorias complementarias de la economía de las aldeas desarrolladas. Pero, al igual que los grupos homotaxiales que conocemos, estuvieron mas o menos organizadas y los ritos de propiciaicón a la acción guerrera debieron ser comunales e impactantes. El líder valiente, señalado por indicadores en el cuerpo, peinado y prendas, establecía entre él y la sociedad una relación un tanto mágica, por la necesidad de protección que el grupo tenía frente a los otros.

- Abundan los indicadores de status militar, si tomamos como índice a la cultura azteca. Con la ayuda de la Dra. Virve Piho (57) he tratado de interpretar sobre todo los peinados de algunas cabecitas sin cuerpo y se podría aventurar que las que presentan mechones o una gran variedad de trasquiles, pertenecían a diferentes jerarquías guerreras. Los mechones centrales en la cabeza serían los valientes; los que llevan cascos protectores, chalecos de piel o algodón y protectores de pecho pudieron corresponder a guerreros de cierta importancia. Los que llevan vesti

---

(57) Piho, 1973, Obra completa. Tesis Doctoral. UNAM. México (copia).

dos completos de plumas o penachos de aves especiales, quizá -- formaron fraternidades o se ornamentaban para danzas propiciatorias de guerra. Esto es importante porque puede significar el arrojo del combatiente el que alardeaba con los cortes de pelo y ornamentos señalados. No dudamos que los animales totémicos proyectaban su personalidad también en estas marcas, ni que los que se ornamentaban con bolas de cabeza rapada fueran jugadores de pelota profesionales, jueces de él, u otro tipo de sacerdotes.

- La abundante representación de animales y sus huellas, nos hace pensar en algo mas que en la simpatía hacia ellos. Debieron estar integrados a su mitología como personajes de un mundo jerarquizado en forma natural, tal y como lo hace sentir el Popol -- Vuh. Objetos animados e inanimados tienen valores morales y materiales, por ejemplo, los monos desde siempre significaron -- hombres minivaluados; los osos, fuerza; el tigre, al brujo, obscuridad, inteligencia y asexualidad; la serpiente emplumada o - de fuego, el agua celeste; el coyote, el "alter ego";
las aves son mensajeros celestes o representaciones solares; y por último los perros, fidelidad, alimento, compañía y ayuda -- constante para el hombre. Esos animales y otros mas están representados en vasijas o esculturillas del Formativo, en figura o en símbolo; generalmente acompañan a los muertos como parte de su ajuar, o sea que son las primeras figuras psicopompas.

- Insistiremos en la importancia que para estas épocas debieron - tener los ritos de paso o de ciclos de vida: para el recién nacido, como bienvenida al grupo; para el adolescente, como reconocimiento a su integración a las tradiciones de la sociedad; - para la pareja de novios, como aceptación general a su unión -- sexual y a su prole; para la viudez, como purificación y permiso para tomar nuevo cónyuge y quizás para los agregados al grupo o hermanos de sangre, como validación de su parentesco.

- La iniciación para adquirir la mayoría de edad dentro de una sociedad campesina, es diferente a la que tiene que pasar un muchacho como guerrero, sacerdote, shamán o curandero. Cada oficio y edad tiene sus propias pruebas y la comunidad exige siempre los ritos de paso, rigurosos y sobrenaturalistas.

- Las figurillas deben tener señaladores de iniciaciones, pero no tenemos datos para interpretarlas, por ejemplo: escarificaciones, mechones de pelo, peinados varios, tocados, pintura corporal, mutilación dentaria, uso de determinados ornamentos como - orejeras y bezotes, ciertas vestimentas, horadaciones de séptum para atravesar piezas y entre las mujeres el uso de faldillas o la deformación de las piernas ligando tobillos y rodillas. La ofrenda mortuoria también nos puede hablar de iniciación. El - penestuche que se ve en pocas figurillas no es lo suficientemente claro para saber si se trata de prendas de protección o si - son vendajes para sanar autosacrificios; en este caso nos resultan interesantes puesto que no cabría la menor duda que para es

tas tempranas épocas el sexo era considerado impuro y vergonzante, como poco después en La Venta, Monte Albán I y Chalcanzingo.

- El rango y el status social se conocen también por adornos, vestimentas, peinados, pintura corporal, tocados ostentosos y joyería sobresaliente. Como rango y status se pueden perder, es un fenómeno universal que no se marquen en el cuerpo en forma indeleble, como se hace cuando se trata de iniciación o de una jerarquía alcanzada mediante sacrificios o herencia. Aquí no hay obscurantismo, pero ayuda a entenderlo.

- La mutilación y la escarificación, como son hechos imborrables, tienen un significado de pertenencia y obligación para el que los lleva, que puede o no ser esotérico. La mutilación dentaria parece buscar identidad con determinados animales (tigre, conejo, tiburón, perro), por lo que puede ser indicadora totémica o clánica; pero la incrustación de piedras semipreciosas debe corresponder sólo a jerarquías alcanzadas. La deformación craneana, por su abundancia, nos obliga a pensar en que fué solamente una manera de buscar belleza, o una obligación por pertenecer a un clan.

- Los ritos exotéricos mas comunes debieron haberse referido a la propiciación de los campos para el cultivo y de las plantas para la cosecha, lo mismo que a la fertilidad.

- Rituales de purificación exotéricos, son indispensables en todas partes para llevar a cabo una iniciación, toma de posesión, para enterrar a los muertos, después de los partos, de las enfermedades mas o menos graves, por la pérdida de la riqueza, por haber hurtado, cometido adulterio o un asesinato alevoso. Tal purificación se exige no sólo del que pasa por esos trances, sino de sus cosas y parientes, ya que todo lo que se le relaciona queda "contaminado".

- Los ritos mortuorios, como hemos visto, fueron de lo mas ostentoso y desgastante. Periódicamente deben ya haber tenido ceremonias generales, en cuyo caso las consideramos cultos, igualmente onerosos. En algunos entierros, según se ve por ciertas figurillas, se usaban plañideras. Las máscaras vida-muerte de Tlatilco nos patentizan el culto a los difuntos desde estas épocas.

- Los ritos para sacralizar lugares para construir templos, edificios civiles importantes, mercados, cementerios y sitios de honor dentro de los hogares, como los consagrados al fuego, son deducibles de los contextos indígenas actuales.

- Aparece el juego de la pelota, reconocible por figurillas que portan los conocidos protectores de muñecas, antebrazos, caderas y rodillas. En el Occidente usaban manoplas y palos. En las culturas teocráticas el juego se realizaba bajo la protección de dioses especiales, lo que nos autoriza a pensar que des

de estos tiempos el terreno se sacralizaba o por lo menos propiciaba, ya que no tenía cancha especial. Varias esculturillas se conocen con posturas contorsionadas, llevando un pequeño cajete colgado en el pecho como se describe que en la época de la conquista se llevaba el "piciete" (tabaco), para masticarlo como estimulante y nos sugieren verdaderas escuelas para jugadores de pelota que quizás preparaban también gentes para actividades guerreras o depredatorias. Este juego tiene una evolución social, económica, mágica, religiosa y filosófica de mucho interés e insistiremos en lo posible, en cada etapa, los cambios que fué sufriendo. La falta de "anillos" y marcadores nos impide especular cómo se marcaban los puntos. La presentación inicial de los jugadores aparentemente ya era protocolaria, si interpretamos así a las figurillas con faldas de cuero, cascos y muñequeras, que no son escasas, por ejemplo en Tlapacoya. A pesar de que tenían una enseñanza especial para jugarlo, no había llegado al elitismo que alcanzó durante el clásico y de acuerdo con la organización social aldeana, pensamos que los jugadores se escogían entre los que mejor jugaban y no de las familias de abolengo. Lo colocamos como magia exotérica porque toda la colectividad participaba y porque quizás tuvo un significado de ordalía que mantuvo hasta los últimos momentos (recuérdese a Moctezuma vs. Netzahualpilli). Era un juego muy rudo y el estallamiento de vísceras ha de haber sido frecuente desde entonces, por eso se usaban protectores. Robelo (58) hace una síntesis casi completa de los viejos autores que tratan este tema y describe precisamente ese punto. Nos falta anotar lo común que es entre los estudiosos del juego de pelota indígena, que lo relacionen con las evoluciones que el Sol y la Luna hacen en el cielo, o bien de la lucha del Sol contra las tinieblas de la noche, ideas que subyacen hasta nuestros días, como asegura Corona Nuñez que sucede en Cuitzeo (59). Para la época de las aldeas no hay señal aparente de que se relacionara con castigos sangrientos ni sacrificios, como sucedió después, pero las manoplas de las figurillas de Occidente pueden indicar que pegaban a pelotas encendidas, candentes.

- Se ha tratado de explicar el significado de las esculturillas de tres ojos, dos cabezas o doble torso. Dávalos (60) piensa que son representaciones realistas de siameses (fenómenos toracodimos), a lo que no nos oponemos en principio, pero la cara con tres ojos no entra en este cuadro y nos inclinamos por pensar como lo hemos expresado antes en que es un recuerdo atávico del mesolítico asiático, que entiende la unidad perfecta como la suma de dos opuestos. De esta manera nos ayudamos a comprender también las máscaras vida-muerte, o animal-hombre, lo que al igual que en Oriente no sería de manejo exclusivo del sacerdote, sino conceptos populares de explicación del universo, ideas mágicas exotéricas.

---

(58) Robelo, 1980, Págs. 231 a 237.
(59) Corona Nuñez, 1957, Pág. 22.
(60) Dávalos Hurtado, 1951. Págs. 136 y 137.

- Parece que los cultos también hicieron una verdadera explosión. Empezaremos por el de los muertos y antepasados de los cuales ya hemos dicho tanto que sólo vamos a mencionarlos. Se ha dejado claro que para los mesoamericanos la muerte era la continuación de la vida en otro plano geográfico. Los deudos debían mantener el culto semejante al luto, por algunos años, tras los cuales sacaban los restos y los volvían a enterrar en forma secundaria. Esto, en arqueología, suele confundirse con los cuerpos cremados y enterrados primarios, que se encuentran desde el formativo mas antiguo.

- Por las figurillas encontradas desprendamos culto a la fertilidad y a alimentos fundamentales, como el maíz. El culto al fuego debió tener gran auge, lo mismo que el del agua de lluvia y el del viento que trae esas nubes. Con seguridad hubo muchos otros a las fuerzas de la naturaleza que no sabemos interpretar, y que pueden estar implícitos en las figuras.

- Las esculturillas masculinas con órganos genitales exagerados, pueden ser la prueba de un culto a la fecundación, al papel masculino de la procreación.

- La maternidad, por la abundancia de escenas de ese tipo, nos parece que también merecía un culto vigoroso, lo mismo que las mujeres muertas en el parto, a las que se representó desgreñadas, con ojos desorbitados, el vientre abultado y las piernas amarradas, recordándonos la tragedia de las Cihuateteo aztecas, vengativas y malintencionadas. A veces se les tapa la boca, como para evitar los gritos. Las manos los brazos y el pelo de estas pobres mujeres se cargan de magia entre los mexica pero desde Tlatilco se encuentran estas figurillas.

- El totemismo continúa, pudiendo decirse ésto por la cantidad de restos de animales y efigies de ellos. Los mas importantes son el tigre, el pez, el perro, la serpiente y aves acuáticas y tropicales. Dientes de tiburón, carapachos de tortuga huesos de perros, mandibulas de coyote y cocodrilo, espinas de pez espada y sierra, son los restos físicos (61). Otros fueron el tlacuache y el venado.

- Tabús definidos, sólo tenemos por ahora la abstención sexual por parte de algunas asociaciones masculinas, manifestada a través de no representar los órganos masculinos genitales, tal y como se hace en la iconografía cristiana.

- Los sacrificios rituales de sangre, que en la época azteca fueron de participación popular, no sabemos si para estos tiempos serían ceremonias secretas. Los entierros de Tlatilco nos dan casos de mutilación de manos con antebrazo, decapitación, sacrificio de infantes, adolescentes y mujeres adultas como compañía funeraria. Los muertos para compañía no ofrecen ningún problema en su interpretación; pero las manos con antebrazo y las decapitaciones, si.

---

(61) Flannery, 1976. Págs. 333 a 335.

Todo ello nos obliga a entenderlos como cultos exotéricos.

La mano y el cráneo, pues, desde tiempos muy lejanos son centros de atención esotérica. Tan tarde como el clásico, en Teotihuacán, (ver cuadro Nº. 13) el corazón también lo es; aunque de diferente manera para cada cultura mesoamericana. Hablemos de lo que conocemos: para la época azteca, Chavero (62) supone que las manos:..."son símbolos del poder de la tierra, Chimalma". Robelo hace notar que Coatlicue y Chimalma se confunden en la mitología azteca porque ambas fueron madres vírgenes de grandes dioses, que concibieron sin pecado carnal, una fecundada por un plumón y otra por una piedra preciosa; la primera dió a luz a Huitzilopochtli y la segunda a Quetzalcóatl. Chavero hace de ellas, mas Ilancuéitl y Cihuacóatl, una sola,... "que es la diosa Tierra", y mas adelante deja claro que la mano..."es el jeroglífico de Chimalma y manifiesta el poder creador o reproductor de la tierra". Dos párrafos después, Robelo describe la "Relación de la Peregrinación", en donde Chimalma va en la fila de los jefes, cargando utensilios sagrados, o sea que además de considerarla sacerdotisa, tenía el encargo de (producir con sus manos) algunos elementos del culto. En estos casos la mano está asociada a madres de dioses y representa la fuerza reproductora de la Tierra. Tampoco debemos hacer a un lado el dato que nos da Sahagún de que el dedo medio y el pelo de las muertas en parto daban valor a los guerreros y los buscaban para ponerlos en sus escudos; así como que el brazo izquierdo con la mano de esas víctimas eran procurados por los hechiceros para "encantar" y robar sin que los dueños pudieran moverse (63). Todo ello nos habla de los grandes poderes atribuidos a los dedos y las manos femeninas.
Nosotros, (64), basándonos en León y Gama, que a su vez cita numerosas fuentes, concluimos que la deidad que usa un collar de manos, corazones y cráneos en la época mexica, no es Coatlicue, sino Teoyaomiqui, compañera de Huitzilopochtli que tenía el encargo de reunir a las almas de los muertos en la guerra y de las mujeres fallecidas en el parto para llevarlas al cielo de ese dios. Esta figura corresponde a una sociedad diferente a la que estamos trabajando, imperialista y altamente explotadora, pero sentimos la necesidad de mencionarla porque en su collar, (de manos, corazones y cráneos cortados), está la carta de presentación de su personalidad "psicompompa" y no sabemos hasta que punto, las manos cortadas y los cráneos del formativo ya tenían esa tarea esotérica.

El cráneo, desde tiempos anteriores a éste, era objeto de ritos y cultos, como se dijo; era el asiento de los poderes y del mayor interés para substanciar el canibalismo, cuyo principal objeto debió ser integrar al propio organismo, algunas de las cualidades del muerto o sacrificado. Las figurillas decapitadas, o sea cuerpos sin cabezas o cabecitas que nunca tuvieron troncos, no son raras y por el parecido con el material azteca se -

---

62) en:Robelo, 1980, Vol. I. Pág. 109; y Págs. 168 y 169.
63) Sahagún, 1969. Vol. II. Libro Sexto, Cap. XXIX, párrafos 4 y 6. Pág. 180.
64) Barba, 1983. Págs. 3 a 30.

nos ocurre que pudieron ser enemigos vencidos o los tan mencionados sacrificados de compañía. Una de ellas lleva su cabeza sobre el pecho y nos recuerda el juego de pelota un poco posterior, por ejemplo Dainzú, donde las cabezas de los jugadores perdidosos eran trofeos sagrados para los ganadores; esta idea no es descabellada aquí porque para el juego de pelota posiblemente había una escuela de gimnasia para preparar bien a los jugadores-guerreros, hecho muy elocuente de su trascendencia mágico-religiosa y social. Por último, el sacrificio sangriento de perros como compañía funeraria ya se ha comentado ampliamente, así como el de aves de corral (pavo americano y palomas), aunque posiblemente las famosas codornices de los tiempos de la conquista ya eran utilizadas en ritos propiciatorios y se han confundido sus huesos con los de las palomas. Los dientes y colmillos e incluso mandíbulas de animales de rapiña, v.gr. el coyote, fueron amuletos, mas que compañía.

- Sería útil terminar la magia exotérica recalcando que el rol del personaje psicopompo para estas épocas lo juegan principalmente las figurillas y los seres humanos sacrificados y en segundo lugar el perro. Lo deducimos de que son pocos los entierros con partes de canes y casi ninguno deja de tener esculturillas, aunque estén rotas.

b) Magia Esotérica:

- La diferencia de los individuos que se encargan del esoterismo se profundiza entre ellos y se hace ostensible en su representación: los shamanes y hechiceros llevan máscaras y sonajas, junto con otros elementos de misterio; los sacerdotes parecen ser personas emasculadas y con la cabeza rapada; los pequeños espejos de pirita en el pecho de algunas figurillas, casi siempre femeninas, nos habla de posibles hechiceras, shamanas o curanderas; los jefes de linaje o tal vez guerreros de alta jerarquía dentro de fraternidades ya establecidas, llevan pieles de tigre, penachos, trasquiles muy variados y escarificaciones. Todas estas señales deben haberse adquirido por pruebas iniciáticas de clan (pubertad), guerra (valor) o conocimientos (sacerdocio, curandería, etc.).

- Para estas épocas, pues, encontraríamos mejor caracterizados a los magos, curanderos, hechiceros, shamanes y sacerdotes, que ya [y se conocen con mayor precisión a través de la literatura del momento de la conquista española (65) con diferentes nombres y con sutiles diferencias. En una figurilla femenina rota, presentada por Reyna (66), se ve una pierna perforada por la huella de una gran uña. Nos parece interesante mencionar que - - Sahagún (67), llama "come pantorrillas" al hechicero que odiaba a la gente, y devoraba las pantorrillas de los dueños de las cosas que envidiaba. El enfermo, para sanar, lo llamaba y le daba sus bienes,..."de igual modo al que lo aborrece, tal vez -

---

(65) López Austín, 1967, Obra completa.
(66) Reyna Robles, 1971. Tesis ENAH. Lamina 74 (copia).
(67) Sahagún, 1969. Vol. IV. Apéndice:"Magos y Saltimbanquis", Pág. 308.

lo reprendió o lo maltrató, luego le come las pantorrillas para que muera".... Si esta pieza estuviera bien interpretada, tendríamos ya aquí los famosos brujos que "aojaban", hacían "mal", enfermaban, bien identificados con animales de uñas rapiñosas,- desgarrantes, como los tigres, coyotes, águilas o tecolotes. -- Los brujos "come-corazones", que Sahagún cita en este mismo párrafo, pudieran también estar presentes desde el Formativo, si las dos figurillas que Reyna presenta en la misma lámina, con - el pecho perforado, fueran imágenes de personas cuyo corazón -- fué "comido" por el hechicero. Quizás fueron sacrificios de corazón, pero creemos que la idea no era alimentar a los dioses, como en las culturas militaristas posteriores.

--Esto mismo puede decirse para las sociedades secretas, que reconstruimos a través de interpretar figurillas de hombres con - pequeña y aguzada barbilla acompañada de rapado de pelo con ornamentos extraños sobre la cabeza; abundantes cuerpecillos sentados en forma de loto; máscaras completas o bucales, variadas y dibujos geometrizantes, como una primera escritura o señales de grupos especiales.

- La administración u organización de estos personajes dedicados al ocultismo debió ser mas compleja de lo que siempre se ha pensado. La sobreproducción, con seguridad, controlada por ellos, les dió una importancia económica sobresaliente y esas sociedades no tuvieron otra salida que la teocrática cuando se consolidaron los primeros Estados, aunque basada en cuerpos militares que recibían también educación esmerada.

- En cuanto a las mancias, no hay nada que pueda indicarnos ninguna tradición, uso o costumbre, fuera del juego de pelota, en caso de que fuera, como posteriormente, una ordalía de grupo -- (68). Ciertas figurillas femeninas en cuyo tocado se han puesto maíces o mazorcas, con imaginación podríamos pensar en que eran adivinas que ya usaban ese grano para hacer sus predicciones, costumbre casi generalizada en Mesoamérica para el siglo XVI,-- (69). Pero lo más probable es que hayan sido diosecillas agrícolas o entes dadores de fertilidad.

- De necrología no se sabe nada, sólo tenemos evidencia de que -- los muertos debían ser equipados para un largo viaje, con compañía, objetos y elementos psicopompos y apotropaicos. Desconocemos toda idea del manejo de las almas para estos tiempos.

---

68) Torquemada, en Robelo, 1980. Págs. 346 y 347. Menciona que - -- Nezahualpilli, rey de los acolhuas, era un gran nigromante; - siendo consultado por Moctezuma acerca de los agüeros de la venida de los hombres blancos que conquistarían estas tierras, ante las dudas del rey azteca, para demostrarle que tenía razón - en su hipótesis de que todo había terminado para México, jugó pelota y ganó, haciendo claro para nosotros que el juego era ordalía. También le aseguró que ya no triunfaría en mas guerras sagradas o floridas, situando de ese modo a la guerra florida como otra forma de ordalía.

69) Sahagún, 1969. Vol. IV: Apénd: "Magos y Saltimbanquis", Pág. 312 Cuando se consultaba sobre la salud del niño, regaba el maíz en el suelo, si se dispersaba moría, y si caían en hileras como ------#

- La abundancia de máscaras grandes o en figurillas, nos hablan de la creencia en la capacidad de transformación de ciertas personas, posiblemente shamanes, brujos, algunos sacerdotes y líderes. Esto significa que el nahualismo que dedujimos para épocas anteriores persistía, aumentando al coyote el jaguar, el pato, el mono, pero sobretodo hombres-fieras y vida-muerte, como si tuvieran capacidad para darla o quitarla tal y como posteriormente lo describe el Popol-Vuh (70).

- Hay figurillas, generalmente femeninas, con pedacitos de pirita, imitando los espejos de hematita que se colgaban como pectorales. Se ha dicho que para épocas mas tardías eran señal de elitismo. Nosotros pensamos que para estas épocas no cualquier persona los podía llevar, sino que debieron tener un significado esotérico y un uso restringido a personajes relacionados con la magia.

- Las figurillas de enanos son algo mas que copias de personas. Quizás se deban relacionar con espíritus chocarreros como los Chaneques de la costa o los sostenedores del cielo de la tardía área Maya, los Bakabes, que comienzan con los olmecas en Potrero Nuevo.
- La figurilla de un enano con un bigrama en el vientre puede presentar numerales de punto y barra: Nº. 7; si este supuesto es correcto, para el Formativo ya tendríamos la manera calendárica de denominar a la gente y a los dioses, lo que va siempre acompañado de significaciones mánticas, al estilo de los horóscopos del Viejo Mundo.

- Líneas incisas indescifrables en la parte trasera de la cabeza de muchas figurillas, las hemos mencionado en la magia exotérica como señaladores de familias, clanes o status. Intentando explicarlas de otra manera, pudieran ser principios de escritura o bien conjuros, símbolos, que darían mayor poder a la pieza acompañante.

- Objetos apotropaicos serían, muy probablemente, colmillos de animales carniceros, pieles, garras, cuentas de concha y figurillas de grandes ojos cuyo propósito sería controlar la fuerte mirada, el aojamiento de los hechiceros envidiosos.

- El misterio de los colores suponemos que ha comenzado desde tiempos anteriores a esta época; aquí es claro que la piedra verde es impartidora de salud y vida, al igual que el rojo cinabrio. Si el bigrama del vientre fuera un numeral, tendríamos el siete, (como entre los mayas), representando una cifra con valor esotérico, empezando en el formativo el valor mágico de los números, con la escritura.

---

cuentas sanaba. Otras fuentes describen otras formas de interpretar las semillas.

(70) Popol Vuh, 1953. Cap. XIII, Págs. 164 a 169. Pasaje que relata la capacidad de los héroes de matar y revivir.

-Las huellas de algunos animales que ornamentan cerámica ceremonial, nos dejan, además del sabor de ser representaciones totémicas, el de contener un significado esotérico, como el del lenguaje de Zuyúa de los sacerdotes mayas (71).

Las aldeas de agricultores y pescadores continúan hasta nuestros días. Van creciendo poco a poco, pero no uniformemente; unas hasta adquirir el rango de villas; las menos, alcanzan a ser centros ceremoniales. Muchas desaparecieron después de algúnos siglos, absorbidas por villas y ciudades.

4.- Apogeo de los habitantes de la Región del Hule. Principios del Poder Sacerdotal. (1,000 A. de J.C. a 200 D. de J.C.).

Al sureste de México, cerca del Golfo, con pocos cerros altos en un territorio cubierto en un 60% por ríos, lagunas y pantanos "debido a su condición de tierra primitiva, no consolidada" (72), careciendo de bosques maderables....se inició la primera alta cultura de Mesoamérica.

Su fauna nos indica condiciones poco especializadas, con variadísimas aves de plumas finas, faisán, perdices, patos, y de rapiña en tierra abundan el jaguar, ocelote, venado, armadillo, tlacuache , iguana, tapir, puerco espín y tepescuintle; los monos son escasos siendo el saraguato el mas conocido; los reptiles también abundan. En las playas se encuentran muchas especies de peces y los bancos de ostiones son ricos. Las temperaturas mas altas llegan a rebasar los 40 grados centígrados y las mas bajas no son menores de 20. La precipitación pluvial llega a 2 000 milímetros en zonas medias y en las cercanas al mar a 4 500.

En este ambiente, cálido y húmedo, que Caso nombra la "Mesopotamia" de América (73), se desarrolla la que ha dado en llamarse "cultura olmeca arqueológica", por contrastarla con la de los olmecas "históricos", de los que nos hablan las fuentes y que se asientan en épocas tardías en la zona poblano-tlaxcalteca (74).

No podemos estar seguros de que las grandes esculturas encontradas en estas regiones sean las primeras de Mesoamérica. Algunos autores piensan que las que se han hallado en Guatemala, Guerrero y otras partes del Pacífico de Centroamérica son anteriores, pero es un tema a discusión.

- - - - - - - - - - - - - - - - - - -

(71) "El Libro de los Libros del Chilam Balam". (Barrera y Rendón) 1973. Págs. 131 a 143.
(72) "Enciclopedia de México". 1977. Tomo 11. Pág. 521.
(73) Caso, 1942, Págs. 42 a 46.
(74) "Segunda Reunión de Mesa Redonda sobre Problemas Antropológicos de México y Centro América". 1942. Págs. 75 a 82.

Para la arqueología es claro que la talla monolítica es muy temprana en Sud América, en las costas del Pacífico y que poco a poco va influyendo a las culturas que le rodean. Subé, pues, su influencia por Centro América y llega a las costas mesoamericanas, notándose su presencia sobre todo en Guerrero. De ahí, sorpresivamente se brinca al Golfo, donde la misma cultura megalítica, refinada, nos presenta tres centros: La Venta, San Lorenzo Tenochtitlan y Tres Zapotes, que si bien no se pueden llamar "grandes" en el sentido estricto de la palabra, lo fueron en su tiempo, contrastados con las aldeas agrícolas. Con los abundantes grupos semisedentarios y aún nómadas que eran lo "normal en aquellas épocas.

Los primeros centros ceremoniales que hasta ahora se han explorado fueron hechos de materiales perecederos: pequeños templos sobre basamentos de tierra delimitados por hileras de piedra, co_ agrupaciones de cuartos y otras construcciones, que debieron haber tenido finalidades concretas, a veces fueron las plataformas rectangulares altas y todo recubierto de lodo aplanado.

Posteriormente se han ido encontrando otros poblados olmecas, como Laguna de los Cerros, Remolino y La Cañada, que presentan las mismas características y que nos interesan dentro de la magia mesoamericana porque consideramos que en estos sitios "primigenios" es donde se cambian los conceptos que hasta entonces sólo habían sido bases mágico-religiosas tribales sobre los conocimientos de la naturaleza y el control de ella, supuestos de origen totémicos, sociedades secretas de hermandades clánicas, costumbres shamanísticas mas o menos elaboradas y en general el complejo antes descrito. Los olmecas, al modificar su organización social, transforman su panorama esotérico para hacerlo mas sofisticado.

El Dr. Ignacio Bernal, de palabra y en diferentes escritos, ha rechazado la idea de que a este momento se le pueda denominar "revolución urbana", (teoría de G. Childe). Le parece que un fenómeno que tarda tantos siglos en presentarse, no puede ser llamado "revolución", sino una lenta "evolución". Por nuestra parte queremos dejar asentado que la consideramos "revolución" no por el tiempo que implica, sino porque el contenido social, económico y político de la cultura se altera de una manera fundamental.

Piña Chán (75) relata con detalle el paso de los grupos aldeanos a los primeros centros ceremoniales y aunque no le llama "revolución", deja claro que en ese tiempo (de 1 200 A. de J.C. a 200 D. de J.C.) se realiza una reforma muy importante, que cambia todo el panorama socio-económico.

Se ha pensado en que la cultura olmeca fue estimulada por migraciones de raza negra, deduciendo estas ideas de la escultura, colores preferidos y otras costumbres, pero todo es muy discutible (76).

---

(75) Piña Chán, 1975. Págs. 169 a 180.
(76) Melgarejo Vivanco, 1975. Págs. 321 a 324.

Otro punto de discusión inmediata, es si debemos ver a estas culturas como Estados. Caso logra genialmente esta definición y nosotros nos adherimos simplemente a ella: son Estados por el hecho de que llenan los requisitos teóricos: una población que se reconoce en relación con el territorio que ocupa; un territorio respetado por propios y ajenos; soberanía porque tiene un gobierno constituido, quizás por sacerdotes, por ancianos o por caudillos, pero con poder de autodeterminación y un Gobierno, que a su vez ejerce coerción sobre los individuos que lo forman (77). Es además imperio, porque extiende su control y explotaciones a poblaciones ajenas.

Bernal hace otra anotación interesante: denomina "olmecas" a los habitantes del "país del hule", o sea el área geográfica de Tabasco que hemos tratado de describir; "olmecoides", a los de sitios mas o menos contemporáneos que han recibido fuerte influencia de ellos pero que hacen evidente su propia cultura; y "olmecas coloniales" a los de lugares colonizados por los olmecas, pero con una población nativa, como algunos sitios de Veracruz, de Guerrero, Tlatilco, Chalcatzingo, etc.. "Post-olmecas" llama a los herederos, directos o no, de los conocimientos olmecas, en donde ya no predomina esa cultura y ejemplifica con Cerro de las Mesas y Tres Zapotes superior. Por último, "olmecas históricos", los que citan las fuentes escritas (78). Estas ideas serán tomadas en cuenta en este estudio.

Muchos son los autores que han trabajado con esta cultura y que nos enteran de cómo eran sus centros ceremoniales, sus áreas de habitación, sus bases económicas, los sitios geográficos ocupados, la importancia que alcanzan en el desarrollo de la civilización mesoamericana y demás. Remitiremos a los interesados, a la bibliografía mas o menos exhaustiva que organizaron Gutierrez Solana y Schávelzon (79) y entraremos en la materia que nos interesa: el pensamiento mágico de los olmecas, que vamos a deducir de su arte, su ciencia, su escritura, los materiales que emplearon y otros aspectos culturales, pero no debemos olvidar los antecedentes tan ricos que han recibido de las aldeas sedentarias y seminómadas que les precedieron, así como los contextos esotéricos que heredaron de las corrientes que vinieron de Sud América por Centro América y de las poblaciones aldeanas antes tratadas.

Puntos como Tlatilco, que fueron fundados por gentes con economía agrícola y después fuertemente influenciados por los olmecas, no sabemos qué tanto tenían y qué les fue prestado de su contexto cultural y mágico-religioso, por lo que resultan un serio problema de interpretación para la ciencia antropológica.

La arqueología nos enseña que era un lugar aldeano que ya poseía un enorme acervo mágico-religioso y que correspondía al

- - - - - - - - - - - - - - - - - -

(77) Caso, 1965. Págs. 3 a 48.
(78) Bernal, 1968b. Págs. 13 a 15 en pie de página. 1975. Pág. 183.
(79) Gutiérrez Solana y Schávelzon, 1980. Publicaciones hasta 1978, con adenda.

preclásico medio (80). La intrusión olmeca modifica su propia evolución y con ella termina su historia. No sobrevive cuando es abandonado por los conquistadores como si se hubiera convertido sólo en una avanzada.

Tlapacoya, igual que muchos otros sitios, también recibe ese impacto, pero continúan su vida al independizarse de ese coloniaje (81), evolucionando al preclásico superior y a la alta civilización del Altiplano Central, junto con pequeños centros ceremoniales como Cuicuilco y Cerro de Tepalcate, pero son absorbidos por una monstruosa urbe, la Tula Teotihuacan que forma un imperio mayor que el olmeca.

NOVEDADES EN ARTE RELIGIOSO Y FUNERARIO

ARQUITECTURA

- centros ceremoniales planificados, casi todos orientados norte-sur con una desviación de 8 grados al oeste, como en la Venta; San Lorenzo es, en cambio, este-oeste.

- los centros ceremoniales fueron pequeños, como para unas 30 familias (82)

- estructura cónica de tierra suelta, o plataformas escalonadas de tierra con ringleras de piedra como base,

- probablemente las habitaciones de los jefes y principales eran jacales de materiales perecederos sobre los amontonamientos de tierra suelta o lodo apisonado,

- capas interiores de tierras de colores en los basamentos,

- patios rodeados de columnas de basalto mas o menos hexagonales o pentagonales con punta redondeada.,

- una tumba megalítica de columnas de basalto, con 9 de cada lado, en el techo y 4 de estructura,

- tierra color naranja cubriendo la tumba megalítica,

- entierros cubiertos con columnas acostadas,

- ofrendas de mosaicos en forma de mascarones, de piedras verdes, enterrados.

- ofrendas en ocasión de nuevas construcciones, generalmente simétricas, con objetos diversos de piedras semipreciosas.

- - - - - - - - - - - - - - - - - -

(80) Barba, 1980. A lo largo de la obra. Piña Chán, 1964, a lo largo de la obra.
(81) Barba, 1980. A lo largo de la obra.
(82) Bernal, 1966 B. Pág. 64.

- uso de polvo de cinabrio rojo o arcilla amarilla para tapar ofrendas de hachas de piedra verde, fina, de forma petaloide y pulidas.

- en Dainzú, Oaxaca, (83), aparece una cancha para juego de pelota en forma de "L", con dibujos en bajorrelieve de jugadores muy dinámicos. Se pone en arte religioso por el simbolismo de esos relieves,

- correspondiendo a Monte Albán I, el monumento con bajorrelieves olmecas es el denominado "edificio M", que tiene superestructuras que lo destruyeron y no permiten conocerlo íntegramente. Su planta actual tiene una forma de flecha, orientado NE-SW, con una desviación hacia el oriente de 45 grados lo que lo diferencía del resto de la zona, donde los edificios sí se orientan con rigor hacia los puntos cardinales (84). La época II del edificio ostenta grandes piedras con figuras humanas y glifos estudiados por Caso (85) primeramente, el que lo fechó y decidió que fue observatorio, ya que tiene ventanillas por donde se marca el Sol durante los solsticios. Este monumento es el que poseé la mayor cantidad de figuras de "danzantes" descubierta, y se le denomina "edificio J".

- tubos de piedra o barro cerca de los entierros, a manera de "almaductos" en Tres Zapotes, (86), por primera vez aparecen, pero hay que recordar que este sitio es post olmeca.

ARTE DE PIEDRA (87)

- cabezas colosales con cascos protectores, esculpidas en piedra basáltica con rasgos físicos que corresponden a los nativos actuales de esas regiones, cara ancha, boca gruesa y naríz platirrina. Unas están "in situ", en pequeños montones de tierra y otras han sido removidas, -13,14, 15, 16, 17, 126, 127, 128, 129, 130, 142, 178- Estilizadas, -211, 205.-.

- esculturas monolíticas en forma de "altares" con diferentes motivos: enanos cargando el cielo -120-, personajes emergiendo de la tierra de entre las fauces de un felino, a veces rodeados de cuerdas que quizás signifiquen "linaje" -4-; otros emergiendo del interior de la tierra, presentando niños -2, 3, 5, 6- otros en aparente polémica o sólo presencia -139, 115, 101, 70,-

- estelas de varios tamaños, lisas o con bajorrelieves, con temática francamente olmeca o con influencia maya, -9,10 227,

- - - - - - - - - - - - - - - - - -

(83) Bernal, 1968 c. Pág. 26.
(84) Zehnder, 1977. Págs. 360-367.
(85) Caso, 1938. Pág. 38.
(86) Bernal, 1974b. Pág. 212.
(87) El número de las piezas citadas es el que tiene De la Fuente en su "Catálogo", 1973, a lo largo de la obra. Se refiere sólo a lo olmeca de la costa del Golfo.

- estela de Tres Zapotes con escritura y una fecha calendárica que correspondería a 31 A. de J.C. Según G-M-T.- -226-,

- figuras humanas, casi siempre incompletas, desnudas, o con capa y faldilla, o con taparrabo; pocas con ornamentos -34, 85, 100, 102, 123, 204-. Muchos están sentados -51-, o en "flor de loto" -34-, o con las manos descansando en el suelo como lo hiciera un felino -82, 90, 91, 20, 22, 23, 41-; también pueden tener las manos a los lados -21-; una lleva un cofre, como la "abuela" -18-; una muy famosa, "el escriba", tiene un rollo o barra sobre las rodillas. Son notables, en primer lugar la llamada "luchador" -86-, que en lo personal pienso, igual que Caso y Soustelle (88), que no es tal, sino un jugador de pelota, un maestro en el gimnasio enseñando posiciones adecuadas a los jugadores. (Esculturillas pequeñas de barro, semejantes, se han encontrado en el preclásico del Valle de México, pero con una pequeña vasija en el pecho, posiblemente para drogas o estimulantes, como hemos dejado dicho). Esta escultura de Santa María Uxpanapa, Veracruz, tiene la cabeza rapada y los miembros en posición de pegar a la pelota con los antebrazos o con los muslos tal y como se ve en la actualidad en las regiones en que se conserva el juego tradicional, la falta de casco y de protectores nos permite suponer que es una escena de academia; otra pieza en posición semejante es la -42- de La Venta. La escultura sin brazos de San Lorenzo, -159-, deja pensar que los tenía móviles. De Laguna de los Cerros hay otra, con capa larga, tardía, -110-,

- es frecuente la idea de aunar, a la cara humana, rasgos animalescos que por lo regular son tomados como jaguares y que en lo personal pienso que son varios animales, como el murciélago, el mono, el pato, la serpiente, pájaros diversos, sin dejar de reconocer que el jaguar o el ocelote tienen un rol muy destacado, -ej, 177-,

- esculturas presentando infantes, -137, 124, 116, 89-,

- escultura humana sentada en un bloque atado con cuerdas como apoyándose en su "linaje", -104-,

- figuras con máscara-casco -103, 87, 201-,

- escultura, famosa por el enredo de los miembros inferiores de dos seres humanos; supuestamente la representación del momento en que un tigre ayunta con un humano, de lo que resulta el linaje "tigre" o "los hijos de los tigres", pero observando bien, lo mas probable es que haya sido la lucha de un caballero tigre con un guerrero al que ha vencido y por eso está en una posición inferior -121-,

- - - - - - - - - - - - - - - - -

(88) Caso, 1942, Págs. 42 a 46. Soustelle, 1979, Pág. 69

- caja de piedra -18-; otra con ornamentos de volutas en bajorrelieve, semejantes a la escultura totonaca posterior -228-,

- figuras humanas y de animales viendo al cielo, -67,23-,

- laja con relieve de murciélago fantástico -155-,

- tocados de varias máscaras, -191, 55, 80-,

- bloque de piedra con relieves y glifos, -205-,

- estela (?) de hombre abrazando a un tiburón -206-,

- figura delgada parecida a "Los Danzantes" -208-,

- cráneo descarnado, estilizado -216-,

- escenas labradas dentro de las fauces abiertas de diferentes fieras -227- y de varios "altares",

- cabezas con espiga larga para empotrarse -247,234-, una con rasgos negroides, -233-,

- diferentes animales: ave, posible "cuauhxicalli" -134-, bajorrelieve de un tiburón -183-, lechuza -235-, rana -245-, serpiente -210-, mono -67-, artrópodo -168-, bajorrelieves de cuadrúpedos -146, 217-, pez -31-, felinos -162-, 118, 132-, etc.

- figura de hombre dentro de un marco -8-,

- figura antropomorfa con los brazos elevados, cara descarnada -24-,

- figura humana con serpiente en las manos, -172-,

- pilastras con figura humana incisa destacando las manos - 166 y 167-,

- figuras humanas con "manoplas", -135, 151, 203-,

- figura humana sentada con plato en las manos, como antecedente del Chac Mol, -80-,

- escultura con tocados en "v" -74, 135, 177, 191-,

- representación de enanos -75, 71, 120-,

- cabezas leoninas o animalescas -97, 98, 99, 17 ?-,

- figuras zoomorfas (ocelote con cuerda en el hocico figurando "linaje" (?), -118, 162-,

- figura humana arrodillada sobre otra yacente, como haciéndola prisionera -192-,

- los bajorrelieves de Monte Albán I, abusan de la línea - curva, al grado de ser llamada "línea de capullo"; apro vecha la forma de la piedra y representa escenas de emas culación, iniciáticas,

- los bajorrelieves de Dainzú mantienen la línea curva y el aprovechamiento de la forma de la piedra y represen - tan jugadores de pelota, en acción y decapitados.

- Izapa es un lugar de arte olmeca-maya, que describiremos mas adelante.

ARTES MENORES, COSTUMBRES Y CALENDARIO

- Aparte de las grandes esculturas, arriba enumeradas, los olmecas tallaron en piedras semipreciosas, variadas, in- cluyendo el mármol, mas o menos pequeñas:

- en jade: hachas pulidas con o sin figuras incisas; en di ferentes ornamentos como orejeras, cuentas, figurillas , amuletos, agujas para prender el pelo, etc. Bernal (89), aclara que usaron jade, jadeíta y nefrita y detalla las diferencias de cada una. Es interesante la nota de que el primer pueblo americano que usó el jade fue el olme - ca,

- las figurillas están en todas posiciones: sentadas, para das, acostadas sobre su brazo, hincadas, pero nunca tie nen representado el sexo,

- las figurillas pequeñas de cerámica son raras y abundan grandes, huecas, pintadas de caolín blanco y cinabrio - rojo, con cara de niño, llamada "baby face",

- a veces fungen como compañía funeraria, como las de la - Tumba "A" de La Venta, de dos entierros juveniles, uno masculino y otro femenino y cada uno tenía una figurilla de pie y otra sentada. Una de las sentadas, femenina, tie ne un espejo de pirita como ornamento pectoral,

- ornamentos de ámbar y amatista.

- las cabezas masculinas son generalmente rapadas y osten- tan una "piochita" bien cuidada, con un pequeño bigote, pero no es constante pudiendo tener la cara depilada co- mo las cabezas colosales; casi todas tienen deformación craneana tabular erecta y a muchas se les ve la mutila-- ción dentaria,

- en las cabezas rapadas, de piedra o cerámica, son frecuen tes diversos ornamentos y pequeños chongos, cuernos late rales, también una "V" hendida en la frente. En Tlatilco tardío, Tlapacoya y otras zonas olmecas, se encuentran ca bezas depiladas masculinas con una o dos bolas como todo

- - - - - - - - - - - - - - - - - -

(89) Bernal, 1975, Págs. 94 y 95

ornamento; ésto es probable que se refiera a "un sumo sacerdote, con poder superior sobre todo el sacerdocio.... (que)... se dintinguía por la bola de algodón que al pecho llevaba colgando" (90) en la época mexica, en el Altiplano Central.

- las estelas muestran la costumbre de perforarse el séptum para pasarse enormes narigueras. También, en la estela 3 de La Venta, es evidente que un personaje lleva sobre la nariz una pieza entre las cejas, probablemente de jade que se hace costumbre mas tarde entre los mayas para - - acentuar la forma aguileña, entre las cejas,

- la ofrenda 4 de La Venta tuvo 16 figurillas agrupadas en una escena; 6 de ellas presentan con claridad mutilación dentaria y 4 mas la tienen casi con seguridad (91), es - del tipo denominado A 4 por Javier Romero para el Altiplano Central, (El Arbolillo, etc). La mayor parte de esas figurillas (y de las demás "tipo" olmeca) presentan las comisuras de la boca hacia abajo, dándole a las facciones de su cara un aire animalesco o de niño lactante. Tales esculturillas están cercadas con 6 hachas petaloides de piedra verde pulida, que pueden indicar un lugar real o imaginario, para un concejo o una iniciación,

- entre los olmecas era de particular interés representar la patología humana mas notoria, e incluso exagerarla : enanismo; desviaciones de la columna; enfermedades de la piel; cretinismo por deficiencia tiroidea; obesidad y desarrollo de las mamas en los hombres por problemas hormonales o quizás emasculación; deformación craneana y mutilación dentaria; caras leoninas de leprosos. Pero mas que nada gustaban de exagerar las líneas que daban a la cara o al cuerpo un aire animalesco, buscando semejanza principalmente con felinos; un hocico "chupador", sin - colmillos, o con un gran diente frontal, en lo personal me hace recordar francamente al murciélago vampiro (orden chiroptera; familia: desmodontidae), característico del - México tropical, que es la única familia de ellos que se alimenta sólo de sangre, en todo el mundo, lo cual se va a sentir en la mitología como veremos,

- igual que en el Altiplano Central, las figurillas indican que la población andaba desnuda o las mujeres con faldi-tas. Su status se reconocía por la pintura corporal, por el tocado y el peinado y en algunas figurillas masculinas por su atuendo exagerado, las estelas nos describen vestimentas especiales, seguramente para jefes civiles y sacerdotes de alto rango,

- - - - - - - - - - - - - - - - - -

(90) Robelo, 1980, Vol. 2 Pág. 520
(91) Bernal, 1968 b, Págs. 100 y 204

- Bernal (92) piensa que el adorno aparece tan completo, que se puede tratar del mismo que se conoce hasta el momento - de la conquista española y describe los pendientes de formas abstractas y realistas, colmillos de jaguar partidos a la mitad o partes del cuerpo humano, mandíbulas de animales o colas de mantarraya,

- mención aparte merecen los espejos de magnetita e ilmenita cóncavos, perforados para ser colgados como pectorales y que por todos los que los han estudiado son considerados - obras perfectas en su precisión, (93),

- en cuanto a las famosas "hachas" de piedra verde, la mayor parte parecen haber sido talladas y pulidas para formar -- grandes ofrendas enterradas. No todas las conocidas son de la zona olmeca, muchas son de sitios considerados colonias o lugares de comercio, pero es indiscutible que éstas no aparecen sino hasta que lo olmeca ha hecho acto de presencia en Mesoamérica y se extiende por ella. Las hay de todos tamaños y grosores, así como de diversas piedras verdes. Suelen formar pisos enteros cubiertos con tierras de colores, quedando como ofrenda interior, secreta; otras se encuentran sueltas. Abundan las ofrendas de ellas, colocadas en forma de cruz. Muchas tienen glifos incisos y - -- otras son verdaderas esculturas, como el hacha Kunz, que en alto relieve tiene un personaje animalesco, con hocico, llevando en las manos un gran cuchillo de obsidiana, como cualquier sacerdote sacrificador de los descritos en las - fuentes de la conquista,

- Piña Chán (94), estudia la cerámica y opina que en la época de apogeo de La Venta es mas bien doméstica y no aparece - en ofrendas, ni como ajuar funerario. Con eso demuestra que la cerámica no requería oficiales o artesanos especializados y había decrecido ese trabajo en favor de otras artes menores,

- verdadero ejemplar de arte mobiliar es la estatuilla de -- piedra verde encontrada en Tuxtla, con cara humana, que porta una máscara bucal de pato, como es frecuente. Está materialmente cubierta de glifos en su cuerpo, medio cónico, a manera de "bulto de muerto", y la fecha que se desprende de su lectura es de 162 D. de J.C. según G-M-T, correspondiendo al Baktún 7, igual que la estela de Tres Zapotes y otras del área maya,

- por el clima, no se conservaron objetos de materiales de-- leznables, como algodón, madera, concha, cestería o cuero, lo que limita mucho el profundo conocimiento de esta cultura y la única pieza de madera que se conoce es una máscara encontrada en una cueva de Guerrero, o sea que es un ele-- mento llevado por comercio. Ostenta un colmillo central - en la boca, detalle que trataremos de interpretar adelante.

---

(92) Bernal, 1975, Pág. 217.
(93) Heizer y Gullberg, 1981. Págs. 109 a 116.
(94) Piña Chán, 1975, Pág. 222.

OTRAS IDEAS Y ESPECULACIONES PROPIAS.

Sobre antropología física diremos que se ha especulado mucho si se trataba de un grupo específico, o de dos, que irrumpen en Mesoamérica con conocimientos de alta cultura y motivan las aldeas sedentarias. Covarrubias encuentra un tipo intrusivo en el arte tradicional de Mesoamérica, rechoncho y negroide, pero Bernal (95) lo refuta aduciendo que son los mismos tipos indígenas del sur de la República.

Sabemos que el comercio era una base económica formidable para este pueblo, para lo que utilizaban caminos y rutas definidos, sobre todo vías fluviales. Bernal (96), opina que debieron conquistar militarmente primero y establecer sitios fuertes antes de fijar esas rutas.

El mismo autor deduce (97) que la zona olmeca metropolitana pudo haber sido un solo Estado o una federación de ciudades-estado mas o menos independientes, lo que nos parece correcto porque esa costumbre se mantuvo hasta épocas históricas, pero el hecho de que La Venta resulte mas rica que el resto, hace que los especialistas supongan que esa fue la capital o ciudad mas importante.

Las clases sociales no deben haber estado muy definidas en el proceso de la producción y nos parece una sociedad con castas mas fuertes que las clases. Los conocimientos se pasaban de padres a hijos y con seguridad se guardaban secretos de oficio, que se rodeaban de misterio, como sucede en todas partes en culturas homotaxiales.

Resulta obvio que la casta que controlaba la sobreproducción, por el dominio de los conocimientos sobre la naturaleza, era el sacerdocio compuesto probablemente por shamanes, adivinos, hechiceros, curanderos, magos, ilusionistas y un incipiente pero verdadero sacerdocio, hombres dedicados a los cultos, además de la ciencia, apuntalado por un cuerpo de jugadores-guerreros bien organizados.

Dentro de este contexto, es de suponer que los comerciantes eran viajeros expertos, políglotas y que desde estas lejanas épocas su status era elevado, tanto por los peligros que corrían como por los conocimientos geográficos, geológicos, botánicos, zoológicos, y demás que debían tener. No sería desatinado pensar que también formaban una casta. Con mucha imaginación podemos creer que desde aquí se constituyen en red de espionaje para el control de los movimientos libertarios y para llevar un catálogo de producción y tributo de los pueblos conquistados.

---

(95) Covarrubias, 1942, y Bernal, 1968 b, Pág. 33.
(96) Bernal, 1975, Pág. 222.
(97) Op. Cit.1975, Pág. 223.

Por la necesidad de escoger los sitios convenientes como puntos de almacenaje para la imposición del comercio y mas aún, para el mantenimiento de este primer "imperio" mesoamericano, deducimos que la casta de los jugadores-guerreros, debieron haber tenido una preparación académica rigurosa, (inferior al Telpuchcalli, pero con esos mismos lineamientos) y una exigencia constante para el desarrollo muscular, como el que da el juego de pelota, el que debió practicarse sin cancha, en campos sólo señalados y con marcadores portátiles o de madera, porque no se han conservado o no sabemos conocerlos; alguna vez se me ha ocurrido que el monumento 34 de San Lorenzo, con brazos movibles, era un marcador, igual que la estela teotihuacana desarmable y movible (98).

El juego de pelota olmeca no era para el goce popular, sino que parece haber tenido un contexto mágico-religioso fuerte, un sentido de "ordalía" sagrada, o sea que los dioses señalaban a través del triunfo a sus jefes escogidos y el jefe de los vencidos era decapitado.

Esa idea no es propia, aunque me adhiero a ella; muchos autores (99) antes que yo han trabajado sobre esa base y piensan que de un juego profano, popular, que se realizaba en las aldeas del preclásico medio, se pasa a otro especializado, controlado por las esferas militares y sacerdotales, para el constante cultivo del músculo de los que iban a dedicarse a las armas y que necesitaban verlo en plan sagrado, semejante al contexto que los mexica dieron a la "guerra florida".

De ese modo, el juego de pelota formó parte de la preparación de los guerreros y en determinadas ocasiones, sabían que el que lo jugara exponía su vida, igual que los soldados. Así podemos explicarnos las cabezas colosales (jugadores sobresalientes que al fin sucumbieron (?),); los bajorrelieves de Dainzú; y hasta las aventuras de los gemelos divinos del Popol Vuh, conjunto de mitos que nos atrevemos a proponer para tiempos mas tempranos de los que se ha considerado.

Los jugadores de pelota usaban diferentes enseres, según la cultura; todos llevaban protectores de piernas y de caderas pero no siempre de brazos, aunque en Dainzú el atuendo era tan completo, que no había manera de que la pelota los lastimara, pues portaban pantalones, pecheras, brazaletes, cascos y guanteletes. En San Lorenzo parecen pegar con manoplas (monumento 10). En Izapa, varias estelas dejan la impresión de cascos y protectores de cadera, pero pegaban con bates, (estelas, 3, 4, 9, 10, 21, 22). En La Venta la estela 2; en vez de ser Chac y chaneques, a mí me parece un jugador capitán con su bate, rodeado de 6 jugadores también con bate en plena acción, como en Dainzú, lo mismo que la estela 3. No podemos estar seguros de que los hombres sentados en flor de loto, que llevan un bas

---

(98) Aveleyra y Arroyo de Anda, 1963, (a) y (b).

(99) Krickeberg, 1966; Bernal, 1967, 1968 (c), 1969, con Seuffert 1979; Castro-Leal Espino, 1972; Oliveros, 1972; etc.. A los interesados en el tema en general, consultar la bibliografía completa de Taladoire, 1981.

tón en las manos, no sean jugadores con su bate, en el momento de - la presentación o del fin del juego, como el monumento 1 de Pajapan. Lo que es indiscutible es que el juego de pelota ya representaba momentos muy solemnes en la vida de esas poblaciones.

Sitios importantes y contemporáneos fueron: Monte Albán I, San José Mogote y Dainzú en Oaxaca; Izapa, Tonalá, Pijijiapan y Chiapa - de Corzo en Chiapas; Chalcatzingo en Morelos y San Jerónimo en Gue-- rrero. Tienen como pruebas de sus relaciones con los olmecas (metro politanos o de la Costa del Golfo), materiales y rutas de comercio - reconocidos.

Lo olmeca es en toda su amplitud una cultura, en expansión por algunos siglos. No estamos de acuerdo en considerarla, como varios, un estilo de arte, (la línea curva, el aprovechamiento de la forma - redonda de la piedra), ni una religión como lo plantea Angulo (100). Es un todo tan integrado que no podemos menos que considerarla la mas - antigua de las altas culturas de Mesoamérica. Desde el primer cuarto de este siglo se discute si es anterior a la maya o al revés; para responder ésto la arqueología nos muestra que las aldeas formativas de ambas áreas son igualmente antiguas como puede verse en el mapa y el cuadro cronológico correspondientes; pero los centros reli-- giosos, la escritura y el arte monumental, aparecen primero en el -- área olmeca.

Bernal y Caso, en diferentes trabajos insisten en la idea de -- que la escritura de Monte Albán I es anterior a la de La Venta, por las fechas tardías que dan la estatuilla de Tuxtla y la estela "C" - de Tres Zapotes; pero hay que recordar que en otras esculturas que - tenemos en el área olmeca, hay glifos tan imposibles de precisar en su antigüedad, que esa aseveración se nulifica, por ejemplo: los monumentos 13 y 19 de La Venta, la figura del "Señor de Las Limas", la mayor parte de lo que se puede considerar "arte mobiliar", estelas y altares. El propio Bernal lo reconoce (101), pero para no faltar a la verdad, podemos decir que la escritura debe tener antecedentes en el preclásico y su desarrollo en la época que nos ocupa (1000 A. de J.C.), teniendo características propias en cada una de las áreas -- culturales mesoamericanas que había entonces.

En cuanto a los calendarios, se nota que ya dominaban el lunar, el solar, el venusino y el de algunas constelaciones y combinándolos lograron fechas remotas, predicciones precisas y cálculos tan temerarios como los Baktunes.

El panteón religioso es difícil de precisar. Aceptamos la postura de Piña Chán (102) de que en el preclásico superior del Altiplano comienza a nacer el concepto de dioses con atributos reconocibles, como el del fuego; pero lo olmeca es homotaxialmente posterior y ese hecho aparentemente obliga a la cultura a presentar un panteón definido, lo que no sucede.

---

(100) Angulo, 1972, Págs. 74 a 77.
(101) Bernal, 1968 (b). Pág. 134.
(102) Piña Chán, 1955. Pág. 62.

Coe inventa al "ente-jaguar", como el gran dios que combina rasgos felinos con los de un niño y puede ser la forma mas antigua del dios de la lluvia, pero trata de encontrar mas que eso, y a los 4 -- dioses-jaguares de Las Limas los reconoce como Xipe, Xiuhcóatl, Quetzalcóatl, y Mictlantecuhtli, (103).

Por su parte, Heizer piensa que ya hay un verdadero panteón de dioses cosmológicos (104), pero no deja de ser un supuesto. Stirling (105) descubre un dios solar en la caja de piedra de Tres Zapotes, - muy discutible. En cambio Piña Chán, en sus múltiples obras sobre - los olmecas no ve un panteón establecido.

Covarrubias, De la Fuente y varios de los autores que se ocupan de esta cultura, tienden a verla como pre-religiosa, fundamentalmente shamanística, con un gran tótem o dios preponderante: el jaguar, alrededor del cual giran sus creencias, mitos, ritos y cultos.

Es indiscutible que los grandes felinos juegan un papel destacado en las creencias olmecas: son, quizá, el tótem supremo, la deidad terrestre que prodiga el alimento que necesita el hombre; la caverna protectora que cobija a seres sobrenaturales menores; las entrañas - de la tierra que tragan al hombre que muere; se relacionan con el jade porque se obtiene de las profundidades, así como otras piedras -- semipreciosas. Ellos serían la pantera de pelo negro y el de color leonado, pero el jaguar u ocelote, el tigrillo con manchas, quizás - complete la dualidad a la que estamos acostumbrados en las culturas precolombinas y sea el animal celeste que se conecta, entre los olmecas, con las nubes de lluvia, con las estrellas y que va a acabar -- siendo uno de los avatares de Tezcatlipoca, oponente y complemento de Quetzalcóatl. Hasta ahora nada sabemos de su sincretismo con Huracán.

Furst retoma la idea del "ente-jaguar" y utilizando lo que llama "método de analogía etnológica", compara lo olmeca con grupos de Sud América y concluye que hay una idea común en el jaguar humanizado; "es el equivalente a una categoría de hombres que son los únicos en poderes sobrenaturales: los shamanes".

Shamán y jaguar intercambian de forma, por lo que la expresión de los jaguares humanos olmecas es la de la "experiencia del éxtasis de la transformación", (106). Esta frase coloca la figura del tigrillo, en la cosmovisión de los pueblos cazadores-recolectores, pero sobrevive hasta el panteón civilizado, en la figura del dios gemelo destructor-creador, como resulta en la realidad hombre-fiera, razón-animalidad.

Un autor que nos resulta en extremo interesante es Reichel - -- Dolmatoff (107); describe costumbres y creencias actuales de los indios amazónidas sudamericanos y todo el tiempo nos está haciendo sentir que habla de los olmecas: uso de espejos en la adivinación; pol-

---

(103) Coe, 1968(a) Pág. 111.
(104) Heizer, 1962, Pág.313
(105) Stirling, 1943, Pág. 18.
(106) Furst, 1968, Págs. 145 y 151.
(107) Reichel Dolmatoff, 1978, Págs. 20 en adelante.

vos de tabacó cargados en tecomates atados al cuello; relación ja--- guar-shamán inseparable; obligación del shamán de abstenerse de relaciones sexuales; figuras de niños asociados al trueno, la lluvia y el arcoiris, que viven detrás de las cascadas y muchas mas figuras - mágico-religiosas que nos dejan pensando si estos grupos son remi- - niscentes de un antiguo núcleo que formó las bases de lo que mas tarde fue la filosofía esotérica de las altas civilizaciones olmeca y - Chavín.

Piña Chán (108) piensa que los olmecas lograron la conceptualización de un dios jaguar que era la Tierra, representado de perfil - en Chalcatzingo, a manera de una caverna o entraña de la Tierra; de frente se ve en los altares de La Venta asociado a sacerdotes de su culto que salen por su boca. A la serpiente de cascabel, alada, la interpreta como la nube de lluvia o agua celeste. Asegura que los puntos cardinales se representaban con varas floridas y que ya eran valores fundamentales en el complejo mágico-religioso olmeca.

Bernal (109), acepta que otros animales son importantes en esa cultura, pero que el principal fue el jaguar, que en La Venta parece ser tótem y nahual del jefe supremo; que simbolizó el terror y el -- misterio de la selva, de la vida y del mas allá; lo divinizaron y esculpieron con realismo y estilizaron en mascarones, como animal, como jaguar-hombre, como jaguar-niño, o poniéndole a veces elementos de - aves o serpientes, por eso suelen tener cejas con plumas. Ese complejo da lugar a la serpiente emplumada y cita que hay leyendas que dicen que Quetzalcóatl es originario del Papaloapan. Después (110) -- opina que es posible aceptar entre los olmecas, antecedentes de Xipe-Tótec, Quetzalcóatl, Mictlantecuhtli y otros dioses no identificables.

En otra obra, (111) asegura que el culto del jaguar pasa a los zapotecas, a los mayas y a los teotihuacanos y se conserva hasta el momento de la conquista transformado en Tepeyolohtli, dios de las - entrañas terrestres y de la profundidad de la noche, que era capaz - de comerse al Sol, provocando los eclipses; habitaba las cuevas y el centro de la Tierra, asociándose con el jade que era el corazón de - ella, por lo que para los indígenas la piedra verde fue mas valiosa que el oro.

Cree que en La Venta, el Este estaba asociado al color verde -- que era el jade (112), lo que significaría que desde entonces cada punto cardinal tenía su color y quizá una serie de peculiaridades, - lo que llega hasta el final de Mesoamérica.

Un tema muy valioso para nuestra investigación es el sacrificio de sangre y tenemos la seguridad de que se acostumbraba la decapitación humana como sacrificio supremo. Para decir ésto contamos con - los siguientes apoyos arqueológicos:

- Las cabezas colosales, que en el Golfo tienen los ojos abiertos

---

(108) Piña Chán, 1982. A lo largo de la obra y comunicación verbal.
(109) Bernal, 1968 (b). Págs. 138 a 139.
(110) Bernal, 1974, Pág. 211.
(111) Bernal, 1975, Págs. 226,227.
(112) Op. Cit.1975, Págs. 227 a 228.

tipo "retrato" y en el Pacífico los tienen cerrados, con la intención de presentarlos como muertos, decapitados. El problema cronológico lo dejamos pendiente.

- Las múltiples figuras de sacerdotes sacrificadores, con un cuchillo entre las manos, generalmente esgrafiados o en bajorrelieve en hachas petaloides de piedra verde, con rasgos felinos o de murciélago.

- La escena del sacrificio por decapitación, representada en la estela 21 de Izapa, aunque cronológicamente sea de los finales de la época olmeca.

- La estela 22 de Izapa que muestra la decapitación de un jaguar, cuya sangre, en forma de cordón, lo une a un hombre sin cara.

- La estela 60 de Izapa, que es la decapitación de un ave fantástica por un jugador de pelota (según los protectores de rodillas).

- Varias piezas de piedra, con hueco en la parte superior, que dejan la impresión de haber servido de vasos de sangre o "cuauhxicalli" (113).

- El cráneo de piedra que parece semidescarnado, estilizado, de Sayula, Ver. (114).

- Las innumerables cabezas cortadas de jugadores de pelota, inmortalizadas en las laderas del acantilado y del cerro que rodean al juego de pelota de Dainzú (115).

No tenemos la seguridad de que hayan hecho sacrificios de corazón para estos tiempos; no hay representación de ellos por ninguna parte. Caso cree que habían sacrificios de niños y enanos como compañía funeraria (116), costumbre que perduraría hasta el momento de la conquista; pero no explica cómo eran sacrificados.

Los "cuauhxicalli" o vasos de sangre que posiblemente fueron algunas piedras con oquedades que hemos mencionado, pudieron haber recogido cabezas, sangre de autosacrificio y lo que es para mí indiscutible, penes y testículos que les eran cortados a los sacerdotes en su suprema y mas alta iniciación. Esa idea ha sido expresada desde 1951 por el Dr. Dávalos (117). Otros investigadores (118) lo aceptan y el tema me parece que queda resuelto: los danzantes de Monte Albán I, que corresponden a épocas y finales olmecas, son personajes emasculados y las flores que tienen en vez de genitales, es sangre. Así queda explicada la constante falta del miembro viril en las esculturas de esta época y la abundancia de figuras eunucoides con desarrollo de tejidos grasos en sus pechos.

---

(113) De la Fuente: Catálogo, 1973, Nos. 231, 25, 134, - - y unos cilindros con oquedades inexplicables.
(114) Op. Cit. 1973, No. 216.
(115) Bernal, 1967, 1968, 1969, con Seuffert, 1979.
(116) Caso, 1965, Pág. 23.
(117) Dávalos, 1951, Págs. 133 a 141.

Los críticos de Dávalos argüyen que la mutilación es degradante, pero es su muy occidental punto de vista. Se olvidan que esta traumática costumbre llega hasta el arribo de los españoles, "suavizada" en el autosacrificio obligatorio para sacerdotes, aprendices de sacerdote y penitentes, al grado de que algunos colonizadores imaginaron que acostumbraban la circuncisión, por lo maltratado o anulado del prepucio de los indígenas mesoamericanos. Eso hizo que se les supusiera descendientes de una de las tribus perdidas de Israel, ya que sólo los judíos tenían esa exigencia religiosa.

Al parecer, los olmecas pedían a sus sacerdotes una purificación drástica, definitiva: el acto sexual no les era permitido; estaban obligados a donar su capacidad reproductiva probablemente a la deidad Tierra-Jaguar.

Las figuras de hombres de los bajorrelieves de Monte Albán I no danzan, muestran los ojos generalmente cerrados y los miembros doblados en aspavientos dolorosos, desmayados y sangrantes. Algunos de ellos (119) tienen aún genitales, pero parecen dormidos, dando la impresión de estar drogados para soportar la operación.

No podemos aceptar que esas figuras desnudas con flores de sangre u oquedades en vez de órganos reproductivos sean "danzantes", ni ninguna otra de las teorías que se han discutido a través de mas de un siglo. Observando la constante ausencia de sexo en ellas, no queda mas explicación que la arriba anunciada por Dávalos y que por desgracia ha tenido poco eco entre los investigadores.

Las personalidades que llevan máxtlatl y que en efecto pueden ser danzantes, sostienen en sus manos estilizaciones de cuchillos o de serpientes, (120) y o bien son deidades en posición descendente, o glifos.

El acantilado de Chalcatzingo, estudiado por Eulalia Guzmán y Piña Chán en diferentes épocas (121), y repasado e interpretado por muchos mas, es para mí una clara escena del dramático momento en que un futuro sacerdote, reclinado sobre una piedra sacrificial y con más cara craneal, espera el fin de una danza para ser emasculado por dos sacerdotes portadores de largos y especiales cuchillos, mientras otro lleva una palma florida semejante a una planta de maíz y parece ofrecer el rito. Las máscaras de todos ellos no dan la impresión de ser de jaguar, porque carecen de colmillos, la forma de ese hocico mas recuerda al de la serpiente o al del murciélago-vampiro (desmodus).

Pero hay que reconocer que es una escena única en el arte mesoamericano y que por no tener homólogo cada autor la interpreta como le viene en gana.

---

(118)Zehnder, 1977, Págs. 71 a 72; Coe, 1962, Pág. 95; en cierta forma, Furst, 1968, Pág. 166; Scott, 1970, Pág. 170. Luckert, 1976, Pág. 132.
(119)Zehnder, Figs. M-20 y M-21, 1977, Pag. 231, etc.
(120)Op. Cit. Fig. 108. Pág. 499.
(121)Guzmán, 1934; Piña Chán, 1955.

Si la observamos cuidadosamente, vemos a un hombre con una erección patológica, que parece drogado, recostado sobre una máscara animalesca. Una opinión médica sería que se trata de un raro caso de priapismo, (erección sostenida, involuntaria y permanente, causada por trombosis de los senos conversos del pene), que resulta tan peligrosa como dolorosa y en la actualidad se cura derivando la sangre a venas cercanas para descongestionar el miembro, o bien con medicinas anticoagulantes que logran el mismo efecto; pero dudamos que en esos tiempos hayan encontrado otra terapia que la amputación, lo que explicaría: 1.- Danzantes con cuchillos poco comunes, que parecen mas bien lanzas, que también con máscaras, dan la impresión de querer agredirlo, (operarlo). 2.- Un personaje con una planta bastante indiferenciada que puede ser maíz, o el símbolo de la vegetación en general, o en verdad una planta curativa a la que propician para que sea efectiva.

En toda caso, el priapismo pudo sorprender la mente de esas tempranas civilizaciones, que la interpretaron probablemente como un indicativo de que cierta deidad, conectada con la fertilidad y la agricultura, reclamaba los órganos reproductivos de un individuo.

Esa idea puede ser también la que se muestra en el mes de Ochpaniztli en el Códice Borbónico, donde un sacerdote con atributos de múltiples deidades relacionadas con la producción agrícola (Tláloc, Ehécatl y Chicomecóatl), es seguido por 8 danzantes con grandes falos postizos que en un momento dado pudieron quitarse y destruir como sacrificio supremo, simbólico, y que sólo era reminiscente de una cruel realidad de tiempos ya pasados.

Otro relieve de Chalcatzingo representa a una deidad que sale de las fauces de la Tierra, recibe gotas de lluvia y manda plantas de maíz como don divino. Es claro que ambas escenas se refieren a la propiciación de la agricultura: en la primera, la emasculación va a permitir que un hombre puro transmita a la Tierra su capacidad fecundante, va a donarle su semilla; y en la segunda la deidad está cumpliendo con su obligación: da maíz cuando recibe agua celeste.

La escultura olmeca abunda en figuras viendo al cielo, que se antojarían "suplicantes de lluvia", si no fuera porque se encuentran, la mayor parte de ellas, en zonas muy húmedas, pantanosas. No siempre son hombres, a veces son monos, que en la mitología indígenas pre-cortesiana son digamos, "avatares" humanos, en los que los hombres se transforman algunas veces, (recordemos el fin del mundo de la Leyenda de los Soles o el Popol Vuh, que relata que los hombres que no supieron alabar a los dioses creadores tuvieron como descendencia a los actuales monos). A veces parecen llevar máscaras o tener caras deformadas y acaban por dejarnos el discutible sabor de que se trata de nahuales de astrólogos.

Examinando detalles iconográficos, nos damos cuenta que la "X" no sólo es propia del tigrillo manchado, sino que la llevan muchos animales carniceros, como el tiburón (122); el murciélago (123); --

---

(122) De la Fuente, 1973, (catálogo), No. 183, Pág. 236.
(123) Op. Cit. No. 115, Pág. 214.

una cabeza fiera fantástica (124); el glifo que une a la serpiente - con el sacerdote del monumento 19 de La Venta (125); en unos pectorales de individuos sentados en forma de flor de loto, lo que los hace quizá sacerdotes o brujos con nahuales; el niño del "Señor de las limas", de boca animalesca (126). Una figura antropozoomorfa, con más cara bucal de bestia pero sin colmillos y sentado como felino (127). Y por último, en ornamentos personales, como la gran orejera del monumento 4 de La Venta, cabeza colosal que lleva un casco con uñas de animal depredatorio (128). La conclusión primera es que esa "X" va unida a la idea de fiereza, sangre y estirpe. Con precaución sugerimos que pueda ser el emblema o señal de una orden secreta guerrera; pero Soustelle (129) señala que indica un día o mes del calendario - ritual de 260 días, o sea que supone que todos esos animales representados serían calendáricos y los hombres, sacerdotes encargados de él. En Izapa, la estela 11 tiene el relieve de un cocodrilo desdentado que puede ser Cipactli, el viejo dios creador cuya tarea principal fue la de llevar la cuenta de los días, con lo que lo dicho por Soustelle no estaría desencaminado.

Un elemento de Oaxaca, la "S", se presenta como ornamento en -- los jugadores de pelota de Dainzú, y Bernal (130) menciona que es común en las urnas zapotecas posteriores. En la época azteca se presenta como el misterioso símbolo "Xonecuilli".

Dainzú, sitio tardío, pero al fin olmeca, nos da muchos rasgos mágico-religiosos que van a conservarse por siglos; por ejemplo, la representación de las cabezas cercenadas que terminan siendo los - - "tzompantli" inevitables en todo centro religioso desde la época tolteca; los dioses que presiden al juego de pelota; la cancha construída "exprofeso" que aquí tiene forma de "L"; una procesión dinámica de jugadores perfectamente ataviados y el señalamiento amenazador a los caídos, con un cuchillo de sacrificio.

El ofrecimiento del dios o del tótem como reconocimiento de la rendición, se sugiere aquí cuando un individuo que porta todos los - elementos del tigre, ofrece la cabeza de este animal en una pequeña vasija, la que recibe otro con aire de superioridad. Esto dura hasta la cultura mexica, que en el Coacalco encerraba a los dioses conquistados.

Toda la parafernalia que acompaña a los personajes que juegan, que presiden y que juzgan, nos dice que Dainzú no sólo heredó de --- los olmecas la importancia del juego de pelota, sino que lo elaboró más aún, dándole las características con que se presenta en la alta civilización sacerdotal, en el clásico.

---

(124) Op. Cit. No. 98, Pág. 136.
(125) Op. Cit. No. 30, Pág. 75.
(126) Op. Cit. No. 116, Pág. 157, No. 41, Pág. 87.
(127) Op. Cit. No. 177, Págs. 229 a 231.
(128) Op. Cit. No. 16. Pág. 56.
(129) Soustelle, 1979, Pág. 162.
(130) Bernal y Seuffert, 1979, Págs. 11 a 128.

Otro detalle iconográfico se nos está escapando y no podemos -- seguir adelante en la cronología si no lo agotamos. Se trata de discutir la famosa "V" que se encuentra en la frente de hombres y animales de muchas hachas olmecas, esculturas de piedra y dibujos esgra-- fiados y que va con el cuadro casi invariable de los ojos inclinados, la boca animalesca con o sin colmillos, por lo que no siempre es tigre, y lo que es mas importante, que las hachas de piedra verde que llevan la "V" en la frente, por lo regular presentan en sus manos -- una especie de cuchillo de sacrificio. Como ese rasgo frontal se -- prolonga en el tiempo hasta Teotihuacán II, dentro del complejo "tipo retrato", tenemos que aceptar que es un símbolo mas significativo que la simple representación del hundimiento bregmático que propone Piña Chán (131);o la curva entre las cejas del tigre, que le gusta - a la mayor parte de los autores; tampoco nos satisface la proposi- - ción de Grove (132) de que son ritos de renuevo agrario, ni la de -- Furst (133) que supone una diosa de la fertilidad.

En algunas piezas es tan grande la "V" que parecen orejas sobre las cejas,pero por lo regular, su boca presenta un solo diente superior muy largo y puntiagudo, que se llega a suavizar cuando se trata de niños, (por ejemplo, el que está cargando el "Señor de Las Limas"), hasta parecer ser sólo un labio superior puntiagudo.

Revisando bibliografía, nos encontramos que el único quiróptero (murciélago) que tiene incisivos puntiagudos, es el vampiro de la familia "DESMODONTIDAE", que vive en el México tropical y Centroamérica y sólo se alimenta de sangre; el resto come fruta e insectos, su implante dentario es diferente y sus incisivos son cuadrados. Este animal, con los labios entre abiertos, da la impresión de tener un - colmillo frontal grande, dos laterales pequeños y dos inferiores.

Sus costumbres alimenticias seguramente hicieron que los meso-- americanos lo relacionaran con la sangre sacrificial y por eso, su-- ponemos, llega a la mitología convertido en el sacerdote sacrifica-- dor como se aclara en el Popol Vuh.

La "V" en la frente es la representación abstracta de sus ore-- jas, que se agudiza en la familia "NOCTILIONIDAE", de América Tropical, que no abunda en México, pero que tiene también fuertes colmi-- llos y sus labios forman una "V" invertida.

Los quirópteros de la familia "PHYLLOSTOMATIDAE", también americanos, tienen largas y curvas orejas y una gran protuberancia na-- sal. De todos ellos, la iconografía indígena parece haber resuelto uno solo, con orejas juntas, colmillos central y laterales y protuberancia nasal, que se representa en glifos mayas y en urnas zapotecas posteriores, (134).

---

(131) Piña Chán y Covarrubias, 1964, Pág. 37.
(132) Grove, 1972.
(133) Furst, 1981, Págs. 153 a 164.
(134) Dobson, 1878; Miller, 1907; Glover, 1939; Simpson, 1945.

Como en el arte olmeca la "V" en la frente va acompañada por lo regular de cuchillos de sacrificio y hocicos, pensamos en una estilización de los murciélagos-vampiros americanos.

Si recordamos que en el Popol Vuh, los que sacrificaron al gemelo divino fueron los murciélagos, podemos especular en la posibilidad de que ese mamífero alado sea uno de los inspiradores de la necesidad de alimentar a los dioses y a ciertos animales sagrados con sangre: el Sol, los tigres y las águilas, etc..

De esa manera entenderíamos que esa señal en la cabeza, que a veces es tan estilizada que es una simple raya, pase a Teotihuacán donde seguiría señalando al sacerdote sacrificador.

Buscando apoyos para esta tesis, recuerdo que las figurillas "retrato" teotihuacanas, con ese rasgo, son braquicéfalas de cara triangular, como la gente del sureste de la República y conservan la tradición del rapado. Esta idea se opone, de base, a la vieja conseja de que en Teotihuacán no hubo sacrificios humanos, la cual ya destruyó Sejourné, en los estudios de las pinturas de los palacios, donde se han encontrado serpientes emplumadas con volutas de la palabra pidiendo corazones y figuras de sacerdotes con tocados de corazones cortados (135).

Pohorilenko (136), nos presenta piezas de "pájaros monstruos", "hombres mariposa", y figuras humanas aladas relativamente pequeñas, de piedras verdes finas, perforadas para ser utilizados como pectorales, que a mí no me cabe duda que presentan hombres-murciélagos, sacrificadores. Proceden de Centro América y de colecciones particulares.

Se decía, hacia la conquista española, que dependiendo de la muerte que se hubiera sufrido, el alma se iba a diferentes partes: a la casa del Sol los guerreros muertos en batalla y los cautivos de guerra sacrificados posteriormente, además de las mujeres muertas en parto; al inframundo, pasando por pruebas traumáticas, el que fallecía de muerte natural, con una piedra verde en la boca y con la incineración de sus pertenencias para pasar ajuareado las partes frías; al Tlalocan, lugar presidido por Tláloc, siempre verde y lleno de manjares, los que perdían la vida quemados por rayos, los ahogados, los leprosos, bubosos, sarnosos, gotosos e hidrópicos (enfermedades consideradas "de agua"), y los niños lactantes a un lugar semejante al regazo materno.

Ahora bien, los que se iban a la casa del Sol, entre arboledas y con las ofrendas que les enviaban sus deudos vivos, tenían la obligación de anunciar a voces la salida del astro, pero después de 4 años su alma regresaba a la Tierra convertida en algo alado: mariposas, "zinzones" o pájaros de pluma fina, (137).

---

(135) Sèjourné, 1957, Págs. 124 y 195.
(136) Pohorilenko, 1981. Págs. 309 a 327.
(137) Sahagún, 1969, Vol. I. Apéndice al Tercer Libro, Cap. I, II y III, Págs. 293 a 298.

Deducimos de eso que la transmigración de las almas corresponde ría sólo a los que servían en algún momento como alimento de los - dioses, derramando su sangre en una lucha, en el sacrificio, o en la batalla por dar la vida a un nuevo ser; también a los niños de pecho.

Las figurillas olmecas aladas, pues, no sería remoto que corres pondieran a una idea semejante y que representaban a las almas que vol vían después de pasar 4 años en la casa del Sol. Pienso que cual-- quiera de las dos interpretaciones estarían dentro de las tradiciones que encuentro para la época prehispánica. La primer idea, de que -- son "retratos" de sacerdotes sacrificadores, quedaría mas cerca de - las concepciones costeñas y del Popol Vuh, en cambio, el supuesto de que fueran almas transmigradas nos deja un gran hueco cronológico y otro menos grande cultural, porque esa parece ser mitología náhuatl, aunque el sincretismo mágico-religioso en Mesoamérica es tan profun- do, que desde aquí parece que nos van a ser familiares los mitos y las tradiciones.

En el preclásico medio del Altiplano Central, hemos visto apare cer pequeños cajetitos que los aprendices de guerrero y de juego de pelota se colgaban en el pecho, con estimulantes molidos que se em-- barraban en la piel para provocarse vigor artificial; pero no hay na da parecido en el arte olmeca que señale esa costumbre, a menos que las drogas se hayan guardado no en pectorales, sino en pequeña cerá- mica muy llamativa, como la que Adela Ramón cita para Monte Albán I en forma de patitos, pequeños caracoles, avecillas y cajetitos (138), o en caracoles reales como describe Reichel-Dolmatoff en las cultu-- ras actuales.

Veamos ahora un centro ceremonial clave en el desarrollo de la mitología y del complejo mágico-religioso olmeca y maya: Izapa.

Todos los autores están de acuerdo en que es tardío con respec- to al complejo olmeca que nos ha ocupado y que hemos situado poco an tes del desarrollo pleno de las civilizaciones teocráticas (1000 A. de J.C. a 200 D. de J.C.). El auge de Izapa correspondería al pri-- mer siglo antes y después de nuestra era, en promedio de opiniones. Nos ofrece muchas estelas asociadas a altares, discutidas y discuti- bles, estudiadas por múltiples autoridades en la materia que se han inquietado por el sitio, desde hace décadas.

La cronología que le da Bernal (139) es la que nos ha obligado a observar con atención este lugar, porque lo coloca de 600 a 100 A. de J.C. y con esa primera fecha y por el estilo artístico que nos pre senta resulta una mina de datos para nuestro tema.

Nos vamos a abstener de la discusión y análisis detallados so-- bre la glífica, que los interesados encontrarán en bibliografía ade- cuada y nos reduciremos a la temática iconográfica obvia.

Utilizando el método que va de lo conocido a lo desconocido, -- nos llaman la atención las escenas que pueden relacionarse con el -

---

(138) Ramón Lligé, 1975, Pág. 253. Reichel-Dolmatoff, 1978, Pág. 28.
(139) Bernal, 1969 (b), Pág. 127.

Popol Vuh, sobre todo las aventuras de los gemelos y sus pasajes iniciáticos como jugadores de pelota, sacerdotes agrícolas y grandes magos; pero también la estela No. 5, llamada por Norman "supernarrativa", que coincide a muy grandes rasgos con el relato de la creación, del génesis, en ese escrito. Nos damos cuenta de las dimensiones antropológicas de nuestra proposición y sólo queremos dejarla como sugerencia para estudios posteriores, dando nuestras interpretaciones:

Gucumatz y Tepeu (los progenitores que en realidad eran varios dioses femeninos y masculinos, ya eran un sincretismo muy confuso -- cuando se redactó esta obra sagrada), serían los grandes mascarones con fauces abiertas, de las cuales sale todo lo que tiene vida y anima la escena. "Sólo estaban el mar en calma y el cielo en toda su - extensión"....(140) dice el Popol Vuh, y así se ve la estela, rodeada de agua, hasta la mitad de la piedra.

La creación se hace por medio de la palabra en estos mitos y a medida que los dioses pronunciaban nombres iban apareciendo las co-- sas. Lo primero que mencionan son los árboles, los bejucos y los -- hombres. Después la tierra, las montañas y los valles. Con la ayuda del "Corazón del Cielo" que parecen ser los grandes fenómenos mete-- reológicos (huracán, relámpago y rayo pequeño), se redondea la creación. Después se hicieron los animales pequeños, los genios de la - montaña, venados, pájaros, tigres, serpientes y demás, (141). Todo eso se encuentra en los bajorrelieves de la estela.

"Luego repartieron moradas a los diferentes animales"... y en la estela se notan pájaros que con sus picos buscan anidar y peces que no hayan aún acomodo, así como serpientes en los árboles y hojas sin ramas, sus creadores los castigaron destinándolos a ser comida.... "vuestras carnes serán trituradas"....(142).

"Crearon un primer hombre de lodo; pero se caía, estaba aguado. .... no tenía entendimiento... no podía andar ni multiplicarse.... - Entonces desbarataron su obra y su creación, (143)". En el primer - plano, a la derecha de la estela, se encuentra un artífice con una - especie de espátula en la mano, como modelando una figura humana y - no sería remoto que se refiriera a este pasaje, porque la escultura carece de manos y piernas.

Hubo junta de dioses, fueron invocados los abuelos y los héroes culturales como el maestro "toltecat" (144) y los viejos adivinos, - sacerdotes muy apreciados, una mujer y un hombre que juntaron "maíz, semillas de adivinación, suerte y criatura" y con palabras mágicas - consiguieron dar aliento a otros hombres. En la estela están en el primer plano a la izquierda, una mujer con una planta de maíz, un anciano sentado, con barbilla y gorro cónico que señala a un hombrecillo sin cara que toca el tronco de un árbol quebrado por el medio y que es a la vez la figura central de la escena.

---

(140) Popol Vuh, 1953, Primera Parte, Capítulo I, Pág. 85.
(141) Op. Cit. Capítulo II. Págs. 88 a 94.
(142) Op. Cit. Pág. 90.
(143) Op. Cit. Pág. 91
(144) Op. Cit. Pág. 92.

Una inundación cayó sobre las cabezas de unos terceros hombres, hechos de madera mágica y se acabaron, pero no sólo eso, sino que - como tampoco supieron adorar a los dioses, un ave les comió los - -- ojos, un murciélago les cortó la cabeza y un tigre devoró sus carnes (145). Y el libro sagrado dice "Así fue la ruina de los hombres... a todos les fueron destrozadas las bocas y las caras"....(146), y -- que quizás por eso, el hombrecillo que está pegado al tronco, no - - tiene cara. Es interesante la mención de que los murciélagos cortan la cabeza, porque no es la realidad zoológica.

Este tiraje del Popol Vuh, en su prefacio dice que son historias antiguas, pero desde un principio nos damos cuenta que es una revoltura de mitos de grupos cazadores, agricultores y los mas recientes de la alta cultura , y no podemos exigir que todos los detalles se registren en el bajorrelieve.

El mascarón que yo reconocería como Gucumatz, tiene cejas ser-- pentinas y una nariz larga y curva; está rodeado de símbolos acuáticos y de fuego, hay una mujer con vegetales, preside una deidad ave, femenina, con pico de pato y oreja de caracol, que habla frente a un medio hombre que sale del árbol central cortado, con un casco de guerrero o jugador de pelota.

El mascarón que me parecería Tepeu, tiene hocico y nariz de felino, lleva como tocado un cuchillo, preside una deidad masculina -- ave, de pluma fina, con el pico amarrado (para que no cante); un hombrecillo carga a un niño, y abajo, el parasol que tapa al maestro artífice ostenta en la parte superior la insignia del tigre.

La interpretación que propongo ya dije que es atrevida pero no puedo menos que señalar que muchos elementos de esta estela se encuentran en códices tardíos: el árbol roto es Tamoanchan en la mitología náhuatl y es la lám. 15 del tonalámatl del Borgia, del Aubin y del - Borbónico, que preside Itzpapálotl, "mariposa de obsidiana", que hace pensar en el navajón que corona a Tepeu. Como símbolo de guerra o juego de pelota, en el Aubín se presenta un cuerpo sin cabeza del que brotan dos serpientes, que son sangre de decapitados desde la -- época del clásico medio, hacia el siglo VI, en Aparicio, Ver.

Este complejo guerra-sacrificio que ostenta la estela 5 de Izapa, se repite invariablemente en la página de los tonalámatl que corresponde al árbol roto, Tamoanchan, la "casa del nacimiento" según el Borgia (147).

Dos figuras masculinas frecuentes en los bajorrelieves de Izapa, con protectores de cadera y bates, me resultan inseparables de la -- idea de los gemelos divinos que van al inframundo, al Xibalbá, retados por los dioses que producían todos los males humanos, para jugar pelota, (luchar), pero como he dicho antes, los elementos que los -- rodean no corresponden simpre a la redacción del Popol Vuh, ya que - se sincretiza con mitologías contemporáneas y posteriores.

---

(145) Op. Cit. Capítulo III. Pág. 95.
(146) Op. Cit. Pág. 97.
(147) Códice Borgia, 1963, Pág. 66.

Pongamos otro ejemplo: la estela 2 casi nos describe, cuando ya cortada la cabeza de Hun-Hunahpú y puesta entre los jícaros, no se distinguía de ellos, se confundía con los demás frutos y los (148) dioses de la muerte: Hun Camé y Vucub Camé que se ven al lado del árbol, maravillados por el florecimiento del vegetal ordenan que nadie se le acerque. Esta versión me gusta porque encuadran casi todos sus detalles con la necrofílica leyenda. Incluso el hombre-pájaro descendente que preside la escena está cargado de detalles de muerte: pulgares de murciélago en las alas, la "X" que va con los animales sanguinarios, pico de gavilán (Xic, gavilán, uno de los señores de Xibalbá o inframundo, que provocaba la muerte haciendo que la boca se llenara de sangre), que además está cayendo, obscureciendo, como el sol poniente que va camino al inframundo, lo que se puede interpretar de otra manera como veremos mas adelante.

La estela 10 los representa ya sacrificados, sin cabeza, la que vuela a la Casa del Sol entre flores y volutas de sangre. Uno de ellos por la saliva de su calavera (que en la estela se cambia por el toque en el vientre de su bate o palo de juego) embaraza a una mujer que va a dar a luz a otros gemelos divinos, (149).

La estela 27 representa a un cuadrúpedo posiblemente un jaguar, (en el Popol Vuh es un ratón), que entrega los enseres del juego de pelota a dos figuras humanas no muy bien definidas. El sagrado escrito dice: ....."En seguida fue el ratón a cortar (la cuerda que sostenía) la pelota, la cual cayó del techo de la casa junto con el anillo, los guantes y los cueros. Se apoderaron de ellos los muchachos y corrieron al instante a esconderlos en el camino que conducía al juego de la pelota" (150). En la estela hay una serie de líneas sobre una de las figuras, que pudieron haber sido glifos pero también el anillo y los bates. Lo interesante del ratón es que les hace ver que el oficio de esos muchachos no es hacer milpa, sino jugar pelota, (151).

Ambas figuras parecen decapitadas, muertas en tanto carecen de rostro, y por el hecho de estar bajo un árbol frondoso, nos hace recordar el párrafo de Landa (152).... "los descansos que decían habrían de alcanzar si eran buenos, eran ir a un lugar muy deleitable donde ninguna cosa les diece pena... y un árbol que allá llaman Yaxché (bombax ceiba), muy fresco y de gran sombra debajo de cuyas ramas descansarían y holgarían todos siempre"....

Esta idea de premio a los buenos, deja un sabor cristiano que no corresponde a las tradiciones mesoamericanas del viaje del alma a lugares diferentes según la muerte sufrida, por lo que nos inclinamos por relacionar el bajorrelieve con el Popol Vuh.

La estela 18 muestra a dos personajes que ostentan grandes tocados y se dan la mano con guanteletes. Probablemente era el modo ce-

---

(148) Popol Vuh, 1953. Segunda Parte Cap. II. Págs. 124 y 125.
(149) Op. Cit. Cap. III. Pág. 126.
(150) Op. Cit. Cap. VI. Pág. 141 y 143.
(151) Op. Cit. Pág. 141.
(152) Landa, 1938. XXXIII, Pág. 140.

remonial de empezar el juego de pelota. Los rodean personajes con - símbolos animales: mono, serpiente y entre ellos la cabeza de un gavilán. Recuerdan a los mensajeros que manda la abuela a buscarlos para que vayan a jugar pelota al Xibalbá, por una nueva invitación de - los dioses malévolos. En el libro se habla de un piojo, un sapo, una culebra y un gavilán, (153) en la estela sobra el mono y faltan el -- piojo y el sapo, pero no olvidemos la distancia cronológica y los múltiples cambios que el mito debe haber tenido desde que se esculpió la estela, hasta que se redactó el Popol Vuh, (siglo XVIII).

La estela 12 tiene en su primer plano a dos figuras quemando copal enmedio de dos cañas, de las cuales pende un tigre muerto. Re- - cuerda el pasaje de la abuela, que junto con la madre de los gemelos, los esperan y observan la planta de maíz mágica, que se secará si mueren y reverdecerá si regresan:.... "mientras tanto, la abuela lloraba y se lamentaba frente a las cañas que ellos habían dejado sembradas. Las cañas retoñaron, luego se secaron cuando los quemaron en la hoguera; después retoñaron otra vez. Entonces la abuela encendió el fuego y quemó copal ante las cañas en memoria de sus nietos. Y el corazón de su abuela se llenó de alegría cuando por segunda vez retoñaron -- las cañas. Entonces fueron adorados por la abuela y ésta las llamó - el Centro de la Casa, "Nicah" (el centro), se llamaron", (154). En la parte superior cuelga un jaguar muerto atado a las cañas por una - estera y puede ser Ixbalanqué (tigrillo), uno de los 2 hermanos.

La estela 60 tiene los trazos de un bajorrelieve muy maltratado, sólo se puede ver la parte inferior. Ahí, en el suelo, tendida, está un ave decapitada y destrozada por un jugador de pelota, que reconocemos así por los protectores de rodillas. Esto pudiera referirse al pasaje del mito, cuando aún en el Xibalbá, ya aniquilados los gemelos se dedican a hacer milagrerías para llamar la atención y la confianza de los traicioneros regentes y asestarles después un golpe que les -- daría la victoria. Despedazan animales y luego juntan sus restos y - los reviven, queman casas y luego aparecen como si nada hubiera pasado, se sacrifican entre sí los gemelos y se resucitan. Asombrados -- los señores, piden a su vez pasar esa experiencia, ser sacrificados: "Sus corazones se llenaron en seguida de deseo y ansiedad por los bailes de Hunahpú e Ixbalanqué. Dieron entonces sus órdenes Hun-Camé y - Vucub-Camé. (155).

- Haced lo mismo con nosotros!, ¡Sacrificadnos!, dijeron. !despedazadnos uno por uno!, les dijeron...

- Está bien; después resucitaréis...

Y he aquí que primero sacrificaron al que era su jefe y Señor, el llamado Hun-Camé, se apoderaron de Vucub-Camé y no los resucitaron...

Así fueron vencidos los Señores de Xibalbá. Sólo por un prodi-- gio y por su transformación pudieron hacerlo".

---

(153) Op. Cit. Capítulo VII. Págs. 144 a 147.
(154) Op. Cit. Capítulo XIV. Págs. 171 a 172.
(155) Op. Cit. Capítulo XIII. Págs. 168 y 169.

La estela 22 de Izapa nos hace imaginar a unos dioses del Xibalbá, llamados Ahalmez y Ahaltocob "encargados de que a los hombres les sucediera alguna desgracia" (156) ya fuera que los encontraran mal heridos o muertos. Recinos, (al calce) pone que el verbo Toc significa apuñalar, degollar, y el jaguarcito sobre el sarcófago está degollado y le brota sangre en la acostumbrada forma de voluta. Esos dos señores se empeñan en meter en una caja-ataúd a un personaje que al parecer se defiende.

La escena está rodeada de seres agresivos y abajo hay un río cuyas márgenes son dos mascarones sanguinarios (tienen la "X" en el tocado), con mandíbulas descarnadas. Pero la prueba de que es Xibalbá o el inframundo maya, son dos pescados esqueléticos abajo del sarcófago que nos recuerdan el pasaje de los segundos gemelos del Popol Vuh (Hunahpú e Ixbalanqué), que al morir son arrojados al río, sus huesos molidos y .... "Al quinto día volvieron a aparecer y fueron vistos -- en el agua por la gente. Tenían ambos la apariencia de hombres-pe--- ces cuando los vieron los de Xibalbá, después de buscarlos por todo - el río"....(157).

La estela 89, que puede ser la representación de cualquier cautivo, nos hace pensar sin embargo en las aventuras de los primeros gemelos sagrados: Hunahpú e Ixbalanqué, cuando derrotan al segundo de los hijos de Vucub-Caquix, que se llamaba Cabracán, que presumía de derribar montañas. Huracán les ordena vencerlo por soberbio y los hermanos le dan un pájaro cocinado supuestamente con un veneno que lo elimina y el mito relata; "...se le habían aflojado las piernas y las - manos a Cabracán, ya no tenía fuerzas a causa de la tierra con que habían untado el pájaro que se comió y ya no pudo hacerles nada a las - montañas, ni le fué posible derribarlas.... En seguida lo amarraron - los muchachos. Atáronle los brazos detrás de la espalda y le ataron también el cuello y los pies juntos. Luego lo botaron al suelo, y -- allí mismo lo enterraron", (158).

Norman, (159), la asocia con un cautivo del inframundo por su -- orientación. Está al sureste de la esquina del grupo B, con la persona mirando hacia el este, punto donde nace el sol del inframundo para seguir su viaje diario según la cosmología maya. La considera de las mas antiguas y estilísticamente olmeca, calculándola para 400A.de J.C..

En la estela 25, una figura masculina está agarrada a un objeto estilizado con una mano y la otra está rota y sangra desde el codo; - parece enfrentarse a un cocodrilo y a un ave. El escrito se re- - fiere a la lucha de los gemelos Hunahpú e Ixbalanqué con Vucub-Caquix, un ser orgulloso que se comparaba con el Sol (el ave del bajorrelieve) y que tenía dos hijos, uno llamado Zipacná, se alimentaba de pescado y de cangrejos y se representaba con un cocodrilo (semejante al Cipactli del Altiplano) y que puede ser el del relieve. El otro hijo

---

(156) Op. Cit. Capítulo Primero. Segunda Parte, Pág. 116 y 117.
(157) Op. Cit. Capítulo Trece. Segunda Parte. Pág. 164.
(158) Op. Cit. Capítulo Primero. Primera Parte. Pág. 112.
(159) Norman, 1976, Paper No. 30, Part. 2. Págs. 162 a 164.

era Cabracán y ya hemos hablado de él, (160). Decidieron eliminar a todos esos personajes por soberbios y poco modestos (?) Hunahpú le -- destrozó la mandíbula con un tiro de su cerbatana a Vucub- Caquix, pero éste le arrancó el brazo y se lo llevó a su casa. El dolor de muelas de Vucub-Caquix se detalla como insoportable, mientras que el brazo no parece dolerle a Hunahpú, el que recurre a los ancianos dioses creadores que en este pasaje tienen otro nombre quizás porque sea un mito de diferente grupo. Aceptan ayudarle y el viejo le saca los -- dientes a Vucub-Caquix y en su lugar le puso granos de maíz blanco, le cegó para que sus ojos no brillaran y le arrebató todas sus riquezas, sus perlas, sus cuentas verdes. Los ancianos eran seres maravillosos y le repusieron su brazo a Hunahpú, de modo que todo acaba bien para estos héroes culturales. Vucub-Caquix da la impresión de representar a la Tierra, a quien le siembran maíz en la boca y le arrebatan sus - riquezas. Este se siente mito prestado en el contexto general del -- Popol Vuh y no se sabe cómo unir a los personajes con tantas acciones aparentemente sin hilación.

La leyenda de la creación del hombre continúa hasta la tercera - parte del libro, después del juego de pelota de los gemelos con los dioses del inframundo y cuando imponen su orden, su gobierno; deja -- desprender un contexto de jugadores-guerreros dominados por sacerdo-- tes y sabios, porque al darles la pelota, el ratón les dice "....Yo - no debo morir a vuestras manos y vuestro oficio tampoco es el de sembrar milpa...." (161), frase antes citada.

Desde que comienza la Tercera Parte de la obra, se siente la importancia del maíz y del conocimiento del cielo (el brillo del Sol, la Luna y las estrellas), o sea el avance de los conocimientos calendáricos. De nuevo cuatro animales: el gato montés, el coyote, la cotorra y el cuervo, anuncian que en Paxil y Cayalá se dan mazorcas de maíz - amarillo y blanco y con esa masa los dioses progenitores hicieron al hombre, (162). Tepeu y Gucumatz hicieron cuatro hombres primigenios, y sus nombres se derivaron del tigre, lo que sigue relacionando esta leyenda con los olmecas, aunque las palabras sean de diferentes dia-- lectos mayas; Balam-Quitzé, Balam-Acab, Mahucutah e Iqui-Balam. Pero ésto es francamente tardío, así que regresemos a lo olmeca.

Fuera del Popol Vuh, pero dentro de tradiciones que se prolongan en el tiempo, la estela 50 de Izapa nos presenta un esqueleto, de cuyo tórax sale un cordón con máscara bucal de mariposa, que se unen a un individuo que se eleva. No parece atrevido pensar que en estas épocas, se creía que las almas de los muertos se convertían en mariposas o pájaros de plumas finas, como nos lo cuentan las fuentes para la época mexica.

Numerosos elementos ornamentales se prolongan en culturas posteriores, por ejemplo en la estela 21 de Izapa, en el cielo se haya el símbolo de la cola del alacrán, que se repite en Teotihuacán rodeando a las mariposas de obsidiana del palacio cercano a la pirámide de la

---

(160) Popol Vuh. Primera Parte. Capítulo VI. Págs. 101 a 104.
(161) Op. Cit. Segunda Parte. Capítulo VI. Pág. 141
(162) Op. Cit. Tercera Parte. Capítulo Primero. Págs. 174 a 175.

Luna; recuérdese que la obsidiana se conecta con el cuchillo sacrificial y la mariposa es un alma que regresa de la casa del Sol, por lo que la cola del alacrán forma parte del complejo de ideas que se relacionan con el sacrificio humano.

Este bajorrelieve, que vemos con varios rasgos del Centro de México, nos hace pensar en los pasajes tardíos del Popol Vuh (163), cuando los grupos sometidos por el Altiplano conquistan las tierras sureñas. Para estos momentos se hace evidente que los tigres o balames eran sacerdotes y jerarquías guerreras y las avispas o abejas, soldados de una infantería muy agresiva, aunque el murciélago seguía siendo el sacrificador de cabezas.

El libro dice... "Cuando llegaron todos los guerreros y soldados ... no se amedrentaban los sacerdotes y sacrificadores... Poco faltaba ya para que se arrojaran sobre la entrada de la ciudad (amurallada?, cuando ... salieron los zánganos y las avispas... Y así perecieron los guerreros... Solamente palos sin punta usaron Balam Quitzé y Balam Acab.... y murieron ... los que los insectos atacaban... Entonces se rindieron todas las tribus"...

Reconocemos entonces a un balam en palanquín, observando cómo un sacerdote sacrificador (Camazotz), corta la cabeza de un jefe-jugador-guerrero, señalado por la cabeza de una abeja. El tocado de murciélago nos prueba el oficio del sacrificador.

Esta estela vuelve a ser un problema cronológico por su significado tardío en un sitio temprano y la explicación que encontramos es que esa historia se repitió hasta muy tarde.

La estela 23 es un murciélago descendente que porta en la mano izquierda un elemento extraño, como un instrumento cortante, mientras que de la derecha le brotan dos chorros de sangre, mismos que salen siempre de las cabezas cortadas. Enmarcado en dos serpientes, va hacia dos cabezas truncas, sangrantes. Para nosotros es una escena de símbolos del sacrificio característico de los olmecas: el corte de cabezas.

La estela 9, alada, con plumas preciosas en el cuello y que porta el alma de un jugador-guerrero, debe ser una deidad psicopompa, que guía el alma a un cielo solar probable, porque no hay suelo.

La estela 11 tiene un cocodrilo (brujo del agua-tierra o de río), enmarcado en dos cuerpos serpentinos. De su hocico, sin dientes (¿ cocodrilo viejo?), sale un anciano barbado, con cuatro volutas de humo a su espalda.

---

(163) Op. Cit. , Cuarta Parte, Cap. II a IV. Págs. 206 a 216. en especial Págs. 215 a 216.

Los mitos de creación manejan a 2 ancianos que van variando en las culturas. En el Altiplano son Cipactli o Cipactónal y Oxomoco, de sexo confuso, que inventan la agricultura y los textiles, quedando para ella el arte de la adivinación; las tareas de él son la agricultura, la cuenta del calendario y otras cosas entre las cuales suponemos su identificación con el dios viejo del fuego, lo que explicaría el humo.

Robelo, al describir a Cipactónal, se inclina por aceptar la tradición que dice que en Tamoanchan vivieron gentes venidas del Pánuco por la costa hasta llegar a Guatemala, que un día se fueron todos, con sus adivinos o amoxoaque, de los cuales sólo quedaron 4, Oxomoco, Cipactonal, Tlaltetecui y Xochicahuaca, quienes inventaron la astrología judiciaria, el arte de interpretar los sueños, el arreglo del calendario y de los tiempos. Esta estela puede señalarnos 4 sacerdotes -brujos-adivinos-sabios de Izapa, cuyas representaciones son un cocodrilo, un anciano de fuego y dos animales de cuerpo serpentino.

Las estelas 19 y 20, por el hecho de tener "cordones" pueden ser representaciones de bultos mortuorios de personajes destacados; también los primeros "atados de años" y por último podemos pensar en deidades secretas, amarradas y escondidas como las que describen los frailes del siglo XVI, los dioses de los bultos ligados, secretos e invisibles, los "tlaquimilolli" o envoltorios que desde épocas no precisas representaban al dios en el Altiplano, funcionando a veces como oráculo o dictando sus órdenes a través del sacerdocio. El hecho de que sean dos nos coloca de nuevo ante la tendencia a la dualidad mística de la magia-filosofía mesoamericana.

Con mucha precaución proponemos ver en la estela 1 al dios del agua con sus ayudantes, responsabilidades, creaciones y peculiaridades. En la parte superior un personaje ligado a su culto por el cordón acostumbrado, produce algo que parece una fecha, ¿relacionada con un "Sol" de agua?, (164) ¿el nacimiento de un sacerdote de ese culto?, son respuestas que requieren muchas mas investigaciones.

Resultaría una verdadera suerte que las estelas de Izapa representaran mitos sureños conocidos, porque se podrían relacionar con las primeras tradiciones olmecas-mayas y con las de algunas culturas posteriores. Pero todo lo que se diga será especulativo hasta que no se avance en los conocimientos de la escritura, la iconografía arqueológica, en las lenguas vivas indígenas y sus mitos y leyendas, los que pueden dar mucha luz.

En algunas estelas (la 3, la 6 y la 26), aparece un individuo sentado en una especie de canoa, sin embargo, el atuendo en las tres figuras es diferente: en la 3 parece un jefe por el tocado, en la 6 un guerrero o jugador de pelota y en la 26 tiene una pose semejante al maestro de academia de juego de pelota de Uxpanapa, pero con una enorme orejera. Esa "canoa" puede ser el glifo de "lugar" o indicar que eran sujetos venidos de lejos por el mar o ríos.

---

(164) Por "Sol" debemos entender un desastre general, inundaciones y lluvias en una gran área. Una hecatombe que acaba una era.

La estela 3, narrativa, muestra el momento en que un guerrero-jugador de pelota (con protectores y cinturón), con su bate corta el cuerpo de una serpiente que se retuerce, ligada a dos cabezas cercenadas, que parecen de jaguar y murciélago. El personaje en la canoa -- puede ser el glifo (nombre) del lugar conquistado por ese guerrero con máscara de insecto.

La estela 6 es un tapir que sostiene en su lengua, bífida, la canoa del personaje con casco. La solución del animal, artísticamente es perfecta y no se puede confundir con ningún otro. En su cola se desarrolla la cabeza de una serpiente y lleva una pequeña capa estrellada que señala sus costumbres nocturnas. Para estas alturas el -- dios del agua y sus atributos ya estaban definidos, como se ve en la estela 1, pero a pesar de eso, la trompa del tapir y sus tendencias acuáticas nos sugieren relaciones con Chac, dios del agua con gran nariz, de la zona maya, de tiempos posteriores. Ahora bien, ese bajorrelieve nos desconcierta mucho porque los "Anales de los Cakchiqueles" (165) mencionan que el gavilán fué por el maíz y trajo sangre de danta (tapir) y de culebra y con ellas se amasó el maíz... "de esta masa se hizo la carne del hombre por el Creador y el Formador". ....; pero esta obra es muy posterior al Popol Vuh en su textura histórico -mitológica y es éste el que relacionamos con los olmecas; en él, el hombre es sólo hecho de maíz amarillo y blanco. Así que tenemos que decidir, por el trazo olmeca que tiene el tapir sobre su lengua, que es la representación de los elementos animales que forman la carne -- del hombre desde tiempos muy antiguos en la mitología sureña, y que el Popol Vuh está incompleto en este pasaje.

La danta o tapir es un mamífero cuadrúpedo manso y hasta domesticable, pero se convierte en una de las fieras mas terribles cuando se le quita a la hembra su cría. Su carne es sabrosa; su piel es cuero grueso; sus huesos son fuertes y sirven para tallar armas; sus uñas, antiguamente se quemaban y comían las cenizas contra la tuberculosis; hoy se usan agrupadas y suenan como castañuelas.

Su peor enemigo es el felino depredador y algunos se han encon-- trado con las huellas de las garras en su piel, lo que significa que en esas peleas no siempre sale ganancioso el jaguar.

Todo eso ha de haber perfilado a la figura de este animal como altamente interesante en el panteón de Izapa. En la estela su lengua bífida no corresponde a la realidad zoológica, como tampoco el número de dedos, que son cinco en cada extremidad y en la realidad sólo tiene cuatro en las patas delanteras y tres en las traseras, lo que nos sugiere un animal antropoformizado, o sea, como dijimos antes, los componentes animales de la carne del hombre.

---

(165) Memorial de Sololá, (Anales de los Cakchiqueles), 1950, Pág. 50.

En la estela 26, colgando del "cielo" hay colas de alacrán y elementos bífidos o lengüetas de mariposa; ambas cosas, en Teotihuacán, ya señalamos que tienen que ver con la obsidiana, material para realizar sacrificios y autosacrificios religiosos. La escena, muy mal conservada, sugiere un momento en la vida de la academia para guerreros y jugadores de pelota, mostrando cuerpos sentados y parados mas o menos con la misma controsión que el "luchador" (jugador) de Uxpanapa.

El glifo en forma de canoa que hemos propuesto como indicativo de "lugar", está ocupado por un hombre desnudo pero ornamentado con grandes orejeras que hace los mismos movimientos, con lo que quizás esté señalando "lugar donde se aprende a jugar". Su alto rango está indicado por sus joyas.

Los elementos constantes en el cielo, son la "U" enmedio de dos bandas y abajo volutas, que a manera de colmillos, centran dos "incisivos". Esos mismos elementos, a veces se usan abajo, en "tronos", como los de la estela 4 y los altares 20 y 3, donde parecen estar representando un "piso celeste" o para personajes celestes, generalmente aves y hombres o aves-hombres, y dura hasta la época mexica como en la base del Xochipilli mas conocido.

La estela 4 es un jugador-jefe, con un casco de animal fantástico, que pudiera ser murciélago por la oreja, los ornamentos de alas y la "X" de fiereza. Protege su juego una deidad nocturna al parecer también murciélago por el pulgar saliente de su ala.

En el altar 20 un ave preciosa entrega una pelota a un gran señor, no se sabe si para enseñarle el juego o como reto.

Los personajes dentro de cartuchos glíficos, no son raros, como los que en la estela 14 son protegidos por una figura estilizada de hombre-reptil; o el jefe en su trono, que en la estela 8 lleva una pelota en sus manos y glifos borrados, formando el lomo de un gran escarabajo, acompañado en la parte superior de otras personas casi desaparecidas.

Los segundos gemelos, obligados por los señores del Xibalbá, se abrazan en forma similar a los que retrata la estela 14:..."Y juntándose frente a frente, extendieron ambos los brazos, se inclinaron hacia el suelo y se precipitaron en la hoguera, y así murieron los dos juntos...." (166). Si bien resulta un poco forzado buscar en cada estela, pasajes del Popol Vuh, sentimos nuestra obligación hacerlo, ya que en Izapa son muy descriptivas y deben expresar mitos con claridad. El reptil que los rodea nos parece un señor del inframundo, un monstruo de la obscuridad que no tenemos datos para precisar.

Los animales en escultura de bulto no están ausentes y para muestra está el batracio que se considera "altar" No. 2.

---

(166) Popol Vuh. 1956. Segunda Parte. Capítulo XII. Pág. 164.

La estela 28 muestra una pupa de abeja y pudiera representar a los soldados jóvenes, que en el Popol Vuh son mencionados metarófica-mente como abejas o como avispas.

Es indispensable señalar que los últimos tiempos de Izapa son francamente mayas, como lo prueban los trazos de la estela 69 y del altar 60. A la estela no tenemos forma de interpretarla, pero el altar, como lo compara Norman, (167) pudiera ser una deidad celeste, Venus, ya citada en el Popol Vuh como Icoquih (168), la brillante compañera del Sol.

Naturalmente que son mas abundantes los monumentos y bajorrelieves que presentan mitos perdidos y personajes que no tenemos manera de reconocer, por ejemplo: el monumento 19 de La Venta es un bajorrelieve de un sacerdote con su bolsa de copal, envuelto en una gran serpiente de cascabel; este elemento se mantiene hasta el final de Mesoamérica, tal como se ve en la página 17 del Tonalámatl, sin que se conozca el mito que soporta.

Muchos son, como se han ido viendo, los rasgos mágico-religiosos que comenzaron en los diferentes centros olmecas y que se continuaron hasta el momento de la conquista española, cuando fueron reprimidos en lo general. Algunos se trasnformaron o al sincretizarse perdieron importancia, como es el caso del juego de pelota, que al parecer fue vital para el mantenimiento muscular de los guerreros, que se cargó de magia y en la época militarista decae su importancia hasta hacerse una actividad secular.

Otros fueron heredados de las viejas culturas cazadoras, recolectoras o de las mas cercanas agrícolas, y según funcionaban, se estabilizaron, como la idea de la dualidad-unidad (ome); desaparecieron cuando fueron inoperantes, como los héroes divinos cazadores; o bien se fueron modificando según la sociedad lo requería, como los marcadores de status social o jerarquías, V. gr. los trasquiles, deformaciones,mutilaciones, tatuaje o pintura corporal.

Debemos mencionar de nuevo el arte megalítico del Pacífico mexicano y de Centro América, en los momentos en que vamos a terminar de describir el material que nos proporcionará la oportunidad de reconstruir la magia exotérica y esotérica que caracteriza a la primera civilización mesoamericana.

Se discute si estas cabezas colosales, semitrabajadas en grandes cantos rodados, igual que las figuras de enormes y gruesos personajes cuyos brazos y piernas están mal resueltos porque se aprovecha la redondez de la piedra para sólo señalarlos, son anteriores al desarrollo de los grandes centros o muestran el fin, degradado, decadente.

Para Piña Chán, son el inicio (169), porque lo burdo del trabajo indica la falta de conocimientos y técnicas para trabajar la roca. Para Parsons son post-olmecas, posteriores a Izapa inclusive (170).

---

(167) Norman, 1976, Págs. 248 y 249.
(168) Popol Vuh, 1953, Tercera Parte. Capítulo VI, Pág. 191.
(169) Piña Chán, 1982. Págs. 197 a 202.
(170) Parsons, 1981. Págs. 227 a 228.

Nosotros tenemos que tomar una postura y la posición de Piña -- Chán nos parece la mas correcta, porque se entendería la influencia - que desde la costa noroccidental de Sudamérica se infiltra a Mesoamérica atravesando por Centro América. Sin embargo, estilísticamente - debemos reconocer que no sólo se encuentran burdos cantos rodados de enormes dimensiones que apenas tienen señalados los principales ras-- gos para saber que se trata de seres humanos, sino que algunas cabe-- zas de animales tienen trazos muy elaborados que según Parsons se hallan en sitios que coloca de 200 A. de J.C. a 200 D. de J.C., o sea - la fase terminal de Izapa y las vecindades guatemaltecas.

Estas piezas, de las Tierras Altas de Chiapas y de Guatemala, -- son desconcertantes para su clasificación; las cabezas colosales, con sus ojos cerrados y su falta de expresión, nos llevan a pensar en hombres muertos, decapitados, resueltos en forma simplista, mientras -- que la estela 9 de Kaminaljuyú se parece a los "nadadores" de Monte - Albán I y la estela 19 de Kaminaljuyú nos relaciona con Izapa. Así, - por nuestra parte, concluimos que esta zona tuvo relación con los --- principales centros olmecas durante todo el tiempo, desde su principio y hasta su final.

Sólo nos falta hablar del por qué de la desaparición de esa cultura. No vamos a hacer de ello el misterio que se acostumbra en es-- tos casos. Es obvio que las poblaciones agrícolas oprimidas estuvieron en constantes levantamientos o no tuviéramos jugadores-guerreros para estarlos sometiendo. No podemos poner en duda que los militares y los sacerdotes-sabios-brujos estuvieron en una interminable lucha - interna por el poder, que duró hasta épocas tardías y que hacía que - las culturas se debilitaran y los centros fueran presa fácil de grupos depredadores y de otros mas fuertes que estaban en ascenso económico. El despilfarro y la mala administración económica, que se hace evidente en las ofrendas y arquitectura de La Venta, debe haber sido otro de los factores básicos y por último, el desarrollo de múltiples centros mayas, zapotecas, teotihuacanos y de la costa del Golfo, con una organización social mas adecuada y una economía mejor planificada.

Lo olmeca, por llamar así a la primera civilización mesoamericana, desapareció de los sitios donde nació, pero se mantuvo hasta el - momento de la conquista, mezclada con otros grupos humanos, o en poblaciones de cierta marginación, desplazándose finalmente a la zona - poblano-tlaxcalteca en tiempos casi históricos. En nuestros días, - sus descendientes directos están ahí, es cosa sólo de imaginar con -- casco de jugador-guerrero a muchos de los habitantes de Tabasco, Oaxaca, Chiapas y Veracruz, y los encontramos.

Con los datos anteriores, vamos a tratar de deducir el pensamiento mágico de la primera civilización de México.

a) Magia Exotérica.

Como regla general, el esoterismo de tiempos pasados tiende a hacerse superstición popular en los siguientes, siendo un tercer paso -

el que se vea como ignorancia. El hombre mesoamericano no tuvo por - qué estar fuera de estas leyes y frente al enorme conocimiento que -- los sacerdotes iban acumulando y que conservaban en círculos cerrados e iniciáticos, la masa manejó, creemos, lo que era del dominio de los brujos del preclásico, mitos elementales de creación y orígenes relacionados con el tótem y sus reglas de conducta, tabús, sistemas de purificación y demás formas estructurales que le fueron propias.

Los mitos preclásicos, en el momento del paso al Estado, deben - haber sufrido muchos sincretismos, sobre todo los que se refirieron - a héroes culturales, ya que era necesario deificar al personaje que - "inventó" la agricultura o tecnología básica y que requería la casta sacerdotal para formar el panteón, el que ya traía seres superiores,- dioses creadores y tótems de linajes nobles.

Los mitos de espíritus y del mas allá parecen presentar la idea de que en otra vida se iba a recibir lo merecido en ésta, pero según la forma en que se muriese; de esa manera exaltaban el valor de los - guerreros al morir en campaña.

Los ritos mortuorios populares, aparentemente perdieron fuerza, lo que no es lógico, sucediendo en realidad que la incineración se --- hizo abundante y las ofrendas disminuyeron en forma notable hasta dar la impresión de que sólo a los grandes personajes se les ponían, a -- los edificios durante su construcción para propiciarlos, o una que -- otra pobre ofrenda en el campo para que produjera. En vista de que - hasta el momento de la conquista española, los cultos a los muertos y a los antepasados eran de la mayor importancia, creemos que se realizaron frente al cuerpo, antes de quemarlo y después en altares que no dejaron rastros arqueológicos, como sucede hasta la fecha.

Los ritos a la fertilidad, seguramente quedaron en manos del sacerdocio en tanto se referían a la producción de toda la comunidad, - pero las familias debieron continuar con la ayuda de brujos o shamanes accesibles igual que la curandería, la purificación y el celestinaje.

Los cultos familiares debieron ser para los antepasados, para el fuego y para los dioses "lares" o espíritus que cuidaban de las personas y propiedades de cada familia y que describen los religiosos del XVI como "bultos" hechos por los patriarcas y que al desbaratar contenían esculturillas de piedra, barro o madera, enredadas en plantas y trapos con sangre sacrificial.

Para que la casta gobernante tuviera impacto en la sociedad y ésta reconociera la necesidad de mantenerla, tuvo que controlar la mayor parte de los ritos y cultos, sobre todo los que validaban el paso de edad y la pertenencia al clan, los que ayudaban en el manejo de las - fuerzas naturales y la conservación de la salud; eso explicaba su función económica, y les permitía enajenar la sobreproducción del grupo y la tributación de los sometidos.

Sobra decir que desde las primeras formas de la sociedad humana y hasta la fecha, ésto se realiza a través de la educación y de los -

cuerpos de fuerza coercitiva, basándose en los derechos que se esta-- blecen primero por la costumbre y tardíamente por las leyes, superes- tructuras todas que quedan a cargo de las familias reinantes.

El totemismo olmeca tuvo gran fuerza, al grado de desorientar a muchos investigadores, que no aceptan que llegaron a organizar un --- panteón. Los grandes felinos, la serpiente, ciertos saurios, el ta-- pir, el murciélago, el mono, la zarigüeya, varios batracios, numero-- sas aves de fino plumaje o de rapiña, enormes animales marinos, algu- nos insectos como la abeja, la avispa, la hormiga, las mariposas y los escarabajos, así como arácnidos ponzoñosos, son muy representados en los mitos actuales; se ve su personalidad, impactada en la vida humana, identificada con ella.

No nos cabe duda de que fueron tótems casi todos ellos; algunos tan - fuertes y pertinaces que sobrevivieron en los panteones politeístas - posteriores, como los felinos y las serpientes; otros mantuvieron el valor totémico como el murciélago entre los tzotziles; otros mas, con- tinuaron la representación de linajes familiares como las serpientes entre los Chanes; y por último citaremos a los que hasta el final fue- ron emblemas de un cargo, V. gr. la culebra (Cihuacóatl) o de una --- profesión, como los felinos (Balames).

Esta atracción por el mundo animal fue respetada por las castas dominantes olmecas, desarrollando un arte que no se enfrentó a tales tradiciones, sino que las manifestó a veces exagerando el simbolismo, sobre todo del que representaba el tigrillo, la serpiente y el vampi- ro.

El campesinado debió continuar adorando a las fuerzas de la natu- raleza, los tótems, los antepasados, espíritus chocarreros y líderes mitificados, mientras que el sacerdocio fue concretando un panteón -- con dioses agrarios, números personificados, númenes que presidían el juego de pelota, la guerra, etc..

Las sociedades secretas masculinas que por homotaxialidad supone- mos que debieron existir, sobre todo para reforzar la presencia de -- grupos masculinos en clanes matrilineales y matrilocales, con el tiem- po y el desarrollo del Estado expansionista, debieron irse transfor-- mando en cuerpos militares iniciáticos, con bases esotéricas, como -- los "caballeros abejas" que nos deja suponer la estela 21 de Izapa. - Para mejor comprender ésto, citaremos a los posteriores "caballeros ti- gres y águilas" descritos por los conquistadores, que pertenecieron a la tradición del Altiplano, pero que parecen tener sus antecedentes - en la cultura olmeca, como se ve en la escultura rota y mal inter--- pretada del monumento 3 de Potrero Nuevo.

El sacrificio de sangre se popularizó y es de suponer que desde entonces la casta sagrada controló el sacrificio humano, con el pre-- texto de satisfacer a los dioses, apremiados en realidad por la nece- sidad de imponer el orden que les convenía, basado en el terror.

Las masas, en sus propiciaciones y ritos importantes, seguramente sacrificaron codornices (animal que la tradición guardó como el permitido para el obsequio divino), venados y otros animales que no fueran representantes totémicos, porque éstos eran ofrecidos a los vencedores simbólicamente, cortando sus cabezas y poniéndolos en charolas, como se ve en algunos bajorrelieves.

Durante todo el tiempo la cabeza-trofeo fue tan importante, que acabaron por inventar un bastidor para exhibir la mayor parte de las que se cortaban, llamado en el Altiplano "tzompantli", monumento cargado de misterio y magia, cuya base tiene siempre representaciones en piedra de cráneos descarnados que dan la visión de una montaña de cabezas humanas que ofrecen sus poderes a los dioses regentes del centro ceremonial que las ostenta; que este sacrificio sólo lo realizaron sacerdotes nos lo prueba el hecho de que solamente en zonas sagradas hay esas construcciones.

Las mancias individuales, sin trascendencia social, debieron haber quedado en manos de adivinos o brujos populares, así como la interpretación de augurios y presagios simples. Es necesario recalcar que desde las fuentes mas antiguas se menciona al maíz como la planta mántica por excelencia, aunque a la llegada de los españoles, había un mayor número de técnicas manejadas por el vulgo.

Los individuos comunes, al parecer desde estas épocas, recibían un nombre calendárico al nacer, que se pudo modificar cambiándolo por el familiar en el momento de la iniciación y un último propio que se componía también con el materno cuando se casaba, si es que las costumbres que describe Landa partendesde tiempos olmecas, lo cual es muy probable.

No podemos dudar que se realizaban por todos, los manipuleos simplistas de magia simpatético-homeopática y contaminante, como sucedió desde el paleolítico, y que algunos animales tuvieran en toda Mesoamérica valores obscurantistas muy antiguos que mantuvieron hasta la llegada de los españoles, como la relación coyote-nahual de brujo; tecolote-muerte nocturna; rana-lluvia; murciélago-sacrificio de cabezas; felino-frío-asexualidad-tierra-humedad; águila-elemento solar; venado--juego de pelota, (la idea simpatético-homeopática debió ser resultado de la observación de la agilidad de ese animal, necesaria para el jugador); y culebra-masculino-fecundante.

La curandería familiar debió basarse en homeopatía y contamina-- ción simplista, además del conocimiento de muchas de las muy numerosas hierbas medicinales que existen en México. No podemos saber si las teorías de frío-caliente se conocieron, pero el hecho de que el tigre (elemento olmeca por excelencia) se conozca en la conquista como frío y sus carnes se dieran para disminuir la potencia viril, va bien con la exigencia de asexualidad que los olmecas tenían con sus emasculados sacerdotes.

La organización social se mostró en manifestaciones materiales un tanto esotéricas, como tocados, pintura corporal, peinados, atuendos y tatuajes que representaban al tótem o describían la casta y la je-- rarquía de cada individuo. Para este aspecto tenemos poco que des--- cribir, porque en el preclásico casi todo ha quedado definido, aquí - sólo se acentúa la riqueza de las castas superiores.

En el arte exaltaron los atributos de los dioses o elementos que simbolizaban, por ejemplo, en la estela 5 de Izapa, la diosa del maíz es mujer y porta en la mano derecha una pequeña planta de apenas dos hojitas y en la izquierda un posible símbolo de la vegetación (pino). Los sacerdotes indicaron en su vestido las insignias de los dioses a quienes servían, V. gr. la estela 21 de Izapa, que muestra un sacer-- dote sacrificador por la cabeza del vampiro de su tocado.

Desgraciadamente, el surgimiento de castas gobernantes tan poderosas, hizo que el pueblo en general dejara de representarse. Ya no -- aparecieron mas los hombres y las mujeres comunes en sus actividades diarias, como en el preclásico. El arte olmeca fue una expresión con trolada por intereses elitistas y se dedicó a honrar a los dioses y a la figura de los líderes. Sólo la arqueología, cuando encuentra un basurero o una pequeña aldea, nos puede relatar algo de las costum-- bres y la vida inmaterial del vulgo.

El campesinado disperso, con acceso a los centros ceremoniales - sólo para grandes ritos o para la construcción de los edificios y la talla de las esculturas, mantuvo un acervo de creencias animistas detectables hasta nuestros días en los grupos indígenas: a cada árbol - que se corta se le piden disculpas; los alimentos desperdiciados son exorcizados; se invoca al ánima de las aguas de la laguna para que sa que a los peces, etc..

Podemos pensar que los sacerdotes se encargaban de hacer cada -- vez mas secretos sus conocimientos, de envolverlos en lenguajes ininteligibles y de manejar en muy cerrados círculos iniciáticos sus avances, para que tanto la masa campesina, como los cuerpos militares de apoyo, no pudieran desplazarlos.

Esta situación se fue agudizando a medida que avanzaba el gobier no sacerdotal, al grado de que, fuera de los centros ceremoniales, escandalosamente lujosos, donde se concentraban los sabios y los líderes, era raro encontrar muestras de arte, ciencia y técnicas avanzadas; ni siquiera objetos de comercio suntuarios, con excepción de los lugares de cultos secretos como cuevas o sitios destinados a iniciaciones.

La gente común creyó en espíritus propios de los parajes, buenos y malos, que representó como enanos y que pasaron mas tarde al panteón estructurado como sostenedores del cielo y representantes de los puntos cardinales. Les pusieron rasgos animalescos en la boca, indicando con ello sólo que no eran humanos, no que eran "hijos del tigre" como se ha manejado invariablemente. Esta idea mía se basa en las religiones asiáticas, que abundan en animales antropomorfizados, que no en forma obligada representan "linaje", sino seres con actividades definidas y personalidad propia.

Los enanos aparecen en distintas leyendas de hoy como curanderos héroes culturales, espíritus guardianes y hechiceros que desvían almas; entre los olmecas frecuentemente se les ponía en los entierros en figuras grandes, huecas, de barro, con lo que están indicando que también se les daba el papel de elementos psicopompos o encaminadores de almas a los lugares a los que tenían que llegar después de la muerte.

La región del Golfo, hasta nuestros días tiene crédito de "olla de brujos", lugar donde las actividades mágicas se enseñorean y la gente vive bajo el constante temor de ser "dañada", aunque a la mano tienen decenas de reputadas personalidades que "limpian y curan". Esto no es una casualidad, es una tradición que parece muy antigua: a la llegada de los españoles, Moctezuma mandó llamar de allá a los hechiceros mas notables para que asustaran a los castellanos y se regresaran a su tierra, cosa que no logaron; pero además, la historia y los códices nos hablan de la gente de la costa (huaxtecos, cuextecos, etc.), como muy conocedores de la magia amorosa. Todo señala que esas regiones eran zonas donde se desarrollaron múltiples teorías y prácticas esotéricas lo que no me cabe duda que se debe a que la casta sacerdotal olmeca, desde un principio conocida como transformista, adivina, hechicera, historiadora, taumaturga y conocedora de todos los secretos de la naturaleza, dejó su fama en el territorio. Aunque desapareció su hegemonía, las gentes que ahí vivieron continuaron con la nombradía bien ganada de sus antepasados.

Por último mencionaremos el manejo popular de la medida del tiempo, la cual (según las dos piezas señaladas como olmecas, la Estela "C" de Tres Zapotes y la Estatuilla de Tuxtla), ya estaba dividida en los dos calendarios que siguen hasta el fin de Mesoamérica: el ritual de 260 días y el solar, de 360 mas 5; con ellos funcionaba la vida ritual y la economía de esa cultura.

El cómputo lunar puede ser hecho por cualquier persona, sin necesidad de estar iniciada; pero a la larga, la fracción de tiempo que rebasa los 28 días se confunde,por lo que es de suponer que sólo los especialistas la llevaban bien, a pesar de su aparente simplicidad. El conteo del tiempo solar es mas complicado.

Las piezas arqueológicas antes citadas nos dicen que el calendario no era ciencia común y que además de largos estudios, los astrónomos y astrólogos olmecas debieron pasar por numerosas pruebas psíquicas, físicas y de conocimientos, para responder por la fatiga de las constantes observaciones y por la acumulación de datos.

Popular debió ser la idea de que de la Luna dependía el crecimiento vegetal, la reproducción animal y la preñez humana, al grado de que hasta la llegada de los europeos se creía que los eclipses eran causados porque un jaguar (olmeca ?) se comía al cuerpo celeste eclipsado y que ese hecho provocaba que los niños nacieran con labio leporino.

A la magia exotérica o popular olmeca la hemos reconstruído por deducciones: Las creencias de los grupos cazadores y recolectores se continuaron en donde la economía perpetuaba esos modos; las aldeas, en cambio, debieron recibir impactos forzados de los centros ceremoniales que sostenían, con el propósito de imponerles sus superestructuras, aunque su actividad mágica básica de seguro que continuó siendo mas o menos la misma, aldeana, del preclásico. Por su parte, los centros ceremoniales, las pequeñas "capitales" de esas épocas, se constituyeron en semilleros de ideas prácticas, técnicas y realizaciones mágico-religioso-científicas, que elevaron a esa sociedad al rango de "primera alta civilización de Mesoamérica".

Nos toca, pues, enumerar los principales aspectos del esoterismo olmeca, que como iremos viendo, dejó muy fundamentadas las manifestaciones mesoamericanas de ese tipo, posteriores.

b) Magia Esotérica.

Se refiere a los secretos obscurantistas que desarrolló el sacerdocio desde los principios de la época clásica (olmeca) y que envolvieron a la ciencia; el hecho de guardar celosamente la sabiduría que alcanzaron gracias a que no intervenían en los trabajos manuales de la producción y su tiempo estaba dedicado a la observación de la naturaleza y a la aplicación de estos conocimientos a la ciencia-magia que manejaban, estos personajes todopoderosos y omnisapientes, se pudieron imponer como descendientes de los dioses en la mentalidad nativa y formar un gobierno, que por estar constituido en su cúspide por sacerdotes le podemos llamar teocrático.

Primeramente acapararon la sobreproducción interna. Después, por su expansión guerrera de tipo depredatorio, se apoderaron de parte de la sobreproducción ajena. Por último, el comercio que se fue desarrollando poco a poco hasta alcanzar una institucionalización importante en base a cubrir necesidades que de otra manera no hubiera podido hacerse, formó una infraestructura bastante adecuada con caminos, uso de vías fluviales y personal especializado para complementar una estructura económica fuerte.

Eso produjo una gran variedad de instituciones o cambios en ellas que abarca la educación, la legislación y la emisión de nuevas ideas mágico-religiosas: deidades, días apropiados, amuletos, indicadores sociales y mitos sobre la valentía, inteligencia, preparación y necesidad de cada casta.

El comercio ayudó a la conquista de las aldeas además de que distribuyó satisfactores, aceleró los préstamos culturales y permitió en gran medida la formación de la superárea de Mesoamérica. Por ello, la personas dedicadas a esa actividad tuvieron un alto status social aunque no hubieran nacido dentro de una casta privilegiada y a los principales se les llevaba en andas, igual que a los nobles y a los dioses.

Las vías fluviales fueron marcadamente importantes conectando -- en especial a los grupos de las costas y a los que quedaban a lo largo de los ríos sureños y sus afluentes. En tiempos tardíos, con la - supremacía del Altiplano Central, los caminos terrestres aumentaron, pero las comunicaciones por agua siempre conservaron su relevancia sobre todo en Tenochtitlán.

La ciencia-magia que se desarrolló en los pequeños centros ceremoniales olmecas, conocida sólo por un minúsculo grupo, se extendió - lentamente a otras élites semejantes, con las que se relacionaba íntimamente a través de matrimonios y convenios políticos. A veces se colaban conocimientos al pueblo y fueron dando como resultado sincretismos con variedades regionales, (a veces acusadas, a veces superficiales), pero que se sienten sobre todo cuando se contrastan las --- creencias de grupos de economía cazadora-recolectora con las de los - agricultores de la época.

Las observaciones astronómicas dieron los calendarios solar, lunar y venusino, de alta calidad. Hasta ahora no se ha encontrado objeto ninguno con fechas anteriores al Baktún 7, y eso sucedió en la - zona olmeca, con caracteres que artísticamente corresponden a los --- trazos de ese grupo. Debemos suponer que las primeras inscripciones se hicieron en madera, material perecedero y que debieron corresponder a los Baktunes anteriores, desde la fecha clave de partida, a lo mejor mítica pero quizás no, de 4 Ahau 8 Cumhú, que penetraría tiempos olmecas, 3113 A. de J.C..

Los calendarios señalaron las estaciones y fenómenos celestes -- importantes para la agricultura, actividad económica básica, por lo - que se acaparó el secreto de su conteo; se dió un dios regente a cada día, a cada mes, a cada año, a cada ciclo, además de que al propio -- número también le dieron valores mágicos. Se conoció y dió personalidad a la ausencia o cero, con lo que avanzaron mucho en sus cálculos.

Se inventó la escritura glífica, complementada con sistemas mnemotécnicos indispensables para llevar las cuentas de la tributación - de los pequeños pueblos conquistadores y para no olvidar compromisos y acontecimientos históricos. Por las fechas de la Estela "C" de Tres Zapotes y la Estatuilla de Tuxtla, que aunque son tardías nos hablan de un conteo vigesimal, deducimos que 20 y sus múltiplos tuvieron una idea de "completura", sobre todo 400, (20 x 20) que fué entendido - no sólo como cifra, sino como "infinito" entre los aztecas y podemos pensar que esa idea era legendaria en Mesoamérica.

La geometría teórica la desconocemos, pero la práctica la gozamos en los centros ceremoniales, en su escultura y en multitud de piezas de arte mobiliar, en los que se hace gala de cálculos abastractos y aplicaciones en la orientación. Las formas y figuras (hachas, yugos, círculos, cruces etc..) tienen también valores mágicos o se relacionan con entidades sagradas.

Los conocimientos botánicos y su uso en la curandería y la alimentación, así como el aprovechamiento de los vegetales en las construcciones y la tecnología de la vida diaria, mejoró en esta época. Con seguridad, los avances en la medicina y las drogas alucinógenas fueron monopolizados por la casta encargada de rodear de misterio todo lo necesario para el culto.

Hablando de diferente casta, si entendemos por "militares" a los individuos que se preparan toda la vida en el manejo de las armas, se organizan en ejércitos cuya única función es la defensa del Estado o el sometimiento de otros al propio por medio de la fuerza y no ejercen ningún oficio o profesión distintos, vamos a resolver que los olmecas no tenían milicia porque no están indicadas tales personas ni escenas como sucede al final del clásico y en la época postclásica. Sin embargo, si observamos con interés, hay varias escenas violentas en los bajorrelieves y esculturas que se han rescatado y que modifican ese supuesto:

1.- Cabezas colosales separadas del cuerpo, con ojos abiertos y cerrados, con cascos bandas -protectoras o rapados. (Costa del Golfo y Costa del Pacífico).

2.- Dos esculturas muy dañadas donde un hombre está dominando a otro caído. (Monumento 3 de Potrero Nuevo y Monumento 1 de San Lorenzo). En la primera, los tobillos del vencedor están ornamentados con garras de tigre, lo que puede ser indicativo de que esa orden guerrera ya existía.

3.- Monolitos muy desgastados, con bajorrelieves casi perdidos, que presentan personajes centrales de relevancia social, rodeados de otros de menor tamaño, indicativos de inferior jerarquía social, con instrumentos (bates ?), en forma de "L" en las manos (Estela 2 y 3 de La Venta). Pueden ser jugadores o guerreros con instrumentos contundentes.

4.- Bajorrelieve con una escena donde un personaje con lanza poco clara, al parecer con punta endurecida al fuego o quizás un bastón jerárquico, la lleva en la mano izquierda, (Estela "D" de Tres Zapotes).

5.- Bajorrelieve con dos personajes, uno de ellos con un cuchillo en la mano izquierda y el otro con la cabeza de una tercera figura central que da la impresión de estar decapitada. (Estela "A" de Tres Zapotes).

6.- Bajorrelieve con dos figuras masculinas. Una de pie con tocado elaborado y finos ornamentos, con un tipo físico aguileño y barbado. Otro enfrente, sentado en "flor de loto", rechoncho y con facciones muy parecidas a las cabezas tradicionales olmecas, que parece suplicar con las manos amarradas. De la mano izquierda - de la figura principal, hacia arriba, se desarrollan cartuchos - al parecer glíficos que posiblemente indicaron la fecha del suceso o el nombre de los protagonistas. (Estela de Alvarado).

7.- Bajorrelieve de un hombre con gran tocado, con un instrumento -- puntiagudo en la mano izquierda, que puede ser un enorme cuchi-- llo o una coa. (Monumento 13 de La Venta).

8.- Bajorrelieve de un jugador-guerrero, con máscara de insecto, que parte a una serpiente con un instrumento en forma de "J" que bla de en la mano izquierda. (Estela 3 de Izapa).

9.- Bajorrelieve de un jugador-guerrero con tocado de ave nocturna y alas. Amenaza a un enemigo que no se ve. Su arma es un instrume to (bate ?) en forma de "J" que sostiene con la mano izquierda. (Estela 4 de Izapa).

10.- Bajorrelieve de un hombre-murciélago con alas "preciosas" que po ta en la mano izquierda un cuchillo filoso y con la derecha sostiene una cabeza recién decapitada. Observa la escena un persona je de linaje "felino" desde una litera y una cabeza de abeja es el indicativo social del decapitado (soldado ?). (Estela 21 de - Izapa).

11.- Bajorrelieve de una deidad-murciélago descendente (nocturno ?), con un instrumento indefinido en la mano izquierda y dos cho- -- rros de sangre en la mano derecha. (Estela 23 de Izapa).

12.- Bajorrelieve de un hombre arrodillado con las manos atadas a la espalda. Su jerarquía se conoce porque conserva un tocado y --- grandes orejeras. Su apariencia es de un cautivo, indiscutiblemente. (Estela 89 de Izapa).

13.- Pared en forma de "L" cubierta en su parte inferior con bajorrelieves de jugadores de pelota en posturas muy dinámicas, seme--- jantes a las de la estela 2 y 3 de La Venta, delineadas aprovechando la forma de la piedra, en el clásico estilo "olmeca". Las primeras figuras son personajes en pie que amenazan con un filoso cuchillo a los jugadores caídos. (Dainzú, Oaxaca). Múltiples - representaciones de cabezas cercenadas, que abarcan hasta el acatilado, también de jugadores de pelota.

14.- Bajorrelieve con dos jugadores de pelota, uno caído y otro de pi el que amenaza con voz agresiva al vencido (señal que sale de su máscara de felino). Lleva una cuerda indicando ahoracamiento, id que se refuerza con el collar "precioso" que está marcado en la parte superior izquierda del cuadro, representación que hasta lo últimos códices significó ahorcamiento. (Monumento 27 de El Baul Guatemala).

Debemos dejar claro que la amenaza de muerte, el instrumento para el sacrificio, siempre se lleva en la mano izquierda, dato que nos parece muy interesante porque la idea que relaciona a lo "zurdo" con la violencia y la lucha a muerte se mantiene hasta las últimas épocas mesoamericanas, donde el dios de la guerra, el que exigía sacrificios de sangre para su supervivencia, era Huitzilopochtli, "Chupamirto -- zurdo o siniestro".

Otro dato obvio, es que no se encuentran escenas de guerra al estilo clásico, como en Bonampak. Aquí se presenta la lucha por parejas (las dos esculturas mencionadas en el No. 2), o bien se hace sentir el juego de pelota como la forma de definir en el campo del honor, los enfrentamientos entre los diferentes pueblos, lo que nos checa perfectamente con la mentalidad relatada en mitos como el Popol -- Vuh. De ser correcta nuestra tesis, la guerra olmeca sería un lucha cuerpo a cuerpo, que solía terminar en una lid personal de jefes en - campos sagrados, con la presencia de jueces y de dioses (?), donde -- el vencido perdía la cabeza, cortada por sacerdotes relacionados con el murciélago, quizás el propio nahual de los sacrificadores. El --- Popol Vuh, repetimos, describe con extraordinaria vivencia las estáticas estelas de Izapa que se pudieran conectar con este pasaje sacrificial.

De lo anterior nos resultaría que el porcentaje de la escultura que muestra momentos de violencia es alto y nos autoriza a pensar en una casta de guerreros-jugadores de pelota que apoyaban la supremacía sacerdotal y se encargaban de expandirse geográficamente formando pequeños feudos que parecen reconocer como metrópolis a La Venta, Tres Zapotes y San Lorenzo Tenochtitlán inicialmente, y después otros lugares como Monte Albán I, Dainzú y los demás citados.

Sacerdotes-intelectuales, comerciantes y guerreros-jugadores --- fueron las castas que envolvieron con ideas esotéricas sus orígenes - y el derecho a sus privilegios sociales; quizás los artesanos dieron también misterio y secreto a sus habilidades y conocimientos, para alcanzar oportunidades jerárquicas, según rezó el consenso que llegó -- hasta la conquista, de que ser "tolteca" no sólo era ser sabio, sino también artífice y requería capacidad, competencia y destreza sobre - un arte.

Los campesinos debieron ser la mano de obra productiva y la carne de cañón para la guerra. La distribución económica con seguridad fue parca para ellos, reduciéndose sus oportunidades socio-económicas a medida que las élites controlaban la sobreproducción y la aplicación en construcciones religiosas y objetos suntuarios.

Los cambios socio-económicos de la organización teocrática, se - vieron obligados a buscar validez y crearon nuevos mitos, ritos y cultos. Un panteón politeísta surgía con timidez enmedio de creencias - animistas y totémicas que tenían sus mas fuertes manifestaciones en - los cultos a las fuerzas naturales que propiciaban la agricultura, a los cuerpos celestes y en la atávica creencia del doble o nahual.

No necesitamos una gran imaginación para ver la explosión de mitos esotéricos que presentó la cultura olmeca y que se debió a la -- suma de :

a) los mitos que le anteceden, los de los de los grupos anteriores a ellos;

b) los que traen las indiscutibles corrientes sud y centroamericanas; los préstamos de las culturas colindantes;

c) los que producen las nuevas necesidades socio-económicas.

La amalgama de todo ello se confunde aún mas cuando se registran en épocas hispanas, como el Popol Vuh porque se llenan de ideas cristianas, sobre todo en los relatos de creación.

M I T O S

Repetimos que los mitos de varios pueblos afines se sincretizaron a pesar de que tenían diferente desarrollo económico. Algunos - permanecían nómadas, otros semisedentarios, otros ya habían alcanzado la plena agricultura y sólo unos pocos y pequeños centros presentaban rasgos de civilización, formas estatales.

- El resultado de ello fue que los temas básicos de la mitología, como los orígenes, se hicieron confusos, aunque mantuvieron una plataforma general de ideas de creación de varias humanidades, - destruídas por dioses inconformes, por luchas de dioses o por -- los elementos naturales con los que podemos especular: ¿se trata de la memoria del paso por las nieves eternas cuando leemos en - el Popol Vuh: "No se manifestaba la faz de la tierra. Sólo estaban el mar en calma y el cielo en toda su extensión...Solamente había inmovilidad y silencio en la noche"?, (171); o es una idea evolutiva mágico-religiosa?.

  Ese mismo libro nos confunde cuando menciona múltiples veces un implemento que no es considerado en forma regular como mesoamericano, la cerbatana, usada en Centro y Sudamérica por los grupos cazadores de la selva; ¿eran grupos de paso hacia el sur, o migraciones del sur que vinieron y se asentaron junto con su mitología?. La cantidad de citas de ese elemento no nos deja pasarlo por alto, (172), además de que el nombre del héroe principal: -- Hunahpú, significa "cazador con cerbatana". (173).

---

(171) Popol Vuh, 1953. Pág. 85. Nota: Es necesario repetir que si mencionamos al Popol Vuh para estas épocas es porque las estelas de Izapa, olmecas, parecen describir los diferentes pasajes de ese libro sagrado.
(172) Op. Cit. Págs. 100, 102,109,111,115,138,139,145,147,158, etc.
(173) Op. Cit. Pág. 82. Nota al calce. No. 3.

Los "Anales de Cuauhtitlán", (174) a pesar de ser un documento -- rescatado en la colonia española, hemos visto que nos permite re gresar en la historia americana. Relata 4 Soles o Eras que había pasado la humanidad y el número 4 presenta aquí la idea de división sagrada. Para el Altiplano, el primer Sol terminó con --- grandes lluvias que quizás correspondieran a deshielos o innunda ciones del Reciente; el segundo parece describir la vida en montañas escarpadas y polares porque la gente cuando se caía se moría, anochecía pronto y las fieras se comían a los hombres. El tercero acabó con erupciones volcánicas, (las que se siguen re-- gistrando hasta la fecha, con el Paricutín y el Chichonal). El cuarto relata ventiscas que sólo son desastrosas en las costas, como los huracanes, y el quinto comenzó cuando en Teotihuacán se pudo echar a andar el Sol, después de crearlo, gracias al sacrificio de sangre, supremo alimento de los dioses, (ideas que de-- ben comenzar en épocas tempranas, con el corte de cabezas, según se desprende de los datos de Mac Neish y de los abundantes bajorrelieves y esculturas olmecas. El sacrificio de corazones hasta hoy parece ser posterior).

Para el sur, primero se crearon los animales y vegetales y des-- pués la humanidad de tierra y lodo; luego otra de madera; posteriormente los hombres de carrizo y las mujeres de petate y por - último el hombre de maíz y sangre. Las tres primeras formas humanas fueron destruídas por los propios dioses porque no supie-- ron loarlos, agradecerles.

La mitología de orígenes en Mesoamérica, pues, presenta dos gran des corrientes, la del Altiplano y la sureña; ambas tienen como base común las 4 creaciones de hombres y 4 destrucciones por ele mentos y dioses, hasta llegar al 4º hombre, el perfecto porque - supo alabar y reconocer a sus creadores. Aparecen en las dos co rrientes, animales como el mono, el tigre, las aves, los peces, el águila, las serpientes, el venado y el perro; el Sol, la Lu-- na, y otros cuerpos estelares; los ancianos creadores, adivinos, curanderos, milagreros; los gigantes primigenios, (que algunos - autores relacionan con la megafauna prehistórica); el cuchillo - de obsidiana y el árbol ahuecado o partido, de donde salen los - seres, o es utilizado para salvar a los progenitores de la raza humana.

La creación del hombre se hace en las 2 áreas con sangre y maíz, (175), en el Altiplano se mezclan huesos de antepasados y en el sur carne de tapir y culebra (mito que corresponde a grupos cakchiqueles históricos). La palabra, el verbo divino, es la tradición mítica para la creación en el Sur, hecho que puede ser consecuencia del contacto cristiano. En el último Sol fueron necesarias muchas maquinaciones mágicas para echar a andar los cuerpos celestes y lograr el último orden cósmico.

---

(174) En Códice Chimalpopoca Ed. UNAM. 1975. Págs. 3 a 5.
(175) "Memorial de Sololá"; 1950, Pág. 50; Códice Chimalpopoca (Leyenda de los Soles) 1975, Pág. 121.

Las variantes, sobre esas dos temáticas fundamentales son muchas pero siempre se notan las ligas que las atan.

Por otro lado, hasta tiempos recientes algunos grupos consideraban que en el juego, la pelota llevaba el papel del Sol y la cancha el del universo (176) en tanto que el hombre debía, con su acción, mantenerlo dinámico, funcional; para ello, el juego se hacía en la noche y la pelota se encendía, de modo que parecía un sol rebotante y los jugadores se veían obligados a pegar con palos, manoplas y otros protectores. Este es un manejo claro de ideas simpatético-homeopáticas.

Aunque no sepamos si los olmecas tenían esas costumbres, nos damos cuenta que en las tempranas altas culturas, el juego de pelota fue una institución formidable, que no sólo desempeñó un papel de ordalía divina en la definición de los conflictos sociales, sino que relataba parte de los mitos de origen, en los cuales el Sol se movía en el firmamento porque el hombre le imprimía fuerza con el acierto de sus golpes y la sangre del sacrificio del jefe vencido.

Swezey(177) opina que el Monumento 10 de San Lorenzo es un jugador de pelota con guanteletes y nosotros no lo rechazamos, simplemente creemos que no siempre se utilizaban esos protectores, sino sólo de noche, cuando había que defender a la piel de las quemaduras de una bola de fuego. Esa escultura tiene máscara de gran felino y debe referirse al tigre "nocturno" o "de noche", negro, que carece de manchas y porta un tocado con la "V" hendida, que alude al sacerdote-murciélago sacrificador, el que cortaba la cabeza de los jugadores vencidos.

Los mitos de origen no eran del manejo popular sino de las esferas selectas y por los centros ceremoniales deducimos que se relacionaban con el Sol fundamentalmente, pero el calendario ritual nos obliga a pensar que la Luna y Venus no eran menos importantes.

Las costumbres arquitectónicas megalíticas abusan de la forma cilíndrica y acusan costumbres arbóreas, palafíticas, de culturas anteriores a la de la agricultura del maíz, lo que las fuentes no contradecirían porque el hombre hecho antes del fabricado de maíz fue de madera, según el Popol Vuh.

Los mitos de origen tienen una gran capacidad de resistir influencias y casi cada grupo guardó sus propias ideas, inclinándose por aumentar las prestadas sin eliminar las propias.

Eso es notable en cualquiera de los libros sagrados de Mesoamérica, pero como hemos estado manejando el Popol Vuh, mencionaremos que guarda las ideas de origen de grupos cazadores y recolectores (178), en las aventuras de los gemelos "Uno" y "Siete" Ca-

---

(176) Corona Nuñez, 1957. Págs. 20 a 22.
(177) Swezey, 1972, Pág. 475.
(178) Popol Vuh, 1953. Primera Parte, Capítulos II a IV, Págs. 91 a 133.

zador con Cerbatana" (Hun-Hunahpú y Vucub-Hunahpú) y los amalgama con orígenes de grupos agricultores (179) en las aventuras de los gemelos "Cazador con Cerbatana" y "Tigrillo" (Hunahpú e Ix-balanqué).

No podemos decir con precisión cuáles fueron los mitos de origen olmecas, pero probablemente la estela No. 5 de Izapa nos está detallando hechos centrales como hemos dicho páginas atrás: el árbol ahuecado que parte de la tierra, llega a los cielos y marca el medio de la escena; el artífice modelando figuras humanas; el viejo shamán de gorro cónico relacionado con el fuego y la diosa del maíz y la vegetación como pareja mántica; los mascarones de Gucumatz y Tepeu; los animales que buscan su lugar, las aguas que se retiran de las montañas, los arroyos que corren libremente entre los cerros.... "Luego hicieron a.... los genios de la montaña, los venados, los pájaros, leones, tigres, serpientes, culebras, cantiles... Y estando terminada la creación.... les fué dicho....
-Decid, pues, nuestros nombres, alabadnos a nosotros..... pero no se pudo conseguir que hablaran...." (180).
Todo eso está en la estela y el pájaro de pico amarrado podría significar que era impotente para comunicarse, pero puede tener muchas interpretaciones.
La estela 6 del mismo sitio nos da los elementos tapir (danta), serpiente y hombre, que son los que manejan los cakchiqueles en la formación de la carne del hombre, faltando el maíz, (181).

Los mitos escatológicos van junto con los de creación, como se ha dejado asentado al analizar los "Soles" o las 4 creaciones acompañadas siempre de la explicación de su destrucción. Para tiempos posteriores, en la zona maya se tiene la idea de la fatalidad de los katunes " 8 Ahau", llevando invariablemente un contexto nefasto. Por el parentesco entre las culturas olmeca y maya temprana, no sería remoto que ellos hubiesen tenido ideas semejantes.

En el Altiplano, los siglos de 52 años llevaban una carga de miedo por un holocausto final. Se apagaban los fuegos hogareños, se rompía la vajilla y enseres de barro, se hacía un gran escándalo para espantar todo lo que pudiera dañar el orden cósmico, y si nada ocurría, a media noche se encendía un fuego nuevo en un templo especial y se repartía a todas las comarcas sujetas a Tenochtitlán. No hay nada entre los olmecas que nos hable de este temor, ningún bajorrelieve ni escultura, y el hecho de que ellos, igual que los mayas, tuviesen un calendario con cuentas mucho mayores a los 52 años, nos hace pénsar que estos mitos escatológicos no se tenían, sino mas bien los nefastos katunes "8 Ahau" que cada 20 años amenazaban con enormes calamidades. De ahí concluímos que el número que pudiera significar "término" era 20 desde tiempos olmecas, para la zona sur de Mesoamérica.

---

(179) Op. Cit. Capítulos V a XIV. Págs. 133 a 173.
(180) Op. Cit. Págs. 86 a 89.
(181) Memorial de Sololá, 1950. Pág. 50.

El mito de la vuelta de Quetzalcóatl también tuvo implicaciones escatológicas en el Altiplano, ya que se suponía que al regresar pondría todo en un nuevo orden. Desconocemos si los olmecas tuvieron un personaje semejante.

- Los mitos de tiempo y espacio podemos inferirlos de su calendario, de sus espacios sagrados y en general de su arte.
El tiempo, regido por números, debe haber tenido significados buenos y malos. Ya vimos que Bernal sugiere que los niños se bautizaban con el nombre que correspondía a la fecha de su nacimiento, lo que nos resulta casi indiscutible, y Tlatilco, que sólo era una avanzada olmeca en el Altiplano, ya mencionamos que dió una figurilla con el numeral 7 en el vientre: — —. Así, el signo y los números regentes de los días tenían un valor mágico y eran determinantes en la formulación de los horóscopos de esa cultura; el hombre estaba toda su vida marcado por el tiempo en que nacía. Los sacerdotes o brujos encargados de elaborar dichos horóscopos, también señalaban los días adecuados para que salieran los comerciantes, fijaban las fechas para los juegos de pelota o para declarar la guerra. El tiempo era -- pues, el que fundamentaba si los aconteceres iban a ser positivos o negativos. Ya era una idea precisa que 4 enanos sostenían el espacio celeste, los Bakabes, como nos muestra el monumento 2 de Potrero Nuevo y nos enseña el Popol Vuh:...(los hombres).... " Acabaron de conocerlo todo y examinaron los cuatro rincones y los cuatro puntos de la bóveda del cielo y de la faz de la tierra"...(182). Así, su mundo y su cielo no hay duda que fueron concebidos cuadrados.

Los movimientos del Sol, Luna, Venus y algunas otras estrellas fueron manejados a la perfección por los astrónomos-matemáticos y aunque esa ciencia era monopolio de los sabios-sacerdotes, el pueblo estuvo al tanto de muchos conocimientos o se hubiera acabado su manejo con la destrucción de esa élite, lo que sucedió en parte.

La relación Luna-mareas debe haber sido notable y significativa para las culturas de la costa o las rodeadas de agua como los olmecas, -- así como el aumento de la atracción del satélite en los días de apogeo. De aquellos olvidados conocimientos mesoamericanos quedan algunas supersticiones populares como la de cortar árboles cuando son viejos y la Luna está en creciente, para que no le entre la polilla.

- Sus espacios sagrados nos son conocidos por la programación geométrica de los diferentes edificios, plazas, plataformas, altares y templos en los centros ceremoniales olmecas: el cuadrado era la idea que tenían del cosmos, el círculo los cuerpos estelares y el cono la forma para acercarse a sus dioses, figura de cerro como han dicho varios autores.

De hecho, los altos basamentos con esquinas redondeadas o en forma de cono truncado como cerros, parten del protoclásico y llegan hasta fines del clásico o teocrático en el sureste de Mesoamérica; pero el propio culto a los cerros y sus espíritus duran todo el tiempo, pasan la conquista, la colonia y los conocemos en nuestros días sólo que con variantes por los sincretismos con las religiones cristianas.

---

(182) Popol Vuh, 1953. Tercera Parte. Capítulo II. Pág. 178.

La Venta, el sitio mas rico y notable de esa cultura, ostenta como edificio principal una "piramide cónica" muy discutida porque no se puede asegurar que desde sus inicios haya sido como está hoy. Varios especialistas se inclinan por pensar en que fue la erosión natural (aire, lluvia, deslaves) la que le dió el actual terminado de "molde de jaletina" y que originalmente debió ser pirámide truncada. Como resulta un acertijo, tenemos que aceptarla como está, imitando las elevaciones que la naturaleza da a la tierra y que tiene sentido en la mentalidad mágica de los hombres prehispánicos, ya que para sus ritos religiosos hasta hacían panes de maíz en forma de cerros e iban a ellos a hacer ofrendas.

Los centros ceremoniales, proyectados y dirigidos por especialistas en construcción, geometría, matemáticas, astronomía y religión, hablan de la relación del hombre con sus creadores míticos a través de sus cortes, plantas, formas, distribución y orientación, (183), la que no es constante, pero siempre tiene un indicativo solar preciso, ya sea referido a los puntos cardinales o a los solsticios y equinoccios.

El juego de pelota no careció de cancha en todos los asentamientos olmecas; conocemos el de Dainzú, no muy bien entendido pero aparentemente tenía forma de "L"; otro es el de Xoc, Chiapas, cuyas bajas plataformas no permitirían anillo central, sin embargo la autora aclara que hasta 1972 no se había podido estudiar, (184)

Que el juego de pelota era un espacio sagrado no tiene la menor duda; sin embargo debió haber canchas comunes, para entrenamiento y juego popular y hasta la conquista se diferenció el Tlachtli del Teotlachtli. La mitología también lo plantea así: los gemelos divinos juegan normalmente en una cancha, pero al enfrentarse a los dioses del inframundo exigen rectitud y lealtad especiales, porque ellos no han sido los que han retado y se encuentran en un campo de juego sagrado (185). Prueba arquitéctonica es que tardíamente aparece adaptado a su estructura un temazcal, baño de vapor que se utilizaba para la purificación de los que iban a acometer una tarea santa o de los que debían perder impureza; en el temazcal se "limpiaban" los jugadores antes de la lid, obviamente para no ofender a los dioses que la presidían y que se representan desde Dainzú (186).

No sabemos cómo era la planta de los primeros juegos; creemos que se limitaban con marcadores y líneas en el piso, además de que probablemente tenían graderías para los espectadores, como se ve en las pinturas murales de Teotihuacán, (187).

---

(183) Para mayor aclaración sobre la definición de espacio y tiempo sagrado, consultar a Mircea Elíade, 1967.
(184) Bernal Seuffert. 1979. Págs. 12 a 15. Ekholm-Miller, 1973. Págs. 5 a 8.
(185) Popol Vuh, 1953. Segunda Parte. Capítulo IX. Pág. 153.
(186) Bernal y Seuffert. 1979. Págs. 12 a 15.
(187) Aveleyra, 1963 (a). Ilustraciones.

El espacio consagrado del juego debió ser sobrecogedor en la conciencia mágica de las primeras civilizaciones. En él no sólo residían los dioses, sino hacían claras sus decisiones favoreciendo a los vencedores. Entraban todos los jugadores vivos, pero algunos ya no salían; solamente sus cabezas degolladas se veían por algún tiempo en sitios elevados. Ignoramos qué clase de dioses pudieron presidirlo, pero debieron ser patrones de la alegría, de las flores, de elementos alucinógenos o estimulantes; también protectores clánicos, tribales o del linaje de los jugadores.

En Dainzú, hay dos deidades muy claras, la piedra No. 40 y la No. 50 (188). Ambas están sahumando un cartucho rectangular, con un nicho ornado con diferentes símbolos y que para mi gusto puede ser el lugar del anillo por donde pasaba la pelota; bajo la tea tienen ambos una cabeza humana cortada con símbolos preciosos, como si fuera la presea que esperaban.

En el tocado, los dos llevan testas animalescas; el No. 40 parece un felino, mientras que el 50, por la protuberancia nasal, da la impresión de ser un murciélago. Su aspecto es ceremonioso y aparentan sacralizar el espacio donde se desarrolla el juego.

La piedra No. 44 es un hombre con casco de jaguar y la No. 28 un personaje con ornamentos faciales de jade y tocado y collar ostentosos. Ambas figuras se antojan jueces o jefes de los grupos contendientes.

La piedra No. 2 presenta a un hombre descabezado, sentado sobre un tronco con rasgos felinos (grandes colmillos y cabeza redonda, sin hendidura en "V"); su brazo izquierdo está esfumado y en la mano derecha porta un cuchillo sin punta. Suponemos que la debilidad de la mano zurda significa que se han perdido las fuerzas para la lucha y el cuchillo, el sacrificio que se acostumbraba.

Una simbología semejante tenemos en el bajorrelieve de la piedra No. 27, que tiene el collarín sangriento que llevan todos los jugadores de este sitio, pero sin cabeza; a la derecha una mano empuñada y a la izquierda una especie de brazo esfumado, todo con volutas y chalchihuites indicando "precioso".

Son numerosos los glifos de este lugar pero carecemos de información para interpretarlos; de entre todos, nos atrae especialmente el que sustenta el jugador de la piedra No. 3, que por los lados y la parte superior tiene 8 figuras que parecen ser hongos ; si recordamos que Dainzú está en Oaxaca y que hasta la fecha es la zona donde se come este tipo de vegetales para entrar en comunicación con los dioses, no sería remoto que tuvieran la misma idea : el jugador que come 8 hongos cuando juega pelota para propiciar a los dioses. Su pectoral no es el collarín de sangre común a todos, sino el rectángulo con nicho que sahuman los dioses del juego.

En la piedra No. 38 hay otro hombre con casco animalesco, que ofrece a manera de trofeo la cabeza de un felino, con un profundo sentido totémico.

- -

(188) Bernal y Seuffert. 1979. A lo largo de la obra.

La pared de Dainzú, con los bajorrelieves de jugadores, es baja y desgastada. No podemos saber con certeza si fue la cancha o un recinto iniciático para tales atletas. Nos hubiera gustado que fuera rectangular y con un nicho o dos en la parte media para asegurarlo. Sin embargo, el hecho de que la colina tenga hacia arriba basamentos que pudieron utilizarse para los observadores, nos deja dubitativos.

Otro tipo de espacio sagrado es el que reunía a los sacerdotes sabios-hechiceros en ceremonias , bien para público amplio o para iniciados. Este se sugiere en La Venta, por el conjunto de figurillas de piedras verdes, pulidas, que parecen una maqueta o escena que se trata de perpetuar, encontrada por Heizer, Drucker y Squier y que actualmente se encuentra en el Museo Nacional de Antropología de México. En ella, un grupo de iniciados, con cráneo deformado, mutilación dentaria, rapados y emasculados, parecen estar en una deliberación. Tienen como respaldo una serie de hachas petaloides a manera de columnas que pensamos que representan las del patio del Complejo "B", que sería el que funcionó en su tiempo para esas juntas.

Pasando a los mitos de salvación o soteriológicos, queremos recordar que se trata de los que hacen mención a personajes que han aportado conocimientos o inventos positivos para la vida del grupo o bien han eliminado peligros a la comunidad.

Si nos mantenemos en el supuesto de que en las estelas de Izapa se relatan algunos pasajes del Popol Vuh, (por necesidad con variantes por el tiempo y el espacio que media entre la sociedad izapeña de 600 A de J.C. a 200 D. de J.C. y las tradiciones orales quichés que llegan al siglo XVIII), podemos tener interesantes rasgos de prueba. El libro sagrado de los quichés, en su Primera Parte comienza describiendo la creación del hombre, y abruptamente, en el Capítulo IV, la interrumpe para relatar, sin hilación aparente, la historia de tres personajes soberbios y perniciosos (189) que vivieron entre los tiempos de los hombres de madera y los de maíz.

El principal, Vucub-Caquix (nombre calendárico que quiere decir "Siete-Guacamaya") era padre de los otros dos: Zipacná y Cabracán. El nombre del primer hijo es comparable a Cipactli, monstruo del Altiplano que tenía figura de cocodrilo y representaba las obscuras profundidades.El nombre del segundo significa "terremoto" en quiché. Se siente un cuadro sincretizante de mitologías sureñas con centrales y para abundar, observamos que la madre de los jóvenes orgullosos se nombraba Chimalmat, igual que la del Quetzalcóatl tolteca, Chimalma.

Tal parece que los pecados fundamentales de los tres eran el abuso y la inmodestia, el vanagloriarse de sus hazañas y exagerar sus riquezas, lo que resultó molesto a Corazón del Cielo, y Hunahpú e Ixbalanqué, por quedar bien con los dioses, se propusieron destruir a esos seres orgullosos que se sentían a la altura de las divinidades.

Vucub Caquix se comparaba con el Sol y la Luna y exaltaba el brillo

- -

189) Popol Vuh, 1953, Primera Parte. Capítulos Primero a IX. Págs. 85 a 112.

de sus plumas. Tenía un árbol de nance y cuando estaba trepado en él comiendo, fué agredido por los héroes con un dardo de su cerbatana que le destrozó la mandíbula; herido, le arrancó el brazo izquierdo (su fuerza mágica?) a Hunahpú, se lo llevó a su casa y lo colgó sobre el fuego. Al hablar con su mujer, las muelas se le aflojaron. Por haber perdido el brazo, el héroe no estaba en posibilidad de luchar contra Vucub-Caquix y tuvieron que recurrir a dos viejos, hombre y mujer, la eterna pareja de dioses, para recobrar el miembro amputado y lo hacen engañando, haciendo creer que son curanderos de muelas, abuelos de los jóvenes héroes. El orgulloso ser pide que lo alivien, pero en vez de muelas le ponen maíz y le roban sus riquezas, dejando en nosotros la idea de que desciende de ser dios celeste a una deidad de la tierra, que tiene que permitir el saqueo de sus piedras preciosas y demás pertenencias y acepta por todo pago la implantación del maíz.

En nota al calce, Recinos (190) explica que Hunahpú puede traducirse por "flor olorosa" y que es el vigésimo día del calendario quiché y cakchiquel, que en el Altiplano Central es "Xochitl" o flor, todo lo cual nos sirve para ampliar el número de los rasgos sincretizados, pero al mismo tiempo darle un nuevo sentido, porque la flor es representante de la sangre sacrificial.

No hay que olvidar que el árbol es un elemento de "orígenes", que penetra la tierra hasta sus profundidades y llega al cielo, y de su tronco (madera) se hacen hombres, se tallan barriles para que se salve una pareja humana, se labran dioses falsos, o salen seres humanos que forman la base de la población, según mitos de diferentes regiones.

Zipacná (Cipactli, monstruo de la tierra-agua que en el Altiplano tiene figura de cocodrilo) comete la tropelía de asesinar a 400 muchachos que querían hacer su casa, dejándoles caer el techo, lo que es una variante maya de mitos cosmológicos, porque en grupos actuales se cuenta que el cielo primero se apuntaló con un gran árbol en el centro, pero el cielo pesaba mucho por las estrellas que cargaba (los 400 o inumerables muchachos) y se vino abajo, aplastándolos, y sólo se quedo fijo cuando los cuatro Bakabes lo tomaron por las esquinas y lo detuvieron. De ello resulta que,conceptualmente, la forma celeste es cuadrada, al igual que la tierra, a la que protege.

Tales relatos nos introducen en el mito de Huitzilopochtli, que se enfrenta en el momento de su nacimiento con sus 400 hermanos

Tanto en el Popol Vuh, como en las leyendas mexicanas, esos 400 individuos son estrellas que se eclipsan a la salida del Sol, y queda probado cuando hunahpú e Ixbalanqué se integran al Sol y la Luna, al final de la Segunda Parte del libro sagrado, porque se llevan a los 400 muchachos muertos por Zipacná, lo que nos sigue hablando de la mezcla de ideas míticas mesoamericanas.

Los héroes eliminan a Zipacná dejándole caer encima todo un cerro convirtiéndolo en piedra, en parte de las profundidades terrestres, lo que en realidad simboliza esa figura.

(190) Op.Cit.Primera Parte. Capítulo V. Pág. 100. Nota al calce No. 62

Al tercero de los soberbios, Cabracán, productor de los terremotos y deribador de las montañas, lo atan, lo matan y lo entierran cuando llegan al oriente, donde estaba la gran montaña.

Trataremos de localizar estos mitos soteriológicos en las estelas de Izapa:

La No. 25 tiene una gran ave, de pico curvo y finas plumas que corresponde a la descripción de la personalidad de Vucub-Caquix "Siete-Guacamayo" está parada sobre una estructura que nos sugiere un tzompantli primitivo, porque parece querer colocar en ella una mano cortada que lleva bajo su ala, junto a otra figura extraña que podría ser una muela, pero también un grano de maíz con raíces gruesas.

Mirando suplicante hacia arriba, está Hunahpú, con su brazo cortado de cuyo muñón salen chorros de sangre. El que Vucub-Caquix lo haya querido poner "colgando sobre el fuego", significaría la destrucción del miembro, no su exhibición como se hace en el tzompantli, pero la estructura que estamos interpretando sale de una especie de olla o bracero que liga bien con lo que indica el Popol Vuh: un recipiente para fuego.

La figura de un enorme árbol-cocodrilo que hunde su hocico en la tierra, con brazos humanos y un espeso follaje en vez de cola,nos lleva a pensar que se trata del viejo dios creador que intercede para recobrar la mano del gemelo, manco del brazo izquierdo, con sus poderes sobrenaturales perdidos.

Sin embargo, también puede ser sólo la presencia de Zipacná, el gigante que se echaba a cuestas las montañas y acabó formando parte de ellas.

Al personaje de la estela 89, ya vimos que Norman lo asocia a un cautivo del inframundo, pero el hecho de que hayan tenido que llegar al oriente los gemelos para matarlo, y que la figura se haya encontrado viendo hacia esa dirección, para mí los identifica.

Serían demasiadas coincidencias iconográficas para que estas estelas no ilustraran los mitos que perduraron hasta el siglo XVIII de nuestra era y debemos acabar por aceptar que, aunque con variantes, una gran base de mitos, ritos, cultos y prácticas mágicas, empiezan desde el preclásico y se van redondeando en el clásico temprano; muchos terminan en la crisis final de esta etapa, pero otros atraviesan el militarismo y son detectados en su mayor parte por los conquistadores. Los grupos muy marginados, que no participaban de las ideas comunes del obscurantismo mesoamericano, sino que guardaron hasta la fecha su acervo de conceptos y manipuleos mágicos, cuando los localizamos vienen a darnos luz sobre la interpretación de figurillas y otros objetos que no puede explicarse la arqueología, como la elaboración de los amuletos.

Izapa es una población olmeca-maya; parece ser una mezcla tan temprana que ni el arte fue capaz de diferenciarlas. Es distinta

al resto de lo olmeca por sus estelas tan descriptivas, que contrastan con la sobriedad de la escultura del Golfo. Las estelas que relatan momentos de salvación o solución a problemas generales pueden ser mas, pero bástenos con la explicación de la 25 y la 89 para que se vea que la preocupación por acontecimientos soteriológicos fue profunda.

- Pasa lo mismo con los mitos de renacimiento y renovación, como el que está plasmado en la estela 10 que sugiere el mágico embarazo de la doncella del Xibalbá, por el jugador ya decapitado.

  En la estela 12, dos mujeres(?) propician la vida de los héroes jugador-brujo-tigrillo-caña de maíz con fuego sagrado que mantienen en el centro de un recinto sagrado.

  La estela 67, con un arco iris atrás de un personaje que surge de un sarcófago de piedra, barbado y con máscara bucal, también nos da la impresión de una escena de renacimiento.

  La No. 50, por el quincunce que tiene el esqueleto en la cadera y por la mariposa que sale de sus entrañas, la podemos interpretar, bien como la nueva vida de los guerreros como mariposas o como el constante renacer de Venus.

  La transformación natural de los insectos que pasan una etapa de capullo, encerrados, para salir alados, superiores, a una nueva vida, (estela 28), y los animales hibernantes, dieron al hombre prehispánico la sugerencia de la resurrección; algunos de ellos como el murciélago y el colibrí (Camazotz y Huitzilopochtli), se conectaron con la muerte pasajera, que permite no sólo una nueva vida, sino superior. Hibernan también algunos reptiles y ciertos batracios que se encajan en el lodo mientras pasa el mal tiempo; las serpientes cambian de piel dejando pensar que consiguieron una fundamental renovación. En fin, el mundo animal fué una inagotable fuente de inspiración para estos temas, que se proyectaron tanto en sus mitos, como sus ritos y cultos y por eso los detectamos.

- La mitología sobre reyes o grandes líderes no podemos interpretarla a pesar de que es obvia: por la puerta de pequeños templos llamados "altares" por costumbre, salen personajes del interior de la tierra, ligados a otros por medio de cordones, (linaje?).

  A veces presentan niños recién nacidos o ya crecidos y llevan en su tocado las insignias de su futura profesión (Altares 4 y 5 de La Venta). Es claro que se relacionan en su origen con lo subterráneo con el tigre, lo primigenio o lo mas antiguo.

  Las cabezas colosales deben corresponder a destacados jugadores de pelota que finalizaron decapitados, cosa que no es permitido deducir por las abundantes representaciones alrededor de la cancha de Dainzú.

  Sacerdotes de cultos especiales, héroes culturales o jefes totémicos deben haber sido los que inmortalizó la piedra, sentados

como felinos (monumento 8 de La Venta) o con animales en las manos (monumento 47 de San Lorenzo); o controlando a un tiburón (monumento 63 de La Venta); o militares y jugadores de pelota en acción , (monumento 13 y estela 2 de La Venta); o en exaltación de su personalidad (monumento 19 de Laguna de los Cerros).

Tres luchas cuerpo a cuerpo estamos obligados a mencionar por necesidad: primero el monumento 3 de Potrero Nuevo, que parece el triunfo de un guerrero tigre sobre otro sin jerarquía Lo han interpretado como la cópula entre un jaguar y una mujer, lo que daría la línea "hijos de tigre", pero no lo creemos - porque la actitud del hombre-felino es de gran poderío y el cuerpo caído está en una postura de defensa mas que de entrega.

Después el monumento 1 de Tenochtitlan, un cuerpo masculino está arrodillado sobre otro; el vencedor tiene insignias : pectoral, cinturón, capa y glifos, mientras que el perdedor - no lleva nada. Hay que recordar que en Mesoamérica, los vencidos tomaban la calidad de esclavos y no tenían derecho de - llevar ornamentos. En tercer lugar el monumento 20 de Laguna de los Cerros, también tiene una figura semiarrodillada sobre otra yacente, y la triunfadora está mas ornamentada. Estas esculturas deben representar la expansión militar de sus respectivos pueblos y los protagonistas pasaron a un plano de héroes legendarios que por desgracia se ha perdido.

- Los mitos de transformación o nahualismo son abundantes entre los olmecas. La identificación de los hombres con los animales es tan profunda que algunos investigadores se niegan a - considerar que ya existe un panteón definido, una religión organizada, proponiendo que se consideren sus creencias, totémico-shamanísticas, lo que es incompatible con el desarrollo - del Estado teocrático, indiscutible.

Este pueblo no separó la personalidad humana del animal que - le daba el linaje, el status social o la jerarquía y parece - haber:

A) hombres-jaguares.- Con hocico con las comisuras hacia abajo, grandes colmillos, garras y manchas en forma de flor o cruz (escultura en barro de Atlihuayán, Morelos).

B) Hombres-murciélagos (vampiros).- Con hocico chupador a veces protuberancia nasal; un colmillo en medio del labio superior o dos inferiores; la "V" hendida en la frente; rara vez con alas. Su "huella" tiene largos dedos y un pulgar - muy levantado. En las hachas pulidas con frecuencia lleva un cuchillo en las manos, con lo cual se señalaba el oficio de sacrificador. (Hacha Kunz; estela 21 de Izapa; multitud de hachas esgrafiadas.)

C) Hombres-monos.- Con poco mentón y facciones animalescas. A veces viendo el cielo, (monumento 56 de La Venta).

D) Los que se relacionan con reptiles, monstruos marinos, aves

varias y mamíferos sanguinarios; tienen sus rasgos en el tocado u ornamentos, o bien es la figura animal con extremidades humanas, (estela 5 de Izapa; monumento 11 de la Venta).

E) Hombres-aves.- De picos cuadrados como patos (estatuilla de Tuxtla); curvos de ave de rapiña (Xoc y Pijijiapan.); largos como el colibrí o cortos de pájaro (estela 5 de Izapa).

F) Hombres-mariposa.- Con alas y máscara bucal, (estela 50 de Izapa)..

G) Hombres-Tapires-serpentinos.- Con extremidades humanas, (estela 6 de Izapa).

H) Hombres-cocodrilo.- Con extremidades humanas, (estela 25 de Izapa).

I) Hombres-abejas.- Estos insectos, mencionados metafóricamente en el Popol-Vuh, dejan la impresión de referirse a los militares, igual que las avispas, (estela 21 de Izapa).

Debe haber mas animales asociados a orígenes, status y jerarquías; con celo se hallarían, pero no es nuestro propósito especular, sino dejar constancia de que no era el tigre el único que señoreaba esa sociedad, indiscutible animal totémico y símbolo de los militares, así como el murciélago lo fue de los encargados del sacrificio humano y la serpiente del sacerdocio relacionado con el copal y la oración, según la estela No. 19 de La Venta.

Nos es factible admitir cultos totémicos subyascentes de los clanes y las tribus; pero el control ideológico, político y económico que los sacerdotes necesitaban desplegar sobre la población productora, no podía descansar en bases débiles, como sería el culto a un tótem que se mantiene en niveles de consanguinidad, de parentesco, rebasados por la organización estatal.

Los animales fueron tótems en las primeras estructuras sociales americanas, pero con la complejidad del Estado acabaron representando a las castas inicialmente y luego jerarquías, según se identificaban con los elementos míticos que formaron su religión. Sin embargo, múltiples grupos tribales y clánicos, que los rodeaban, mantuvieron sus tradiciones totémicas, y sus representaciones, cuando las encontramos, nos confunden.

- La mitología sobre los espíritus y el mas allá la inferiremos de los ajuares mortuorios: las figurillas de enanos gordos y sonrientes, con cara de niños (llamadas "baby face"), nos recuerdan las leyendas de los Chaneques costeños, que eran así, mofletudos y chocarreros, gustaban de desviar las almas y enfermar de miedo a los que se acercaban a sus cuevas, donde vivían en lo profundo, en las partes mas intrincadas y obscuras; pero no tendría sentido que sus efigies acompañaran a los muertos. En cambio, hasta la actualidad existe, en la costa y el sureste, la idea de enanitos sonrientes y buenos que curaban y que vivían junto a los ríos (191), lo que va de acuerdo con cuadros de enfermedades graves y de espíritus que conocen de ríos, que eran los caminos al inframundo.

- -

(191) Op. Cit., 1953, Pág. 163. Nota al calce, No. 212.

Pensamos que la única explicación para que esas figurillas de hombres rechonchos con cara de niño formaran parte de los ajuares funerarios, es que representaban curanderos y funcionaban como elementos psicopompos.

Debía ser idea popular, ya para estas épocas, que los muertos en el juego de pelota y en la guerra iban a habitar a la casa del Sol; la estela 9 de Izapa nos describe a una deidad pájaro-"precioso", con su "bate" de jugador, al parecer decapitado y con chorros de sangre brotando del cuello en vez de cabeza, que lleva un alma hacia esas moradas. La tradición del Altiplano Central, en el momento de la conquista española, incluye a las mujeres muertas en el parto en tal corte solar y la deidad psicopompa era una mujer sin cabeza (o con el cráneo descarnado), de cuyo tronco le brotaban chorros de sangre en forma de serpientes; su nombre era Teoyaomiqui y era fiel compañera de Huitzilopochtli. Los dos llevaban un collar de corazones, manos y cráneos. Así, las colosales figuras encontradas en el centro de México que han dado en llamarse Coatlicue, no eran representaciones de tal diosa, sino de la "encaminadora" de almas, (192).

El pájaro "precioso" psicopompo, de los olmecas, sufrió una gran transformación a través del tiempo, pero no se le eliminó. La leyenda mexica dice que las almas regresaban del cielo del Sol, cuatro años después de la muerte, transformadas en pájaros, mariposas y otros insectos (193).

Estas ideas, insistimos, se conectan con los animales que según el ojo lego mueren y reviven, como los insectos, que pasan por la etapa del capullo para transformar tranquilamente la larva en hermoso ente alado; los que hibernan, sean mamíferos o reptiles; los que cambian de piel; y los que por error parecen hibernar, como el colibrí que en realidad migra en invierno y regresa en primavera.

La figura del decapitado que en vez de sangre le brotan serpientes del cuello, aparece en el Clásico y a principios del Militarismo y son 7 ellas, dando lugar al nombre de Chicomecóatl, después diosa de la tierra, que hizo trilogía con Toci y Atlatonan para presidir el mes de Ochpaniztli, en el que se desbarrancaban 4 esclavos de lo alto del templo y al caer se les cortaba la cabeza (194), además de degollar a una mujer que representaba a Toci, lo que es prueba del sincretismo de las religiones prehispánicas que en parte seguían vigentes al cabo de unos quince siglos.

---

(192) Barba, 1983. Págs. 3 a 44.
(193) Sahagún, 1969. Tomo I. Ap. del Libro Tercero. Cap. I. Pág. 298.
(194) Robelo, 1980. Vol. I. Págs. 307 a 308.

Tenemos fragmentado el cuerpo mitológico sobre el otro mundo: - se continuaron los sacrificios de compañía, lo que significa que creían en un azoroso viaje que requería ayuda; la cerámica con alimentos disminuyó, así como la tecnología que apoyaba la vida futura, o sea que se iba perdiendo la idea de que en el otro -- mundo se tenían las mismas necesidades que en éste y aumentaron en los centros ceremoniales los objetos suntuarios que ornamentaban a los cadáveres, de lo que resulta que amuletos y piezas apotropaicas eran mas necesarias que los instrumentos de trabajo. En conclusión, la vida después de ésta se creyó diferente sólo el viaje al destino final requería de satisfactores

Los elementos psicopompos, que hasta entonces sólo eran los perros, se multiplicaron con la presencia de deidades "pájaros---preciosos", que guiaban a los jugadores-guerreros, y de los - enanos o niños ("baby face") que acompañaban a todos los muertos La estela 50 de Izapa nos induce a creer que algunos al morir, poseían la virtud de que sus almas se convertían en mariposas, las cuales subían a un cielo superior. Pensamos en un sacerdote -astrónomo por su sacro relacionado con Venus y su tocado de -- viento o caracol cortado.

Nuestra ignorancia hace que no podamos reconocer nada sobre las mujeres muertas en parto, y es mas, las representaciones femeninas son pocas y tan confusas que no es posible asegurar el sexo, como la estela 12 de Izapa.

Otro mito que es probable que se manejara, es el de que el alma necesita salir de la tumba cuando la gente no era incinerada.-- Bernal (195) menciona que en Tres Zapotes hay tubos de piedra - semejantes a los que posteriormente aparecen en Palenque y Oaxaca y que tenían esa función.

Hay que recordar que a partir de estas fechas se abusa de la -- cremación, lo que hace que el arqueólogo pierda valiosos datos que hasta el preclásico superior consiguió. En el momento de - la conquista española se explicaba el beneficio de esta costumbre, diciendo que los objetos incinerados subían con el difunto en forma de humo.

Sin que queramos imponer criterios difusionistas, nos parece interesante mencionar que en algunas partes de China, como Macao, hasta nuestros días se quema al muerto, se depositan sus cenizas en urnas u según se pueda pagar, se quedan en templos o tumbas pequeñas; sus bienes son también quemados, pero simbólicamente: hemos presenciado la incineración de coches, de billetes de alta denominación (de juguete), de casas, enseres y múltiples objetos necesarios para la otra vida, pero todo de papel; - pensamos que las fuentes del siglo XVI nos señalan la generosidad de los mexica que en efecto cremaban cosas preciosas con --

---

(195) Bernal, 1974b. Pág. 212.

los cadáveres: telas, objetos de oro, capas de plumas finas, tocados y diversos ornamentos; pero sobre todo mantas, perros y esclavos si se trataba de un hombre rico o poderoso, (196) los papeles eran para que calentaran el alma del individuo pobre en los pasos por lugares helados. Las mujeres merecían igual tratamiento y se iban con sus husos y malacates, sus valores y enredos, a la pila funeraria. Esas tradiciones partieron del tiempo de los olmecas por lo que nos dice la arqueología, teniendo los mayas posteriores la costumbre de arrojar las cenizas en un lugar sagrado, (197), cerca de alguna construcción importante como el juego de pelota, y le llamaban el "cenicero". Dialécticas ideas de lucha contra la muerte nos da la Estela 22 de Izapa, donde un impreciso personaje lucha contra dos entes armados que lo quieren meter dentro de un sarcófago coronado por un jaguar decapitado.

Todos los elementos son de destrucción y de sequía: mascarones con la mandíbula inferior descarnada, peces muertos y monstruos serpentinos amenazantes. Contrasta con la estela 67 en que, con la misma distribución, los elementos son de vida: del sarcófago destapado sale un individuo con máscara bucal, barba y sonajas; atrás, el arcoiris da la idea de lluvia; a los lados, los mascarones son de tapir, considerado sanguinario pero con cuya carne se hizo la del hombre; el río está lleno de peces y aguas marinas dan dinámica a la parte inferior. Las estelas 22 y 67 parecen ser la materialización de la dicotomía vida-muerte.

El tigre con las fauces abiertas como símbolo del inframundo es una idea clara en Chalcatzingo y en Izapa, donde los mascarones de grandes deidades se usan para significar "lugar de origen", "cuevas", "casa" y hasta posiblemente "sagrario". En cambio la estela D de Tres Zapotes parece presentar una escena de sometimiento dentro de un templo al tigre.

No queremos terminar la parte de mitos esotéricos sin mencionar que los estudios de Norman y De la Fuente (198) nos han sido básicos por las ilustraciones; el primero hace algunas menciones del Popol Vuh, con timidez, y para nosotros ese libro resulta la clave de la interpretación de la mitología de Izapa, y por lo tanto del contexto olmeca tardío.

RITOS

- Si comenzamos por los ritos acostumbrados para conservar la salud,diremos que se relacionaron con el Sol, la Luna, las hier-

---

(196) Sahagún, 1969, Tomo I. Ap. del Libro Tercero. Cap. I. Págs. 293 a 298.
(197) Popol Vuh, 1953, Pág. 124. Nota al calce No. 116.
(198) Norman, 1976. Págs. 87 a 325; De la Fuente, 1973. A lo largo de la obra.

bas medicinales, los elementos naturales, los puntos cardinales, algunos animales y minerales, por deducción homotaxial y no porque tengamos datos para ello.

En nuestros días, en muchos grupos del sureste y de la Costa del Golfo, las plantas se cortan entre rezos y súplicas para que no se enojen por ello y ayuden a sanar. Esa actitud animista no reñiría con la mentalidad transicional que debió presentar la tribu aldeana al pasar a la sociedad estatal; o sea que lo que hoy vemos pueden ser supervivencias clánicas y tribales muy antiguas.

Por el pasaje del Popol Vuh donde los gemelos se enfrentan a los dioses de las enfermedades mortales, deducimos que los curanderos formaban una casta iniciática que para sus ritos adecuados debían conocer con precisión el nombre del mal que se atacaba, para controlarlo (199); igual imagen a la del médico actual, que comienza por un buen diagnóstico.

Hun Hunahpú y Vucub Hunahpú (nombres calendáricos, corrientes), corresponden en su conducta a la gente que carece de conocimientos médicos y se enfrenta a las enfermedades sin preparación.

La sabiduría mágica exige el dominio del nombre de lo que se quiere afectar para apoderarse de su "esencia", y si ciertamente el Popol Vuh no es olmeca y los nombres debieron ser distintos, la forma de actuar expresada en él (200) tal vez pueda proyectarse a esas tempranas épocas para ilustrar lo que le acontecía a los no iniciados en curandería.

Las enfermedades mortales en que se apoyaban los señores del inframundo, Hun Camé y Vucub-Camé (también calendáricos), van por pares como es lo usual en la filosofía dual mesoamericana: - -- (201).

> Xiquiripac y Cuchumaquic.- (próductores de derrames de sangre).- Podrían ser:
>
> hemofilia, leucemia, discracia sanguínea o derrames internos.
>
> Ahalpuh y Ahalganá.- (causantes de hinchazones, pus, cara amarilla): hepatitis, parasitosis hepática, cirrosis, --- absceso hepático, cáncer hepático, problemas vesiculares. Erisipela, diabetes (gangrena de piernas), filariasis, hidropesía, insuficiencia cardíaca.
>
> Chamiabac y Chamiaholom.-(provocadores del enflaquecimiento): cáncer, tuberculosis, paludismo, anemia, uncinaria.

---

(199) Popol Vuh, 1953. Segunda Parte, Capítulo Primero. Págs. 116, 117, 121, 148, 150.

(200) Op. Cit. Págs. 116 y 117.

(201) Op. Cit. En pie de página, nota 95, Recinos aclara que Págs. 117. hay otros dioses de enfermedades entre los Quichés y los Cakchiqueles, según el padre Pantaleón de Guzmán; ahí cita algunas más pero no es explícito.

Ahalmez y Ahaltocob.- (presidían los accidentes); traumatismos, estallamiento de vísceras, asesinatos.

Xic y Patán.- (causaban vómitos de sangre): tuberculosis, úlcera péptica, cáncer gástrico, cirrosis (várices esofágicas).

Los curanderos iniciados manejaban los nombres de las enfermedades en la invocación y en el Popol Vuh serían los segundos gemelos, (202) Hunahpú e Ixbalanque. Primeramente (203) pasaron por un río de "podre" (pus) y por un río de sangre, "donde debían ser destruídos...pero no los tocaron con sus pies, sino que los atravesaron sobre sus cerbatanas"... Cita que quizás se refiera a infecciones y hemorragias que sabían curar. Más adelante, ayudados por un insecto aprenden el título de los señores de las enfermedades mortales y distinguen quién es un dios real y quien sólo un muñeco sin importancia. Al saludarlos uno a uno, sin equivocación, los eliminan como peligros de muerte porque son poseedores de su "yo, designable".

El último mito corresponde a una sociedad mas compleja y tiene a dos personajes malvados distintos: Quicxic, antes sólo Xic, (204), y Quicré. Ambos se relacionan con la sangre (quic) y no es remoto que se trate de entes que realizaban el sacrificio de sangre o de númenes que lo presidían; el "ala ensangrentada" puede ser la denominación para los sacrificadores que eran sacerdotes-murciélagos y los "dientes cubiertos de sangre", las esculturas de los dioses que eran embarradas con ella en sus bocas. Desaparecen Ahalmez y Ahaltocob, causantes de los accidentes, los que debieron quedar bajo el patrocinio de estos dos nuevos y sanguinarios señores.

La única indicación que tenemos para relacionar a la cultura olmeca con el Popol-Vuh en este caso, es la estela 22 de Izapa, rota en un lado, por lo que falta la pareja de un personaje nocivo; el que está, degolla a un tigrillo (Ixbalanqué (?)), que corona un sarcófago de piedra. Ya hemos dicho que todos los elementos de esta estela son de muerte. Nuestra interpretación sería que hay dos seres empeñados en meter en el sarcófago a un sujeto y están rodeados de arquetipos de destrucción, lo que checa con los pares de señores de las enfermedades mortales del Popol-Vuh.

Hun Hunahpú y Vucub Hunahpú no supieron realizar el rito de salud adecuado y los dioses del inframundo se dieron cuenta que podían matarlos por eso. No es claro el porqué siguieron adelante en sus pruebas, (205) y fueron pasados a la "Casa Obscura".

---

(202) Op. Cit. Segunda Parte. Capítulo VIII. Págs. 150.
(203) Op. Cit. Segunda Parte Capítulo VIII. Pág. 148.
(204) Op. Cit. Pág. 149. Recinos, en pié de página, Nota No. 176, aclara que la traducción de los nombres, respectivamente es: "ala ensangrentada" y "dientes cubiertos de sangre".
(205) Op. Cit. Segunda Parte. Capítulo II. Pág. 122.

Ahí se les dió entre otras cosas un puro de tabaco que las sociedades precolombinas utilizaron para curar y purificar.

Resulta atrevido llegar a cualquier paralelo con la cultura olmeca porque no hay datos arqueológicos que lo indiquen con precisión; sin embargo, el uso de pequeños cajetes que se colgaban en el cuello nos deja deducir que acostumbraban drogas estimulantes y de ellas la mas común fue el tabaco.

Los primeros gemelos consumieron su tabaco (medicamento ?), se acabaron sus oportunidades y ni siquiera jugaron a la pelota -- (206).
Los siguientes gemelos, iniciados, supieron imitar la luz del cigarro con luciérnagas (207) y no terminaron el tabaco, con lo que vencieron en esa prueba a los señores de Xibalbá.

Volviendo a los pequeños pocillos de cerámica con agujeritos para colgarse del cuello, pensamos que según la región, debieron contener tabaco molido, hongos, animales ponzoñosos pulverizados o en ungüento, en especial el ciempiés llamado en el Popol Vuh "chil" (208), semillas y plantas alucinógenas, todo ello -- con el fin de provocarse estados de alteración psíquica para -- poder curar o para la medicación misma.

- Seguiremos con los ritos de pasaje y comenzaremos con los de -- parto, sólo para decir que referido a los olmecas no hay ningún dato seguro.

- Para reconstruir los ritos de bienvenida al recién nacido recordaremos las múltiples escenas de presentación de infantes por - adultos que están en actitud de salir de "dentro de la tierra" a través de pequeñas puertas de templecillos que comunmente se han llamado "altares"; a veces llevan un niño acostado y otras erguido. Para nosotros son "monumentos de presentación de herederos". Hay esculturas de bulto que tienen el mismo propósito y una de las mas famosas es "El Señor de las Limas", que en su cuerpo tiene tatuajes que han hecho especular a los especialistas en la cultura olmeca, como a Coe (209) el que reconoce en - el hombro derecho a Xipe Totec, en el izquierdo a un dios del - fuego celeste, del Sol o de los volcanes; sobre la rodilla derecha a la serpiente emplumada o Quetzalcóatl y sobre la izquierda una deidad de la muerte, los que junto con el jaguar que es el mismo personaje, dios de la lluvia, le resultan el total del panteón olmeca. Las ideas de este autor han hecho escuela en - Yale, pero han dejado dubitativos a los arqueólogos mexicanos.

---

(206) Op. Cit. Segunda Parte. Capítulo II, Pág. 124.
(207) Op. Cit. Segunda Parte, Capítulo IX. Págs. 150 a 151.
(208) Op. Cit. Pág. 152. Recinos, en pié de Pág. No. 182 lo traduce como "gusano que abrasa".
(209) Coe, 1968b. Págs. 11 a 114.

Lo que es mas o menos seguro es que las figuras que portan a los infantes son sacerdotes porque tienen caracteres religiosos, independientemente de cuáles sean. Los niños también los exhiben, o sea que se trata de oficios heredados, lo que nos permite concluir que estamos trabajando con una sociedad organizada en castas; pero aunque no podamos asegurar que eran endogámicas, la línea materna parece haber sido dominante en la época clásica.

Por eso durante la colonia española no fue traumático para el indígena el sistema de castas y la búsqueda de la "pureza de sangre" no resultó ridícula; todo ello ya se había sufrido en tiempos prehispánicos.

La iconografía nos ayuda a entender la clase de "trabajo" que esperaba al niño en su madurez: los niños-jaguares serían brujos-sabios (balam hasta nuestros días es jaguar en maya y también significa brujo y adivino). Los murciélagos serían sacerdotes sacrificadores, como el de Las Limas, que en su boca tiene un pico central, sin colmillos y la frente hendida en "V", además del pectoral con la "X". Ya dijimos que el hombre que presenta a esta criatura no lleva esas insignias, sino tatuaje facial y corporal que nos sugiere deidades o fuerzas naturales que adoraban los olmecas, con lo que nos resulta el sacerdote encargado de presidir los "ofrecimientos" o presentaciones. El altar No. 5 de la Venta, en uno de sus lados tiene esculpidos a los dos tipos de niños, o sea que tenían la misma jerarquía.

La fuerte tendencia a representar adultos con facciones infantiles, de la cultura olmeca, no tiene que ver con los ritos de nacimiento. Esos son, ya dijimos, enanos que entran en otros complejos esotéricos: espíritus chocarreros, curanderos o acompañantes de almas, elementos psicopompos.

La presentación del heredero del linaje, desde luego que no era una ceremonia igual a la que se hacía cuando un niño campesino venía al mundo y para la cual no tenemos datos. Creemos que la imposición de las tablillas para apretar el cráneo y deformarlo, que era obligatoria para todos, tuvo por lo menos invocaciones a deidades tutelares de los infantes.

Los personajes con fechas calendáricas nos hacen suponer que ya se acostumbraba acudir a un sacerdote especializado (el encargado de los horóscopos como el tonalpouhque mexica), para que señalara el futuro del niño, el oficio que debía desempeñar y le impusiera el nombre que le tocaba. Este paso correspondió al desarrollo del calendario ritual de veinte trecenas, 260 días, de origen lunar y en todas partes el bautizado llevó antes que el de la familia, el nombre de la fecha de su nacimiento, por ejemplo: Hun-Hunahpú (uno-Cazador con Cerbatana, Señor, Jefe o Flor).

- En cuanto a los ritos de pubertad, igual que toda sociedad humana, la olmeca debió tenerlos; la arqueología está limitada en su reconocimiento, pero podemos tener una idea cercana si utilizamos fuentes mayas, insistiendo en que los consideramos grupos emparentados.

Landa (210), nos deja saber que los niños mayas tenían de 3 a 4 nombres para cada persona hasta que alcanzaban la madurez al casarse. Nacidos y con la cabeza deformada, iban con el sacerdote adivino, que con seguridad imponía el nombre calendárico. Cuando "grandecillos" (se referirá a la iniciación de la pubertad?) tenían otro nombre. Nosotros pensamos como ejemplo en Ixbalanqué (Tigrillo, o Tigresa o Brujito). Después comenzaban a llamarlos por el de los padres según el mismo autor, lo que nos sugiere el nombre de Ixhunahpú, que en el mito tiene la combinación del nombre de los padres y era el que se llevaba hasta casarse, reconociendo así los que eran del mismo clan, para cuidar la exogamia (211)...."así ninguna mujer u hombre se casaba con otro del mismo nombre porque en ellos era gran infamia".... Ya casados podían usar todos o cualquiera de sus nombres.

Esta secuencia la encontramos en el Popol Vuh si ponemos atención: el primer par de hermanos se llaman Uno-Cazador y Siete-Cazador, nombres calendáricos que sólo pueden llevar los no iniciados. Y tan es la intención de presentarlos como no iniciados, que por ignorar los secretos de la sabiduría militar, sacerdotal, curandera y astronómica, desde las primeras pruebas fueron vencidos por los señores del Xibalbá: no reconocieron a los dioces falsos, de los días nefastos o "Uayeb", ahora llamados Mam (212) los falsos, que sólo eran de palo, y demás aventuras ya contadas.

Eso hizo que no fueran dignos de pasar a las pruebas superiores: el enfrentamiento a las tinieblas, al frío, a las navajas, a los tigres, al fuego y a los murciélagos, como los gemelos siguientes, Hunahpú e Ixbalanqué,a quienes prepararon los primeros hijos de Hun-Hunahpú: Hun-Batz y Hun-Chouén (Uno mono y Uno mono, según los calendarios quiché y maya, respectivamente), artesanos, músicos y sabios que dejan la impresión de que retratan la idea tradicional del "ser tolteca" al fin vencidos y minivaluados en monos por los mejor preparados, los segundos hermanos que poseían la sabiduría de la anciana abuela, la brujería de la madre virgen y los conocimientos que los propios monos-toltecas les impartieron, (213).

Por el reclamo de los animales que viven en el cuerpo humano (piojo), en el agua (sapo), en la tierra (culebra) y en el aire (gavilán), estos gemelos últimos, que en realidad es un brujito y su nahual, se enfrentan en una segunda etapa de la vida, la iniciada, a los males que afectan al hombre y los vencen, representados por los señores del Xibalbá,del inframundo, (214).

- - - - - - - - - - - - - - - - - -

(210) Landa, 1938. XXXII, Pág. 138.
(211) Op.Cit.1938, XXIV, Pág. 113.
(212) Thompson, 1979, Págs. 360 a 363,
(213) Popol Vuh, 1953. Segunda Parte. Capítulo I al Quinto, Págs. 113 a 137 .
(214) Op.Cit.-Recinos,a lo largo de sus notas al calce, aclara ampliamente que el Xibalbá era en realidad tierra Guatemalteca donde se localizaban los eternos enemigos de los quichés. Notas 103, 104, 107, etc..

Se necesitaba presentar dos pares de hermanos para contrastar la época no iniciada (la ignorancia), de la iniciada, (la - sabiduría exotérica y esotérica). Los primeros debían morir - para que fuera patente que la ignorancia no puede tener otro final. Los segundos también mueren, porque el mal vence al - hombre, pero sus conocimientos los hacen renacer, (215), vengarse e integrarse al universo formando parte del Sol y la Luna.

En la etapa de iniciación cambian sus nombres: Ixbalanqué,significa brujito o tigresa, es el "alter ego", el nahual, la - parte complementaria del héroe y Hunahpú es el nombre primario que no se pierde desde el bautizo calendárico y va a mantener hasta el final.

Una vez triunfantes, declaran llamarse Ixhunahpú e Ixbalanqué (216), y Recinos (217) en nota al calce dice que así establecen la relación de padres a hijos, o sea que es el nombre compuesto de los padres a que se refiere Landa.

Lo anterior nos parece de sumo interés porque el cambio de sus nombres y sus actitudes debe corresponder a la mentalidad y - necesidades de esos primeros Estados mesoamericanos, que iban reconociendo el valor de sus integrantes a través de las iniciaciones que poco a poco superaban hasta llegar a la madurez; todo ello dependiendo de las oportunidades a que se estaba sujeto, según la casta a la que se pertenecía por nacimiento.

Landa no entendió el profundo sentido de esas etapas iniciáticas y su educación religiosa le hace hablar de "grandecitos", "bautizo" y "nombre de pila", ideas que corresponden al catolicismo. Sin embargo, sin su nota no hubiéramos entendido la relación del Popol Vuh, como le sucedió a Morley (218) que en dos ocasiones hace notar que "el segundo nombre que se daba - al niño era el apellido del padre....el cual tomaba después - de la ceremonia de la pubertad....La palabra maya con que se designaba el nombre patronímico no ha llegado hasta nosotros ....."

En conclusión, según entendemos del Popol Vuh, el nombre se - daba según el paso iniciático en que el muchacho estaba:

1.-	Hun-Hunahpú y Vucub-Hunahpú. (219)	Nombres calendáricos que imponía el sacerdote para determinar su - futuro: se usa de 1 a 7 cazador porque las jerarquías militares , sacerdotales y civiles iban de 1 a 7. Aquí se incluyen todas las - categorías de cazadores. Estos -

- - - - - - - - - - - - - - - - - -

(215) Op.Cit. Segunda parte.Capítulos XII, XIII y XIV.Pág.162 a 173.
(216) Op. Cit. Segunda Parte. Capítulo Primero Pág. 113.
(217) Op. Cit. Segunda Parte. Capítulo XIV. Pág. 169 y 170.
(218) Morley, 1956, Capítulo X, Págs.208 a 209 y Apéndice II, Págs. 507 a 509
(219) Popol Vuh, 1953. Segunda Parte, Capítulo Primero.Pág.113.

hombres no tenían ninguna preparación esotérica, sólo ideas tradicionales exotéricas.

2.- Hunahpú e Ixbalanqué. (220)

Nombres dados en el proceso de iniciación que correspondían a un cazador y a su nahual, por línea paterna, (según Moley), en este caso un tigrillo, un tigre hembra o un brujito, lo que nos relata que su educación iba a preparar sacerdotes,curanderos, militares, jugadores de pelota sagrada, y demás profesiones iniciáticas, elitistas.

3.- Ixhunapú e Ixbalanqué (221)

Nombres que les corresponden después de haber pasado la iniciación por ser hijos de Ixpiyacoc e Ixmucané en este momento el nombre llevaba el prefijo de la línea materna "Ix", que corresponde a lo femenino y obscurece su comprensión. Alcanzaban las jerarquías supremas de la profesión que siguieran.

4.- Hunahpú (222)

O cualquiera de los anteriores nombres, el que le fuera mas adecuado por sus cualidades, era el que le quedaba después de su casamiento,- cuando se cerraba el ciclo preparatorio y se era un adulto, maduro e iniciado, (223).

- Una vez planteada nuestra idea sobre el nombre fecha-línea paterna-línea materna-y propio, que se hace claro a lo largo de las dos primeras partes del Popol-Vuh, sigamos con la reconstrucción del contexto exotérico mínimo que se exigía en la iniciación de los muchachos olmecas comunes.

Antes dejaremos ratificado que nuestro temor a ser demasiado especulativos no nos abandona, y sólo nos atrevemos a sugerir las siguientes hipótesis en base a que en Izapa, población inicialmente olmeca y después maya, se encuentran varias estelas que parecen plasmar los mitos del Popol Vuh, y nos impulsa a suponer que describe una base tradicional religiosa mas antigua que la de los quichés, que abarcó a los pueblos que desarrollaron Estados: los olmecas, zapotecas y mayas principalmente, en el sur de México.

Landa (224) nos describe, de los mayas peninsulares del siglo -

- - - - - - - - - - - - - - - - -

(220) Op.Cit.Segunda Parte.Capítulo V.Pág. 133
(221) Op.Cit.Segunda Parte.Capítulo Primero.Pág.113 y Capítulo - XIV. Pág. 171
(222) Op.Cit.Segunda Parte.Capítulo Primero,Pág.113.
(223) Op.Cit.Primera Parte.Capítulo II.Pág.91.Ixpiyacoc,Ixmucané, Hunahpú-Vuch y Hunahpú-Utiú son 4 dioses creadores.
(224) Landa, 1938.XXVI, Págs. 116 a 121.

XVI, una "manera de bautizo" que quiere decir "nacer de nuevo u otra vez", lo que es el sentido clásico de la iniciación.

Una primera iniciación colectiva de niños y niñas púberes,que guarda algunas similitudes con las aventuras iniciales de los gemelos sagrados cuando aún conservaban sus nombres calendáricos, o sea que no habían recibido conocimientos esotéricos de sus familiares. En este caso estarían los jóvencitos que menciona el obispo. Relata que el que tomaba la iniciativa para el "bautizo", llamaba a un sacerdote para que indicase una fecha que no fuera aciaga (calendario ritual) y se ayudaba de un principal del pueblo. Después se elegían cuatro hombres ancianos, también para ayudar en la ceremonia y se llamaban "chaces", de "chaa", ayudar, los que se sentaban en banquillos en los ángulos de un cuadro y tomaban cuerdas en las manos encerrando a los jóvenes en ese espacio, previamente purificado, donde también cabían personas mayores que hubieran ayunado. Ese espacio sagrado debió corresponder al lugar mítico donde se adquiría el reconocimiento social y religioso de pertenencia al grupo, donde se santificaba la "ciudadanía", donde se "nacía" para la comunidad. Era cuadrado como la forma de la tierra y los patios de los centros ceremoniales dedicados a la iniciación.

En el siglo XVI aún tocaba el sacerdote a los muchachos con un hueso, el que los ungía con agua pura de plantas y flores entre los dedos y otras partes del cuerpo traída de los montes, que recuerda, primero, el hueso como elemento del inframundo, y el agua pura, el "río solamente de agua" que pasaron los gemelos cuando sólo tenían su nombre calendárico, (225).

Las cuerdas que sostenían los chaces, como se ve en las representaciones de los altares de La Venta y en varias esculturas de tigres con cuerdas en el hocico, fueron signo de linaje , de unión, de cordón umbilical o parentesco.

Pasada esa ceremonia, se les quitaban los indicadores de la infancia y tenían licencia para el matrimonio. No podemos asegurar que así fue la ceremonia iniciática de los púberes comunes olmecas, pero creemos que no estamos demasiado alejados de ella. Por lo menos, agua, fuego, tabaco, espacio sacralizado, cuerdas, huesos y cuchillos de piedra, son elementos que llegan hasta la conquista.

- Sobre los ritos matrimoniales carecemos totalmente de datos.

- Para reconstruir los ritos funerarios se tienen pocos entierros, por la costumbre de la incineración, que se realiza en forma amplia.

En La Venta aparecen tumbas megalíticas, una formada totalmente con columnas de basalto y otra solamente tapada con ellas. La primera, llamada tumba "A", contenía los restos de una pa-

- - - - - - - - - - - - - - - - -

(225) Popol Vuh, 1953. Segunda parte. Capítulo II. Pág. 121.

reja juvenil, hombre y mujer, pero estaban en tan mal estado, que no pudo hacerse casi ningún estudio. Su ofrenda consistía en 4 figurillas de jade, una femenina y otra masculina sentadas y dos masculinas de pie; la primera con un espejo de hematita en el cuello, lo que nos la define como de alto status o una curandera-adivina y las otras masculinas, emasculadas y con la cabeza deformada, dejándonos pensar que se trata de la personificación de sabios-brujos.

Se encontró un sarcófago de piedra, con la tapa rota y saqueada, por lo que nunca se sabrá su contenido.

En Tres Zapotes, el monumento "C", una maravillosa caja de piedra tallada con bajorrelieves de volutas y una construcción también de columnas basálticas, nos indican que ahí se tuvieron los mismos usos funerarios para las grandes personalidades aunque por ausencia de restos óseos sólo se puede suponer.

La Estatuilla de Tuxtla, con fecha calendárica de nuestra Era, tiene forma de "bulto de muerto" con máscara bucal de pato y no sería remoto que la costumbre de envolver el cadáver con mantas ricas ya existiera, lo que se refuerza con el encuentro de máscaras cerca de restos humanos en Tlatilco.

Este último lugar, en el Altiplano Central, fué inicialmente una aldea del preclásico, ocupada después por olmecas costeños. Conservó sus tradiciones funerarias, pero cambió la cerámica y las figurillas por las que les impusieron. Abundaron los entierros flexionados con sacrificios de niños y de perros como compañía, además de alimentos en piezas de cerámica con los característicos rasgos citados para el formativo medio del Centro.

Las ofrendas mortuorias de brazos, manos y cráneos infantiles mutilados, nos hace pensar que esas partes del cuerpo eran suficiente compañía, tal como sucedió en la época mexica, en la que el collar de la diosa psicopompa se compuso exactamente de esos elementos, mas corazones cortados, los que parecen no haber sido del gusto sacrificial olmeca, como ya se dijo antes.

En San Lorenzo, los monumentos 41 y el 42, son dos pilastras que bien pudieron corresponder al señalamiento de tumbas. La primera tiene tallada una cabeza humana, desleída y con el brazo derecho completo y corto, en cambio carece del brazo izquierdo y se presenta, muy grande y abierta la mano izquierda, la que carga los poderes mágicos. No dudo que se trate de la escultura de un ser psicopompo porque solamente destaca la cabeza y la mano izquierda. El monumento 42 es otra pilastra rota, rescatada de capas muy profundas, al grado de querer presentarla como "el monumento olmeca mas antiguo que se conoce" (226). Tiene grabado sólo una mano izquierda, empuñada, y también es de suponer que sus funciones eran psicopompas. Sin embargo, por la profundidad a la que fué encontrada, sobre todo la primera,

- - - - - - - - - - - - - - - - - -

(226) Coe, 1967, Pág. 4

pudiera ser la representación de entes que cuidaban las construcciones y paraban con sus manos los acechos de los malos espíritus.

Ya se ha mencionado que los sacerdotes llevaban el cuchillo o el arma sacrificial en la mano izquierda y estas pilastras la destacan, lo que nos hace también pensar que pudieron ponerse como monumentos sobre las cenizas mortuorias de sumos sacerdotes sacrificadores. Todo lo dicho correspondería a la mentalidad mágica de esas tempranas épocas.

Es necesario recalcar que cada región tenía sus propias costumbres, aunque fueran olmecoides u olmecas coloniales, tal y como se presenta en la actualidad por ejemplo en la zona maya, para la cual Thompson (227) hizo una recopilación de mitos de México y Centro América y demuestra que a pesar de que unos grupos son de la misma lengua, registran diversas ideas mágico-religiosas, y aunque bastantes elementos míticos son similares, tienen variantes a veces sorpresivos por sus contrastes.

Nos es indispensable mencionar que Tlatilco y otros sitios coloniales olmecas, que pasaban por un estadio de aldeas agrícolas avanzadas, nos proporcionan datos para reconstruir sus cultos funerarios porque guardaban sus prácticas ancestrales, pero para los olmecas "metropolitanos" no tenemos cementerios, y debemos inclinarnos por la idea de la incineración como rutina.

Si echamos mano del Popol Vuh de nuevo, en su Segunda Parte, el capítulo XII tiene la clave de ciertas ideas esotéricas que sospechamos que son de gran profundidad en el tiempo y que giran alrededor del origen de la vida, la muerte y la fertilidad. Sus antecedentes están en la primera parte (228), cuando queda propuesto el maíz como equivalente de "huesos" porque los viejos curanderos ofrecen arreglarle la mandíbula a Vucub-Caquix con ellos, pero en realidad le pusieron maíces. Adelante, en el momento en que Hunahpú e Ixbalanqué se dieron cuenta de que morirían a pesar de haber vencido a los señores del Xibalbá, llamaron a dos personajes: Xulú y Pacam;(229)"curandero" y "distinguido", sus nombres nos dicen que en realidad estaban llamando a los enanos curanderos que vivían a lo largo de los ríos y cuya efigie en barro se ponía en los entierros como guías al otro mundo; y a la fama que debía seguirlos después de su muerte. Les indican la forma como quieren desaparecer de este mundo: que se muelan sus huesos....."como se muele la harina de maíz"....y que se arrojen sus restos al río, donde brota la fuente, para que se vayan por todos los cerros....Esta es una hermosa metáfora para señalar la identidad de los gemelos sagrados con la planta básica de la agricultura mesoamericana.

- - - - - - - - - - - - - - - - - - -

(227) Thompson, 1979, Parte final de la obra.
(228) Popol Vuh, 1953. Primera Parte.Capítulo VI, Pág. 103.
(229) Op.Cit.Segunda Parte.Capítulo XII. Págs. 163 y 164.

Pero los de Xibalbá prepararon una enorme hoguera, tal y como sucede en la agricultura de roza y primero los quemaron, antes de moler sus huesos, como parece ser el estilo funerario normal de esas regiones.

El pasaje dice:...."Y juntándose frente a frente, extendieron ambos los brazos, se inclinaron hacia el suelo y se precipitaron en la hoguera, y así murieron los dos juntos....", lo que nos sigue dando imágenes agrarias de la preparación de los campos para la siembra, y nos señala que la incineración era una condición para que pudieran revivir, como sucede con el maíz, que requiere de la ceniza de las viejas plantas, como abono para poder crecer de nuevo.

En la estela 14 de Izapa, dos figuras de perfil, abrazadas,dentro de un cartucho en forma de Ik o viento, protegido por un reptil humanizado, pudiera ser la representación de este momento crucial, que por cierto semeja mucho al pasaje del nacimiento del 5o. Sol del Altiplano Central, cuando Nanahuatzin y Tecucistécatl se incineraron para que naciera el nuevo Sol y la Luna, en el Teotexcalli, horno divino, que estuvo cuatro años ardiendo, (230). El número cuatro también se menciona para esta escena, en el libro de los quichés, en el punto en que los dioses del mal se quieren burlar de los muchachos antes de matarlos y les dicen:....-¡Tomemos nuestra chicha y volemos cuatro veces cada uno (encima de la hoguera), muchachos!... pero ellos se niegan y se arrojan al fuego.

El hecho concreto es que sus huesos, una vez quemados, fueron arrojados al río y esa fue la manera en que pudieron resucitar, (231). Aunque en este pasaje la incineración funge como condición para volver al mundo, a lo largo de sus capítulos el libro describe varias formas en que resucitaron los gemelos. Sejourné (232) se refiere a ella como una enseñanza de Quetzalcóatl, pero estas fórmulas, si estuvieran bien interpretadas en Izapa, serían anteriores a Teotihuacán y corresponderían a una fórmula mágica agraria caracterizada por el sistema de roza.

La arqueología ha concluído que las primeras formas estatales mesoamericanas, quemaron a la mayor parte de sus muertos, pero esta práctica desgasta la ecología, desforesta y quizás por eso, mas tarde, en Teotihuacán, Monte Albán y los centros mayas, aparece la costumbre de enterrar debajo de los pisos de las construcciones, pero son pocos los esqueletos hallados y no se puede saber si era un sacificio para que el sujeto cuidara al edificio y a sus moradores, como en China, o era el dueño que hacía presencia física en su propiedad, aún después de fallecer.

- - - - - - - - - - - - - - - - - - -

(230) Leyenda de los Soles, UNAM, 1975. III. Pág. 121.
(231) Popol Vuh, 1953,Segunda Parte.Capítulos XII y XIII.Pág. 164.
(232) Sejourné, 1957. Pág. 99 y varias citas más.

En lugares como Tlapacoya, que fueron ocupados un tiempo - por los olmecas o por lo menos sufrieron fuerte impacto, se ve que se sacudieron del yugo y siguieron su vida hasta presentar inicios de formas estatales propias. Desgraciadamente la expansión de Teotihuacán acabó con ellos. Ahí en sus - - tres tumbas "reales" dentro de la pirámide, se encontraron pruebas de incineración de restos humanos y alrededor de las cenizas, o cubriéndolas, gran cantidad de piezas cerámicas con ofrendas de comida y bebida para que soportaran la dureza del viaje al otro mundo, (233). Tradición que dura hasta la conquista española. Curiosamente, la población campesina siguió enterrando a sus muertos en forma primaria; para - - ellos no hubo incineración, aunque si una modesta ofrenda

Pasamos a los ritos localizados o de sociedades secretas características de los olmecas y tenemos ciertos materiales arqueológicos para especular.

Los espacios sagrados antes descritos nos ayudan, como el patio rodeado de columnas cilíndricas de La Venta, que coincide en su fondo con la ofrenda-maqueta donde algunos sacerdotes se reunen como para examinar a uno o dos que quedan - contra las columnas representadas por hachas petaloides y se puede creer que trata de inmortalizar un momento supremo sacerdotal, iniciático.

Dainzú, en los bajorrelieves que rodean la cancha, por el - acantilado, nos habla de rutinas sangrientas que acompaña-- ban al juego de pelota sagrado y nos obliga a pensar que no cualquiera podía jugarlo, sino sólo los individuos inicia-- dos y bien adiestrados. Para probarlo tenemos la escultura de Uxpanapa, un maestro en academia; la estela No. 26 de - Izapa que nos daría un momento en la vida de la escuela de los jugadores; y varias figurillas de Tlatilco, contorsionadas y con sus cajetes para drogas colgados del cuello, que han quedado descritas y discutidas en la parte correspon- - diente al preclásico del Altiplano.

De esa manera tenemos ya dos grupos sociales envueltos en - ideas esotéricas y que debieron ser cerrados e iniciáticos: los sacerdotes y los jugadores de pelota-guerreros.

Para el sacerdocio podemos desprender de la escultura y los bajorrelieves algunas órdenes, por supuesto iniciáticas:

1.- Los supremos sacerdotes, poseedores de la teoría religiosa. Tienen símbolos de todo el panteón y de las demás órdenes, porque fungen como presentadores de los - herederos de los linajes. Pueden verse con facilidad en La Venta en los Altares Nos. 2, 3, 4, 5 y 6; en los monumentos 5 y 28 de Laguna de los Cerros, Veracruz, y en el monumento 20 de San Lorenzo. Otras esculturas, - que no pretenden salir de la tierra ni de una cueva

- - - - - - - - - - - - - - - - - - -

(233) Barba, 1980. Págs. 96 a 112.

sino simplemente presentan al heredero del linaje, están invàriablemente sentados en "flor de loto" pero pueden - llevar las insignias del tigre o del murciélago y a ve-- ces las dos, como el Señor de las Limas. Serían los llamados "monumentos". No. 3 de Cerro El Vigía, el 3 de Estero Rabón, el 1 de Las Limas, el 2 de Rancho Los Idolos y el 12 de San Lorenzo, principalmente.

En Izapa, la estela 9 es la única que pudiera tomarse como "presentación" porque lleva una figura en los brazos, pero creemos que está mejor entendida como un dios psicopompo que conduce el alma del jugador al cielo solar, mito que se mantiene hasta la conquista.

2.- La orden de los sacrificadores, identificable por su - - atuendo relacionado con el murciélago-vampiro, por ejem. el monumento 30 de San Lorenzo y la estela No. 21 de Izapa. Los mayas tardíos les llamaban Ah-Nakom y debían llevar una vida casta. Entre los olmecas nos parecen los sacerdotes rapados, con deformación craneal tabular-erecta, "V" hendida en la frente, mutilación dentaria imitando los incisivos del murciélago-vampiro y emasculados. - Tal emasculación era la prueba suprema e insalvable, presentada en toda su cruda realidad en los "danzantes" de Monte Albán I. Con el paso de los siglos se "humanizó" - con constantes sacrificios que ya mencionamos que destrozaban el prepucio al grado de confundirlo con una circunción intencional,(234).

Ya hemos dicho que multitud de hachas petaloides, verdes, pulidas, tienen esgrafiado y a veces en relieve al sacrificador, que lleva entre sus manos un cuchillo y le reconocemos por la "V" hendida en la frente que representaba las orejas del mamífero volador y un colmillo central en vez de dos que serían los del jaguar; a veces tienen - - otro tipo de dientes partidos en su parte inferior, que pertenecen a otra especie de murciélago frutífago americano, como el hacha Kunz.

3.- La orden encargada del mantenimiento del fuego sagrado , con máscara de anciano barbado, que es clara en las estelas 11 y 5 de Izapa. Suponemos que serían los mas sabios y harían un papel parecido al de los Ah-Kin mayas posteriores.

4.- Una orden que funge como juez y preside los actos donde hay que tomar decisiones de interés social. Los mayas tuvieron algo semejante que denominaron Batab. Entre los - olmecas se reconocen los jueces de juego de pelota en el altar 20 de Izapa, en las figuras amenazantes de Dainzú como la piedra 1, y quizás varias de las esculturas sentadas en "flor de loto", con las manos sobre el suelo y que suelen llevar una barra o bate, como los mismos jugadores, por ej. los monumentos Nos. 8, 23, 30 y 73 de La

- - - - - - - - - - - - - - - - - - -

(234) Cogolludo, 1954. Libro Cuarto. Capítulo VI.Pág. 345.

Venta; el No. 1 de San Martín Pajapan, Veracruz, o el No. 11 de San Lorenzo.

5.- Las órdenes dedicadas al estudio astronómico, grandes matemáticos que desde la época olmeca y maya temprana manejaron el cero, la aritmética vigesimal y los valores posicionales, según desprendemos de la Estatuilla de Tuxtla y del monumento "C" de Tres Zapotes, y cuyos antecedentes debieron tallarse en madera; creemos que abarcaba su responsabilidad la observancia de los cultos estelares. Para probar su existencia tenemos la estela 18 de Izapa con dos personajes, uno lleva una máscara solar como si fuera su representante, igual que las grandes cabezas esculpidas con ojos solares que son los monumentos No. 1 y 2 de Laguna de los Cerros, para sólo poner ejemplos. El altar 60 de Izapa, está probado por Norman (235) que es Venus pero no logramos concretar nada acerca de la Luna, mas que el calendario ritual que corresponde a 9 ciclos lunares no exactos.

6.- Los adivinos relacionados con el calendario ritual, (chilames y balames entre los mayas tardíos y tonalpouhques entre los mexica), que sólo podemos deducir homotaxialmente por la presencia del calendario de 260 días y la existencia de nombres calendáricos, según hemos inferido de la figurilla de Tlatilco que tiene un numeral 7 en el abdomen y estelas con numerales como la No. 1 de Izapa. Ya vimos que Bernal plantea su existencia sin discusión,aduciendo mas o menos las mismas razones.

7.- El monumento 19 de La Venta nos sugiere una orden sacerdotal que aquí principia y dura hasta la conquista, la encargada del culto a la serpiente relacionada con el agua para la solución agrícola: ríos y lluvia. La lámina 17 del Borbónico nos da la misma imagen del sacerdote con su bolsa de copal en la mano, cubierto por el cuerpo de la serpiente, que tiene rayas como el arco iris. El monumento 47 de San Lorenzo es tambbién obvio y las estelas 22 y 67 de Izapa quizas representan las estaciones secas y lluviosas del año, con los dioses que las presidían en forma de mascarones y los sacerdotes que las propiciaban rodeados de los elementos característicos de las ceremonias; sin embargo, es claro que la iconografía izapeña no relaciona a la serpiente con el agua. Estos sacerdotes serían los encargados de producir la lluvia y de realizar todos los ritos para los dioses de ella y a ayudantes,los guardianes de los cántaros celestes, Bakabes en la zona maya y Tlaloques en el Altiplano Central.

8.- No se puede reconocer en el arte una orden de curanderos especializada en la botánica, mineralogía y zoología. Entre los mayas, los Ah-men curaban, pero también adivinaban, propiciaban el campo de cultivo y la selva y exorcizaban a los malos vientos. El único personaje relacionado con el uso de una enredadera está en la parte superior de la estela No. 1 de Izapa.

(235) Norman, 1976, Págs. 248 a 250

9.- Igual que en épocas históricas, debió haber ayudantes viejos, cuya personalidad trascendía generaciones y que los cronistas citan para la cultura maya con el nombre de chaces, eternos ayudantes del sacerdocio. Estos estarían representados en varias esculturas como figuras secundarias: la lateral del altar 4 de La Venta, que sostiene la cuerda que define el espacio sagrado, por ejemplo.

10.- Una orden de propiciadores agrícolas nos sugieren las figuras de hombres-ave de rapiña representados en Pijijiapan, Chalcatzingo y Xoc, porque sus tocados sólo se explican en función del maíz en desarrollo. Para abundar, el personaje de Xoc, carga con su brazo izquierdo una clásica "palma" con un grabado de una caña jiloteando, (236). El monumento 14 de San Lorenzo tiene la relación ave-gotas de ag

11.- No sabemos si la enseñanza la llevaban a cabo los sacerdotes de cada ramo, o si había una orden especial para la educación esotérica, como los Ah-Kim-Mai mayas. Sólo tenemos la escultura de Uxpanapa y la estela 26 de Izapa como sugerencias de academias de atletismo, para preparar guerreros y jugadores de pelota sagrada.

12.- Para las ceremonias, los danzantes y músicos debieron tener enseñanzas especiales y quizás estuvieron a cargo de una orden, por su contenido religioso, como el cuicacalli de la época mexica.

13.- Es seguro que tenían la idea de un lugar donde habitaban las "fuerzas del mal", semejante al inframundo o Xibalbá quiché. Nos refuerza esta idea la nitidez de la maligni - dad de los personajes descendentes de las estelas 2, 23 y 4 de Izapa, además de toda la escena de la No. 22. Eso nos daría sacerdotes propiciadores del inframundo.- Pero ni la tradición oral, ni la escultura nos indican que hubiera una orden sacerdotal para atender su culto. - Son del inframundo las aves descendentes de Izapa que tienen los elementos de "sangre". La de la estela No. 2 lleva dedos en las alas y uñas retorcidas hacia arriba, significando con ello que es murciélago-vampiro sacrificador; sin embargo, su cabeza es de zopilote y en el Popol Vuh - (237) se dice que este animal tenía la función de obscurecer, lo que permite en cierto momento que no vean los dioses malos que le están fabricando una cabeza a Hunahpú. Recinos, en nota al calce, aclara que el nombre del zopilote se compone de una partícula (cuch, vuch) que significa "viejo" (238) y que designa al momento de obscuridad que precede al amanecer y es consecuente con la necesidad de los héroes de que no aclare la mañana mientras están repo

- - - - - - - - - - - - - - - - - - - -

(236) Navarrete,1974,fig.10. Págs. 6 a 8.Covarrubias y Piña - Chan, 1964,Fig.39.Ekholm-Miller,1973.Figuras 8 a 15.Págs. 9 a 16.

(237) Popol Vuh.Segunda Parte.Cap.XI, Pág. 160.

(238) Op. Cit. Misma pág. Nota al calce No. 205.

niendo la cabeza cercenada.

14.- El libro sagrado quiché habla de varios señores relacionados con el Xibalbá: los ya mencionados que provocaban las enfermedades mortales, y los mensajeros-buhos Ahpop Achih (239) que eran 4, (Chabi-Tucur, Huracán-Tucur, Caquix-Tucur y Holom-Tucur) y que en el capítulo posterior, son los encargados de sacrificar a la hija del señor del Xibalbá, embarazada por la saliva de Hun-Hunahpú. Les es ordenado que le extraigan el corazón (240) y se los presenten en una jícara, tal y como se acostumbraba en la época mexica. Esta es la única ocasión en que se menciona un sacrificio de corazón y curiosamente no se lleva a cabo, lo que indica que no era una costumbre regional, no tenía la obligatoriedad del culto, aunque queda claro que los tecolotes son los encargados de esa ceremonia.

Por el hecho de no asesinarla, la doncella predice "-Allá en la tierra seréis amados y tendréis lo que os pertenece ....." y Recinos aclara en pié de página que hasta épocas tardías se llamaron así algunos señores y jefes quichés. No sólo el buho, sino varias aves de hábitos nocturnos menciona el libro que se relacionan con los amos del Xibalbá y con seguridad son los señores de la noche que conocemos tardíamente en los calendarios rituales (Tzolkin en maya y Tonalpohualli en el Altiplano Central), acompañando al signo y al numeral del día.

Las representaciones de estas aves son escasas (241) y sólo podemos pensar que son cultos que comenzaban.

Unos siglos más tarde, en el clásico teotihuacano, las figuras de sacerdotes y de dioses relacionadas con el buho, tienen con frecuencia corazones cortados como ornamentos (242).

Seguiremos con lo que nos sugiere el arte olmeca para los jugadores de pelota-guerreros:

La mayor jerarquía era para el jugador de pelota-jefe, que tenía la responsabilidad de demostrar la inclinación de los dioses para con su equipo, lo que probaba ganando. Cuando las cosas no eran así y perdía, se hacía merecedor del supremo sacrificio: la decapitación. Llevaban atuendos sumamente elaborados, que contrastaban con la sencillez de las vestiduras del sacerdocio: grandes tocados que cambiaban por cascos después de la presentación ante los jueces y dioses, protectores de antebrazos, brazos, piernas y caderas en forma obligatoria, que variaban regionalmente: en Dainzú pantalones, caretas, guanteletes y pectorales. En Xoc un bate y protector de la cadera izquierda (?). En La Venta, cascos, pectorales, palos en "L" (bates?).

- - - - - - - - - - - - - - - - - - -

(239) Popol Vuh, 1953. Segunda Parte.Capítulo II.Pág. 118. Nota al calce de Recinos. No. 103.
(240) Op. Cit.Segunda Parte.Capítulo III. Pág. 128.
(241) De la Fuente, 1973. Págs. 299 a 300.
(242) Por ejemplo, dibujo en Sejourné, 1957, Pág. 195

En San Lórenzo, protectores especiales para el puño, para pegar a pelotas flameantes en juegos nocturnos. En Izapa protectores de piernas y de antebrazos, cinturones aparatosos, caretas varias, palos en "L", o en "J", y pantaloncillos; el jugador decapitado aparece múltiples veces, pero no así el jugador decapitando, lo que debió ser tarea del sacerdote-sacrificador-murciélago como lo describe la estela 21. En las culturas teocráticas de la Costa del Golfo, mas tarde, el juego requiere de mayor cantidad de ornamentos para su presentación, como las "palmas" y los"yugos".

El número de jugadores nos es desconocido, pero podemos especular sobre él. En Dainzú son tantos, que no cabrían en la cancha y mas bien parecen ornamentar el espacio sagrado. Si nos fijamos en la estela 2 de La Venta, el equipo podría ser de 6, jefaturados por uno principal, pero también podrían ser tres en cada equipo, juzgados por un gran juez. El monumento 27 de El Baul, Guatemala presenta sólo a dos jugadores, uno de los cuales se apresta a ahorcar a otro caído y son juzgados por 6 jueces sentados en flor de loto, con las manos cruzadas y tocados "preciosos"; esta escena muestra también un elemento que dura hasta el momento de la conquista española en los códices: el collar que simboliza "muerte por ahorcamiento", o "muerte por degollamiento", como en la lámina 15 del Borbónico, que señala el tipo de sacrificio que se llevará a cabo por la noche, puesto que el templo tiene portal de estrellas.

La fórmula 6 + 1 se mantiene, relacionada con el juego de pelota, hasta Chichén Itza, donde vemos que del cuello del decapitado salen 6 serpientes y un chorro de sangre central, a veces floreada, imagen que comienza a fines del protoclásico, (200 A. de J.C. - 200 d. de J.C.).

No tenemos demasiados elementos para señalar jerarquías menores entre los jugadores de pelota; a veces el capitán es una figura grande, otras tienen mas ornamentos que el resto, generalmente relacionados con el tigre (cascos con garras, cabezas de ese animal, cola o trajes con manchas). Esto último es digno de discutirse mas detenidamente, porque nos resulta que lo amparado por el tigre tiene que ver más con el juego de pelota, la guerra, y los orígenes de la casta militar, que con la religión, lo que podemos probar citando las cabezas colosales con garras en el casco, como en La Venta el monumento 4, el monumento 9 y el monumento 10; el monumento No. 5 de Estero Rabón; el monumento 5 de San Lorenzo; el monumento 10 de este sitio es un dilema porque por la frente hendida en "V" debería ser clasificado como murciélago-vampiro, pero tiene hocico de felino según la nariz y los grandes colmillos superiores, además de que lleva manoplas para proteger el puño y quizás debamos entender en este caso la "V", sólo como señalamiento de algo nocturno, o sea que el juego requiere de tales protectores por la pelota encendida, ya que así se realizaba de noche.

En Izapa, la estela 27 representa a un felino que lleva en el hocico una pelota y la entrega a un hombre cuya cabeza está fuera de lugar, acto avalado por el árbol del origen felino, según

la base de su tronco y presidido por dos jueces que discuten en la parte superior. Pero en el altar 20 es un ave la que ofrece la pelota a un juez y en la estela 8 un jefe carga una pelota sobre un escarabajo; o sea que aquí no es una constante la - pelota y el jaguar.

En Dainzú, las figuras de varios jugadores llevan cola de felino; la piedra No. 44 es un jugador o juez con casco de tigre,lo mismo que la piedra No. 38, y muchas de las caretas protectoras presentan las orejas de ese animal.

En Monte Albán, el danzante No. 41 parece un jugador por el protector de la rodilla y lleva en la mano una cabeza de jaguar,como ofrenda totémica.

No obstante, abundan las esculturas que representan con obvie-- dad sacerdotes o personas de alto rango, también con rasgos felinos, y nos vemos en la obligación de entender que es su tótem, pero no sólo tienen al jaguar o tigrillo manchado, sino a va- - rias razas: la de color leonado, el negro o pantera, el gato -- montés, el rojizo y no sabemos qué otras que ya hayan desaparecido.

El jaguar poseé manchas y éstas se ponen de diferentes maneras, pero los colores no se conservaron en los bajorrelieves y las - esculturas si es que alguna vez estuvieron pintados y cuando vemos pieles de felinos sin tales manchas, no sabemos a que subespecie están ilustrando.

Mención aparte merece la talla de Xoc, lugar que parece haber - tenido una clásica cancha alargada (243) y en el que el único - posible jugador esculpído tiene máscara de ave de rapiña y ga-- rras, pero carga una "palma", objeto que mas tarde se relaciona con el juego de pelota. El Popol-Vuh parece mencionar jerarquías guerreras, que veremos adelante.
Sería intrusivo, pero prudente, hablar de dos piezas que me resultan excepcionales: son dos discos de piedra, con la misma intención que la pelota del bajorrelieve de la cancha de Chichén Itzá; una, de 35 cm. de diámetro, tiene fundamentalmente el elemento "muerte". Es de procedencia desconocida, pero con seguridad olmeca y dentro de él van los rasgos esotéricos característicos del juego: en el centro una máscara animalesca murciélago-jaguar; abajo de ella, a manera de chorros de sangre, caen - enormes gotas no precisas y arriba lleva trazos semejantes a la piel del tigre; a sus lados, las dos formas de pegar a la bola de hule, con un bate y con una manopla; suponemos que estuvo alguna vez en el centro de una cancha, igual que la representada en Chichén Itzá. El otro disco (244) es mas o menos del mismo tamaño, pero tiene sólo la cabeza cortada de un jugador, a manera de pelota. Procede de Laguna de los Cerros y está cataloga-

---

(243) Ekholm-Miller, 1973. Págs. 5 a 18.
(244) De la Fuente, 1973. Págs. 257 a 259 y después Págs. 152 a 153.

da como monumento No. 27. Es de gran interés porque está aso-- ciado a cerámica de Tres Zapotes inferior, lo que nos hunde en el tiempo, el obscurantismo relacionado con el juego de pelota, que se remontaría hasta unos 900 A. de J.C., con sus complejos rituales, dioses y sacrificios, personal especializado, escue-- las de jugadores y necesidad arquitectónica de localizar las -- canchas en los centros ceremoniales.

Hay otros discos parecidos, pero sin fechamiento ni seguridad - de clasificación cultural, (245), por lo que no los discutiremos

Con este apunte terminamos las generalidades sobre sociedades - de jugadores de pelota, deducibles de los diferentes elementos conservados de la cultura olmeca, de sus colonias y culturas in dependientes influenciadas. Pero volvemos a Izapa, cuyos relie ves, con variantes, nos recuerdan sobre todo las dos primeras - partes del Popol Vuh, como hemos insistido a lo largo del traba jo.

Aprovechando la increíble relación Izapa-Popol Vuh, trataremos de reconstruir los ritos de paso civiles, sacerdotales y milita res, esotéricos, que nos inspira el libro sagrado y que supone- mos que fueron válidos en buena parte para los olmecas, porque las estelas y altares coinciden en muchos elementos.

Esta secuencia se va a sentir repetitiva porque se ha hecho en parte para la imposición de los nombres y para otras semejan-- zas culturales hechas con anterioridad, pero procuraremos ajus tarnos a los requerimientos ocultistas de las iniciaciones se- cretas universales, que aquí se notan válidas sobre todo para militares y sacerdotes.

Es pertinente recordar que el Popol Vuh nos ha parecido un do-- cumento lleno de sincretismos y parches: la Primera Parte ini-- cia los mitos de Creación, pero los nombres de las deidades y - sus poderes nos sugieren ya demasiados contactos, con grupos de economías avanzadas y atrasadas, con clanes tanto matrilineales como patrilineales, lo que en algunos pasajes produce con- fusión. Por otro lado, ya hemos dicho que fué escrito en el si glo XVIII de nuestra era, hasta donde llegó por tradición oral, por lo cual se hace patente la influencia cristiana del Génesis, sobre todo en la creación por la palabra.

Sorpresivamente se interrumpe el relato de la creación del hom- bre ("Soles" en el Altiplano), para intercalar mitos cosmogóni- cos de lucha de los cuerpos celestes por el dominio del campo - celestial y terrestre, interpretables, pero intrusivos, y nos - deja en un interregno donde se desarrolla la lid entre héroes y fuerzas del mal.

---

(245) Op. Cit. Págs. 109 a 110, 262 a 264, etc.

Esa Segunda Parte es la que nos va a dar, en forma muy rica, el material para tratar de reconstruir las iniciaciones, porque van a relatarnos cómo se adquiere sabiduría para alcanzar a formar parte del cielo. La podemos dividir en dos partes: I) la historia de los gemelos-cazadores, que en realidad es un solo hombre, el común, el civil, el que sólo alcanza un nombre calendárico, con 7 jerarquías, que se tiene por el simple hecho de nacer un día del año ritual de 260 días, con conocimientos básicos solamente para desarrollar su trabajo de señores-cazadores y pasar pruebas rudimentarias iniciáticas para quedarse como tales. -- Esos exámenes suponemos que eran los que debían pasar todos -- los jóvenes sin linaje noble, la masa productora, la mano de -- obra, los cazadores, pescadores, recolectores, e inclusive los que realizaban tareas artesanales sencillas, como albañilería,- curtiduría, etc; estas gentes jugaban pelota y juegos de azar, pero no sagradas, no en campos purificados ni bajo la inspiración de los dioses de los juegos, los que los observaban sin intervenir. Su ignorancia ya dijimos que los hace sucumbir ante las deidades nefastas y no llegan a superar ni las pruebas que exige la primera casa (escuela?), la "Casa Obscura".

Esta metáfora nos está indicando que desde tiempos muy antiguos, la preparación especializada se hacía en locales sagrados, accesibles solamente a las castas privilegiadas, tal y como sucedía en la época mexica con el Telpuchcalli, el Calmecac, el Cuicacalli y demás "universidades de élites", que tenían la función - de controlar los conocimientos al servicio de los estratos go-- bernantes. Un hombre común, no tenía posibilidades de prepararse en esas "Casas" y estaba sujeto al embate de las fuerzas negativas de la naturaleza, las enfermedades, los malos vientos, la sequía, la indiferencia de los falsos dioses; a la vez eran víctimas de las guerras de conquista, los obligados a elaborar los tributos, eran carne de sacrificio y objeto del escarnio -- de las castas preparadas, iniciadas. El relato es tan corto, - que sólo abarca dos capítulos.
II.- La historia de los gemelos iniciados, también uno solo, -- hombre y nahual, jugador y brujo, que representan los grupos poseedores de conocimientos especializados que se conservaban en secreto. Su primera instrucción se llevaba a cabo en las casas (secretos familiares), y después en escuelas especiales, como - lo sugiere la escultura de Uxpanapa y la estela 26 de Izapa. El libro de los quichés es explícito al relatar que la abuela y los tíos instruyen a los héroes.

Además, el Popol Vuh abunda en detalles para que intuyamos multitud de momentos esotéricos: cambios de nombres que señalan - el momento instructivo; control de conocimientos mágicos, de -- plantas, de relatos mítico-históricos, dominio de la escritura, matemáticas, astronomía, arquitectura; especialización en enseñanzas esotéricas para adivinar, profetizar, interpretar sue-- ños y augurios, e inventar supersticiones adecuadas a los intereses de las castas poderosas; llevar cuidadosamente los cultos

a los dioses de las fuerzas de la naturaleza, a los que presidían la agricultura, la guerra, a las deidades celestes que mantenían el órden cósmico y con todo ello sujetaron con facilidad a las capas campesinas y a las sociedades débiles y tuvieron la base para el control general

Sin embargo, internamente necesitaron de fuertes disciplinas para el mismo fin, como el asegurar la castidad de los sacerdotes y la capacidad de los jugadores-militares para lo que desarrollaron el sacrificio supremo: la emasculación como requisito para alcanzar la santidad o purificación perpetua y la decapitación para los jugadores-militares incompetentes. Se sugiere que el sacrificio de corazón se pudo aplicar a la población que violaba las reglas morales, pero sólo está el ejemplo de la doncella embarzada (Ixquic) para la que su padre ordenó ese castigo, el cual incluso no se llevó a cabo. Siglos mas tarde se presentó la reacción sacerdotal contra la castración, traumática, deformante y con alto porcentaje de muertes según las representaciónes de Monte Albán y apareció el culto al falo, exaltándolo en una forma semejante al "lingam" hindú, como vemos en el templo maya de Los Falos, pero a pesar de ello, en toda Mesoamérica se mantuvo hasta la conquista la exigencia de la castidad para los sacerdotes y sus ayudantes, para los penitentes, los enfermos y los que ofrecían ritos especiales, los desposados en sus primeros días y toda la población en determinadas fechas o ceremonias. Era bien visto el religioso que tuviera el pene muy castigado por los autosacrificios, pero ya no se pedía la emasculación ni la castración.

Volviendo a la enseñanza, igual que en todas las culturas del mundo, servía a los intereses de las castas en el poder. Las masas se mantenían en la ignorancia y según se desprende del libro sagrado de los quichés, los conocimientos especializados eran materia de acciones iniciáticas para mantenerlos fuera de la aplicación popular. De esa manera, los individuos mas sabios eran los sacerdotes, que poseían en sus jerarquías mas altas, el secreto de la vida y de la muerte, de la transformación y de la integración de la esencia humana con los cuerpos celestes, lo que era la cúspide de la ambición ocultista. En la escala de sabiduría, estaba por supuesto el conocimiento del tiempo, el dominio del calendario solar, que era fundamental para la producción agrícola y que entre estas culturas, según las dos piezas tan citadas con fechas calendáricas, estaba perfectamente conocido.
En el Popol Vuh,
del Capítulo III al XVI de la Segunda Parte, se detallan pasos, exigencias, condiciones, líneas de parentesco importantes para algunos momentos, señores malvados (siempre nocturnos) y dioses protectores. Paso a paso van alcanzando mayor personalidad dos muchachos (uno y su otro yo), productos de un nacimiento milagroso, (de casta noble), los que se presentan en pruebas iniciáticas traducidas como "peligros", "castigos", "penas", hasta que forman parte del Sol y la Luna.

No pretendemos que es lo mismo el Popol Vuh que la sociedad izapeña, muchos siglos e influencias extrañas hay en medio de ellos y se marcan claramente en el resto del libro: el Quinto Sol, el Génesis bíblico, las creencias religiosas impactadas por el Altipla

no Central y otros tipos de sincretismos, hasta culminar en relaciones de casas reinantes, de importancia puramente histórica y no esotérica como es nuestro interés. Con estas aclaraciones, -- volvemos al curso de las iniciaciones del Popol Vuh que hemos deducido y que en algunos pasajes encaja perfectamente con Izapa. - No hemos señalado orden riguroso, porque nos parece que de brujos -curanderos o jugadores de pelota podían seguirse varios caminos, sin necesidad de ir superando cada paso en forma ineludible.

El Popol Vuh quizás quiera dejar claro ésto, porque las "Casas" de prueba mencionadas para los primeros gemelos no guardan el mismo orden que para los segundos, indicando así que eran opciones - de secuencia alterable. Parecería que los últimos grados de sabiduría si debían alcanzarse mediante el dominio de los anteriores:

1.- La base de trabajadores, la mano de obra, con iniciación elemental que solamente tienen que probar conocimientos básicos de control del medio ambiente. Con nombre calendárico, sin - linaje, sin secretos familiares, sin oportunidad de cursar escuelas esotéricas. Se les permitía jugar pelota quizás para mantenerlos diestros para la guerra, pero en campos no sagrados, así como otros juegos de azar, tal vez para conseguir esclavos por deudas, como en la época mexica.

2.- De Cazadores a artesanos y músicos. Esto, que parece contradictorio con la economía agrícola, es lo etnográficamente correcto: los pueblos cazadores tienen artesanías a veces considerablemente elaboradas, las que no son consecuencia de la sedentarización como la cerámica. El hombre manufactura cosas bellas, artísticas, en cualquier estadío económico.

3.- De artesanos y músicos a agricultores.

4.- De agricultores a jugadores de pelota sagrada. En este momento se pluralizan las opciones dentro de los grandes rubros: los militares y los sacerdotes.

5.- De jugadores de pelota a curanderos (brujos). Este paso para nuestro gusto, es tardío en el Popol Vuh, porque los cazadores también tienen curanderos, pero tal vez se pone aquí porque - gracias a la agricultura se conoce gran variedad de plantas - curativas y alucinógenas para ceremonias mágicas.

6.- De brujos-curanderos a guerreros. Quizás este paso pudiera -- quedar después del 4 en la realidad social, pero en el Popol Vuh así se continúa. Ahora bien, los guerreros tienen una - línea propia que parece depender de varios factores, como linaje, preparación y vocación y el libro nos sugiere mas o menos las siguientes jerarquías:

   -) jugadores de pelota con jerarquía. Probablemente se debía tener linaje familiar adecuado.
   -) guerreros y jugadores de pelota destacados sin linaje, -- llegaban a altos puestos por acciones en el campo de batalla pero no los heredaban(?). Esta jerarquía es por deduc-- ción.

-) grandes jefes guerreros, capitanes o jueces en los juegos de pelota sagrados, con linaje, descendientes de felinos,- ("leones" y tigres").

7.- De brujos-curanderos a sacerdotes. En esta línea colocamos a los sabios en ciencias exactas y otros que seguramente no debían pasar todas las iniciaciones, sino que los maestros separaban según sus capacidades; por eso no va la serie con números de orden:

-) conocedores de drogas, por lo que debieron ser adivinos y curanderos elementales; ayudantes de mantenedores del fuego sagrado.

-) ayudantes de sacrificadores, con mayores conocimientos de drogas alucinógenas y curativas.

-) historiadores, escribanos, matemáticos, astrónomos, arquitectos, geómetras. Con linaje.

-) conservadores del fuego sagrado. Con linaje.

-) grandes sacrificadores, descendientes del murciélago-vampiro. Con linaje. Sacerdotes supremos, astrológos y profetas, consejeros reales.

-) supremos sacerdotes de los cultos solares, lunares, venusinos, a los dioses de la lluvia, de la fertilidad, del maíz. Con linaje. Probablemente descendientes de los felinos negros (pantera), que representa la tierra y de los manchados (jaguar) cuyas pintas simbolizan las estrellas, el cielo. Algunas órdenes se tenían por descendientes de aves solares o de plumaje precioso. Encargados del culto a los antepasados y de la presentación de los herederos de los linajes.

Ahora veamos las bases de nuestras proposiciones,en el Popol Vuh: La primera parte del libro nos confunde hablando de Hunahpú como deidad creadora, antes de mencionarlo como héroe y pensamos que - se refiere a su personalidad calendárica, dios que preside el último día del mes, (246).

Adelante, en el capítulo V, (247), ya cita a Hunahpú y a Ixbalanqué como dos dioses que en realidad eran uno y su nahual, personajes celéstes que intervienen con sus conocimientos mágicos, su inteligencia y su fuerza, en la organización del orden cósmico.

La segunda parte relata inicialmente las aventuras de Hun-Hunahpú y Vucub-Hunahpú, nombres calendáricos que completan las jerarquías de un hombre común. Recinos aclara que Hunahpú puede ser traducido como "Jefe", "Señor", o "Flor" (248) con lo cual lo colocamos

---

(246) Popol Vuh, 1953. Primera Parte Capítulo II. Págs. 88 a 94 y Segunda Parte, Capítulo Primero.Págs. 113 y 114.
(247) Op. Cit. Primera Parte, Capítulo V. Págs. 99 a 101.
(248) Op. Cit. Segunda Parte. Capítulo Primero. Págs. 113 y 114. Notas al calce No. 82 y 83.- Primera Parte. Capítulo Quinto Pág. 100. Nota al calce No. 62.

como representante de la sociedad e individuo que puede aportar - sangre sacrificial (flor); va a aprender lo que necesitan saber - los componentes vulgares del grupo para conquistar el derecho de pertenencia, de ciudadanía.

Un Hun-Hunahpú eterno en el mito, resulta padre de dos sujetos llamados Hunbatz y Hunchouen, pero como ambos nombres significan Uno -Mono en diferentes lenguas, sabemos que es un solo personaje con su nahual, como corresponde a los individuos destacados en la mitología mesoamericana. Tales monos representan a los artesanos y a los músicos, a los sabios de mitos tardíos, y van a jugar un papel importante porque serán los maestros de nuestro héroe y su -- "alter ego", cuando haya muerto para una vida de ignorancia y "renazca" a un contexto de mayores conocimientos.

El libro habla de los Hunahpú calendáricos, como muchachos sencillos que solamente se ocupaban de jugar a los dados y a la pelota, sin mayor beneficio, aunque siempre estaban observados por mensajeros de los dioses celestes. Aquí entran en acción las fuerzas del mal, que se "molestan por el ruido" y se aprestan a matarlos, cosa que facilmente podrán hacer si los gemelos no están preparados para controlarlos. Pero éstos son ignorantes y son vencidos desde que escogen entre los puntos cardinales, porque eligen el - negro, el que lleva a la mansión de los muertos, (249). A pesar de ello siguieron las pruebas, pero por su falta de conocimientos confundieron a los ídolos de madera con dioses verdaderos, (he-- cho imperdonable porque la madera, que fué el material con que se hizo la segunda humanidad (250), se consideró por los grupos del sureste como material precioso, y Landa (251) nos cuenta que vió que los ídolos de madera eran los mas estimados y temidos), lo -- que molestó profundamente a los dioses. Después se enfrentaron a las enfermedades, pero como no las reconocieron, también fracasaron.

Sigue un pasaje obscuro, en el que no pueden distinguir un banco de piedra de un asiento ardiente y nos inclinamos por entenderlo como el trono del dios del fuego, en el que aceptaron sentarse y los quemó. Sin embargo, les fue permitido un último examen: el uso del ocote y del tabaco, que suponemos que era el mantenimiento del fuego y la aplicación del piciete como medicina y purifi-- cador, lo cual tampoco resolvieron y fueron sacrificados; aunque el texto habla solamente de uno, ya sabemos que el otro también - murió porque era su nahual, (252), su mitad "esencia", su "alter ego", su "otro yo".

En esta relación los gemelos sólo prueban su conocimiento del camino al inframundo, de la geografía del lugar, sortean los peli-- gros de una vereda llena de jícaras espinosas, saben manejar la sangre (guerra?, sacrificios de animales?) y el agua mansa, o sea que poseían el contexto mínimo de la sabiduría de los cazadores - pescadores y como tales se quedaron.

---

(249) Op. Cit. Segunda Parte, Capítulo II. Pág. 121.
(250) Op. Cit. Primera Parte. Capítulo II. Págs. 88 a 94.
(251) Landa, 1938. Capítulo XXVII. Pág. 123.
(252) Popol Vuh, 1953. Segunda Parte. Capítulo II.Págs. 118 a 125.

Los siguientes gemelos tienen un nombre diferente al calendárico y desde un principio se adivina su papel de héroes triunfantes, - de iniciados: Hunahpú e Ixbalanqué.

En primer lugar son hijos de una virgen, cuyo nombre, "Ixquic", - se refiere a sangre femenina, sin que quede claro si es por su -- condición de virgen que sigue menstruando, o por que sean sus nombres impuestos por línea materna.

Repetimos que "Cazador, Jefe Señor y Flor" y "Trigrillo o Brujito" son héroe y nahual, materia y capacidad, animalidad y cultura. La doncella-madre tiene que aclarar ante la abuela sus poderes agrícolas y lo hace en forma maravillosa, con lo que fija su relación con las deidades de la agricultura, (253), hecho que se confirma cuando sus hijos se van al Xibalbá y dejan en el centro de la casa dos plantas de maíz que estarán notificando a las dos mujeres su estado de salud, lo que significa que esas plantas, hijas de - Ixquic, son a la vez los gemelos mismos.

Desde que nacen, Hunahpú e Ixbalanqué, sufren las enseñanzas que requieren los guerreros: noches a la intemperie, ataque de insectos y picaduras de espinas. Esto es por orden de la abuela y celos de los tíos músicos-artesanos que por mezclas de términos de parentesco, aquí resultan hermanos, (254). Ellos les enseñan su sabiduría lo mismo que la abuela y su madre y en la adolescencia ya están preparados para enfrentarse a los propios tíos "con ar-- tes de magia" y eliminarlos (255).

Así, de cazadores pasan a dominar las artesanías y la música y después comienza su enseñanza como agricultores, lo - que le toca a la abuela; (256), entonces se enfrentan a los daños que hacen los animales a la milpa y simultáneamente se lleva a cabo la educación de guerreros-jugadores de pelota sagrada.

Se señala claramente la presencia del león, el tigre y el gato de monte, los tres felinos bien diferenciados y eso no nos permite - creer que los olmecas sólo tuvieron al "linaje del tigre". Los - animales que afectaron la siembra y que pudieran referirse a grupos tribales totémicos enemigos, con los que tenían que pelear -- constantemente, fueron: el león y el tigre, el venado y el conejo, el gato de monte, el coyote, el jabalí y el pisote (tapir) y al - final el ratón. Por la sucesión en que se presentan, podemos pensar que eran órdenes guerreras con jerarquías de superior a inferior. El venado y el conejo se relacionan en especial con el juego de pelota en el sur: del cuero del venado se hacen los protectores y el atuendo para que el jugador posea la ligereza de ese - animal, (magia simpatética contaminante), y el conejo tiene un - papel mítico, porque distrajo a los del Xibalbá, confundiéndose - con la pelota por sus brincos (magia simpatética homeopática) mientras Hunahpú recuperaba su verdadera cabeza.

---

(253) Op. Cit. Segunda Parte Capítulo IV. Págs. 131 a 133.
(254) Op. Cit. Segunda Parte Capítulo V. Pág. 133.
(255) Op. Cit. Segunda Parte Capítulo V. Pág. 136 a 138.
(256) Op. Cit. Segunda Parte Capítulo VI. Págs. 138 a 141.

Las jerarquías que nos sugieren, serían:

Leones y tigres.- altos jefes, guerreros y jugadores. Con linaje.

Venado y conejo-jefes jugadores segundones. Con linaje.

Gato montés, coyote, jabalí y tapir.-Órdenes guerreras y jugado-- res destacados muy preparados e iniciados. Con linaje.

Ratones-hombres eliminados de la milicia y del juego de pelota, - que entregan finalmente los enseres. Con o sin linaje. Probable-- mente se mantengan como jefes de organizaciones civiles o comer-- ciantes.

En el libro, el ratón les aclaró a los gemelos que su oficio no - era el de sembrar milpa, sino el de jugar pelota y les dió los -- trajes de sus padres que la abuela guardaba en la choza. En Iza pa este mito cambia un poco, puesto que un felino es el que entre ga la pelota a los gemelos, iniciándolos en el juego, según la -- estela 27.

Hasta aquí, los muchachos habían pasado la preparación de cazado- res, guerreros comunes, artesanos y músicos, agricultores, jugado res de pelota y curanderos simples. Les faltaba la educación de las "Casas" o escuelas elitistas; todo lo habían aprendido en la familia, así que el libro quiché continúa su relato: lo mismo que sus padres, molestan con el ruido de su juego a los dioses del in framundo y son retados para jugarse la vida (257).

El gavilán viborero que los va a llamar es herido por los mucha-- chos en un ojo y empiezan a demostrar sus conocimientos de curande ros cuando con el mismo hule de la pelota lo alivian. La estela 18 de Izapa, ya dijimos que puede interpretarse como el momento - en que los gemelos Ixbalanqué y Hunahpú (brujito y señor), se -- aprestan a jugar dándose las manos izquierda y derecha respectiva mente sobre un bracero en forma de gavilán, protegidos por un mo- no (los hermanos?) y la serpiente (la abuela?). La mano izquierda es usada por el brujito, mientras el señor usa la derecha, con -- protector de jugador.

La estela, si se refiere a ese mito, nos señalaría también varian tes del Popol Vuh, y los ritos iniciales del juego: jueces, gran- des tocados para la presentación de los jugadores y un campo -- sahumado, propiciado.

Cuando salieron de su casa rumbo al Xibalbá, llevaban sus cerbata nas; pero el libro sagrado no indica que cargaran sus enseres de juego; de esta manera tenemos que entender que la cerbatana ha -- fungido principalmente como un instrumento mágico, de protección, mas que de tiro, y pudieran ser cetros-amuletos de los que mencio na Navarrete haber encontrado uno en una figurilla de la colec-- ción Echániz. Este instrumento, completo, tiene la cola de un in secto como tocado, la cara de un sacerdote-vampiro, un cuerpo ver miforme y remata en la parte inferior con una serpiente descendente todos esos animales pueden ser totémicos o indicativos de jerar-- quía como hemos ido viendo. (258) Como unidad, parece una serpien te con máscara en el cuerpo.

---

(257) Op. Cit. Segunda Parte Capítulo VII. Págs. 143 a 147.

Pasaron ríos de podre y sangre sobre sus cerbatanas, supieron escoger los caminos menos peligrosos y enviaron al mosquito (que -- mas tarde se aclara que era otro nahual de Hunahpú), para que averiguara los nombres de los dioses falsos, de los verdaderos y los de las enfermedades, con lo que vencieron. Hasta aquí han mostrado conocimientos de magia y curandería y sigue la educación secreta, la verdaderamente esotérica.

La primera prueba fué la "Casa Obscura", donde debían demostrar - que controlaban al fuego del altar y del hogar y al tabaco (elementos de curación y purificación), ésto fué fácil para ellos, -- consiguiéndolo a base de juegos de apariencia, lo que recuerda - a los lenguajes de Zuyúa, confusos, adivinatorios, iniciáticos.

Los dioses de Xibalbá tratan de saber su origen, pero ellos lo callan por la razón que se ha dado para los señores de las enfermedades; para que no se apoderen de su "esencia", la que reside en el nombre.

Sigue un diálogo francamente esotérico y sospechamos que indica - que el retado escogía pelota y drogas estimulantes, que serían -- las llamadas "chil" (ciempiés molido) y "cabeza de león", (alguna planta irritante o estimulante?), y también tenían el privilegio del "saque" o "servicio", porque los muchachos reaccionan con enojo cuando los de Xibalbá comienzan sorpresivamente y meten un punto bueno y se preparan a sacrificarlos, hecho que consideran alevoso.

El juego ganado al fin, les da derecho para continuar la enseñanza hacia jerarquías superiores de guerreros y de sacerdotes.

La siguiente prueba es la "Casa de las Navajas", a las que conjuraron con el ofrecimiento de que les darían las carnes de todos - los animales. Este pasaje quizás se refiera a la preparación para sacerdotes sacrificadores que se iniciaba con animales, aves - en especial (codornices?), y los representantes totémicos como nos lo enseñan los bajorrelieves, realizándolo mediante degollinas.

Después utilizan a las hormigas, (muy socorridas en todos los mitos para conseguir algo imposible), en la acción de recolectar las 4 jícaras de flores de 4 colores diferentes: rojo, blanco, amarillo y (?). En este contexto esotérico creímos seguro que se trataba de plantas sagradas o alucinógenas. La nota al calce de Recinos (259), traduce el maya "Caca-muchih" como el nombre -- que corresponde al "chipilín" (de Ximénez), leguminosa cuyo nombre científico es Crotalaria longirostrata, que no encontramos. - Leyendo a Evans y Hofmann, (260), nos inclinamos por pensar que - fué el Piule, porque mencionan que tiene frijoles rojos, blancos y de varias especies (Rhinchosia longeracemosa) pero que no se -- tienen estudios especiales; aclaran que las semillas son conocidas por los indígenas de Oaxaca con el mismo nombre de "maravilla" o

---

(258) Navarrete, 1974, Págs. 14 a 17.
(259) Popol-Vuh, 1953. Segunda Parte, Págs. 151 a 154.
(260) Evans y Hofmann, 1982. Págs. 74 a 77 y 158 a 163.

"dondiego de día", que es el ololiuhqui (Turbina corimbosa). El nombre de Piule no choca con la terminología costeña, es mas, el sufijo nos - hace pensar en el hule de que se hacía la pelota; pero su denominación española, que la identifica con el ololiuhqui, su distrubición geográfica, sus variedades de flores en blancas, azules y violetas y su tradición histórica como planta sagrada, nos hace concluir que se trata - del ololiuhqui, con tres colores, mas otra planta diferente que debe - ser la que Recinos no supo traducir.

Estos autores nos dicen que hasta la fecha son utilizadas sus semillas, no sus flores, como los principales alucinógenos sagrados, como embriagante y poción mágica. Se usan en casi todas las poblaciones indígenas de Oaxaca y otros Estados sureños en adivinación y hechicería. Sus alcaloides están estrechamente emparentados con el poderoso LSD.

En caso de que el Popol Vuh se refiriera a esta planta, resultaría que el juego de pelota estuvo envuelto en ideas de ordalías sagradas con - mayor profundidad de lo que suponíamos.

Sin embargo, Vogt, hablando de los zinacantecos actuales (261), relata que en las curaciones se hacen 13 bultos de plantas y cada bulto con-- tiene 4 tipos de flores, o sea que la costumbre de la región de hacer 4 conjuntos de hierbas para diferentes actividades esotéricas, tiene - un sabor tradicional, no necesariamente relacionado con los alucinógenos. Y para redondear, Heyden (262), transcribe todos los autores que han estudiado al ololiuhqui desde el siglo XVI, algunos de los cuales la tratan como curativa: de la gota, para emborrachar al curandero y - que adivine la enfermedad, o para todo género de enfermedades, pero - ninguno habla de manejarla en 4 jícaras de diferentes colores. Según - lo anterior, sólo creemos, por geografía y etnografía que debieron ser plantas alucinógenas por su contenido ritual, sin que tengamos bases - irrefutables.

Este pasaje coloca a los gemelos como curanderos y adivinos de mas conocimientos, de mayor jerarquía, porque supieron manejar el mundo animal para conseguir esas flores.

Siguió un juego de pelota que empataron, por lo que tuvieron derecho a continuar las pruebas.

Pasaron después a la "Casa del Frío". A ésto le encontramos tres posibilidades: 1.- recordarles sus orígenes, la memoria atávica del paso - por regiones heladas (anteriores "Soles" del Altiplano?), que pudieron ser tradiciones generales para la Mesoamérica muy antigua. 2.- también tiene sentido en un contexto iniciático, de preparación teórica para - la muerte, hablarles de los lugares que atravesará el alma cuando el - cuerpo muera, precisamente sitios helados como cuchillos cortantes y para ayudarla a pasarlos, quemaban los tesoros personales del difunto en la época mexica. El relato del libro sagrado de los quichés es muy corto, quizás porque en las regiones cálidas donde se cuenta no es muy comprensible. Los gemelos simplemente pasan la noche quemando maderos, 263). 3.- Por lo anterior, se puede pensar en que era una escuela pa-

- - - - - - - - - - - - - - - - - -

261) Vogt, 1976, Págs. 7 y 11.
262) Heyden, 1983. Págs. 21 a 38.
263) Popol Vuh, 1953. Capítulo X. Págs. 157 a 159.

ra historiadores y escribanos y que era el momento de la enseñanza de las tradiciones históricas orales y escritas.

Siguió la "Casa de los Tigres", lo que tiene un gran peso en la mentalidad olmeca. No murieron porque arrojaron huesos a los animales y éstos se dedicaron a morderlos. La lección está contenida en la frase que los hermanos dijeron a los felinos: "-¡No nos mordáis !. Aquí está lo que os pertenece,....Y enseguida les arrojaron unos huesos....". Si recordamos que los huesos se refieren generalmente a los antepasados , este momento es de reconocimiento totémico, de culto a los antepasados pero por el hecho de controlar a los tigres, puede relatar la iniciación para grandes guerreros.

Siguió la "Casa de Fuego", pero no murieron porque supieron controlar las brasas. El dios del fuego es uno de los mas viejos en Mesoamérica porque viene con el hombre a América por las nieves eternas, y es también uno de los mas jóvenes cuando se le relaciona con el nuevo siglo, el "fuego nuevo", cada 52 años, combinación de los calendarios solar y lunar.

La responsabilidad de los sacerdotes del mantenimiento del fuego sagrado por 52 años en un templo específico, era tan grande, que se escogían varones sobresalientes para ello. El Popol Vuh, en este pasaje nos deja sentir que era un grado que se alcanzaba por iniciación, y que si se extinguía el fuego ellos morían, por eso sólo controlan las brasas, no las apagan.

Por fin pasan a la "Casa de los Murciélagos", que debió ser la educación mas difícil, con las pruebas mas sangrientas. Como en el mito era de noche, todo el tiempo volaron los mamíferos alados sobre los gemelos que se habían protegido dentro (?) de su cerbatana, metáfora que vuelve a plantearnos la duda de que fuera,en la realidad,la protección que daba el cetro-amuleto antes citado.

En un momento dado, dejaron de hacer ruido por que se pararon en las puntas del artefacto; Hunahpú, curioso por saber si había amanecido, sacó la cabeza y Camzotz, el Sacerdote Sacrificador, se la cortó. Esto sugiere que los ritos eran nocturnos y no se hacían durante el día, se acababan a la salida del Sol. También inspira ideas sobre luchas de cuerpos astrales: Hunahpú representa al Sol y Camazotz al sacrificio que se realiza en las tinieblas que preceden a la aurora, bajo la protección del zopilote, (estelas 2 y 4 de Izapa), obscuridad que combate con el Sol y se hace mas profunda en apariencia. Por último, podemos pensar en específicos rituales para sacerdotes-astrólogos que también se educarían en esa casa y en mitos relativos a los orígenes de su linaje.

El hecho de perder la cabeza, no es obstáculo para que siga el juego de pelota, lo que quiere decir que era una preparación constante. Para ello los dioses celestiales hicieron la cabeza del degollado con el caparacho de una tortuga, antes de que amaneciera y pudo seguir el certamen, (264), al inicio del cual y gracias a que un conejo salió saltando y los de Xibalbá lo confundieron con la pelota, se distrajeron y los muchachos recobraron la verdadera cabeza y la cambiaron. El juego

- - - - - - - - - - - - - - - - - - - -

(264) Op. Cit. Segunda Parte. Capítulo XI. Págs. 159 a 162.

:ué ganado por los gemelos, no obstante lo cual, todos sabían que te
ían que morir, lo que nos confirma que no era un rito fatal cuando
se trataba de iniciaciones, sino unicamente cuando era jugado como or
alía,anhelos de los dioses, los que en el mito deseaban la muerte de
os héroes. Esto sólo tiene lógica si se le ve como el fin de la edu-
ación: la muerte a una vida de ignorancia para renacer a una de sabi
uría. Y así fue: los obligaron a arrojarse a la hoguera, abrazados ,
uevamente hechos uno y sus huesos fueron arrojados al río y se dis--
ribuyeron por los cerros como el maíz, con lo cual se presenta la fi
ura metafórica de que eran en realidad la planta sagrada, (265), como
abíamos señalado.

o mas que en este capítulo se habla francamente de la resurrección,
unque de hecho en otras partes se había realizado, pero sin exalta--
iones. Como dijimos antes, la incineración fue requisito indispensa-
le y en visión panorámica se refiere a la vida del maíz, que renace
uando se quema la milpa seca y se siembra en lugares irrigados.

os ultimos pasos de la iniciación exigía toda la ciencia de la época.
e debía ser un sabio, un hechicero con capacidad de crear, de reen -
arnar, de transformarse, de dar vida y de quitarla; por eso los mucha
hos pudieron aparecer primero como peces en el río donde arrojaron -
us cenizas y luego como seres humanos. Con tantos poderes pudieron -
riunfar sobre el mal, las enfermedades, la alevosía, los enemigos -
alvados, los animales destructivos, las fuerzas naturales negativas,
os sacerdotes sacrificadores y por fin sobre la misma muerte, para -
oder llevar a cabo una venganza justiciera que los sublimó, (266).

ataban y resucitaban animales y gente, quemaban casas que luego apa-
ecían íntegras, Hunahpú fue muerto por Ixbalanqué, quien lo volvió a
a vida por medio de la palabra. Eso maravillaba a los señores y pidie
on pasar por la experiencia de la muerte, pero cuando lo hicieron, a
llos ya no los resucitaron y así destruyeron Xibalbá.

ay que insistir en que estas milagrerías eran imputadas a las cultu -
as del Golfo hasta la época de la conquista y que Moctezuma pidió bru
os de esas regiones para correr a los hispanos.

omo preámbulo a un final de gloria cósmica (267), se identificaron con
as cañas de maíz que cuidaban la abuela y la madre y que se habían se
ado; las hicieron retoñar para siempre, dando con ésto alimento eterno
l hombre. Reconocieron y honraron a sus antepasados, cultos que no se
abían mencionado antes y que dejaron como obligatorios. En Izapa me -
esulta indiscutible que la estela 12 escenifica este momento.

mplida la venganza e impuesto nuevas costumbres, subieron al cielo -
n forma de luz, "integrándose" uno al Sol y otro a la Luna, momento
inal, sacrificio supremo que reforzó a esos cuerpos celestes, los que
e inmediato iluminaron mas. Tal mito es muy semejante a la formación
el 5o. Sol del Altiplano Central, el último, donde Nanahuatzin y Te-
ıcistécatl se arrojaron a la hoguera para convertirse en Sol y Luna -
espectivamente, quedando inmóviles hasta que los dioses se sangraron

- - - - - - - - - - - - - - - - - - - -

265) Op. Cit.Segunda Parte. Capítulo XII. Págs.162 a 164.
266) Op. Cit.Segunda Parte.Capítulo XIII. Págs. 164 a 169.
267) Op. Cit. Segunda Parte. Capítulo XIV. Págs. 169 a 173.

para que el cosmos tuviera vida. Difieren mucho, pero es importante - el que en uno refuerzan a los astros y en el otro los constituyen.

En el sur se encaja aquí el mito inicial de los cuatrocientos mucha - chos que mató Zipacná, los que se van con Hunahpú e Ixbalanqué y se - convierten en estrellas, identificándose con los 400 hermanos deHuitzi lopochtli que mueren cuando él (Sol) nace.

Como pasos iniciáticos, serían las pruebas de los conocimientos alcanz dos para asegurar el maíz a la humanidad, que controlaban los sacerdo tes astrónomos, mismos que se integran supuestamente a los cuerpos ce lestes que estudian, que conocen tan profundamente que pueden prede - cir eclipses y llevar exacta la cuenta de sus revoluciones, con lo - que saben también el tiempo para la procreación de los animales y los hombres.

Realmente se convierten en pseudodioses creadores y destructores, en personajes todopoderosos, que cuando son desplazados por los milita - res, se llevan a la tumba muchos de sus secretos científicos.

Hemos dejado confusa la caracterización iconográfica de los sumos sacerdotes porque dijimos que llevaban las insignias de todos los tótems los dioses y las jerarquías. Debemos dar pruebas de ello y utilizaremos como ejemplo el Señor de las Limas (aunque no sabemos si Coe esté en lo correcto detallando esas deidades). Otro caso se nos antoja el monumento 44 de La Venta, que en la multiplicidad de los mascarones - que usa en el tocado, da la impresión de querer mostrar la amplitud de sus poderes y relaciones sobrenaturales, al estilo de la iconografía hinduísta y budista, que a mayor número de cabezas y manos, se aumenta la capacidad de defensa y ofensa contra los males. Por último , la figurilla de la colección Echániz estudiada por Navarrete que puede ser una especie de varita mágica que detiene al mal, apotropaica.

No son pocas las esculturas que tienen los rasgos del murciélago y - del felino a la vez, lo que puede confundir, pero permite comprender mejor la naturaleza de los héroes del Popol Vuh, Hunahpú e Ixbalanqué integrados al nahual tigre en el nombre, pero que burlan a los sacrificadores murciélagos.

La incineración como requisito para la reencarnación nos resulta aplicable a los humanos, pero no así a los dioses, los que se identifican con los animales hibernantes, como en el caso del murciélago (Cama- - zotz) y en el del colibrí, nahual de Huitzilopochtli, ave rodeada de la leyenda de que moría cada invierno y renacía en primavera, como lo dice Sahagún (268) "...en el tiempo del invierno cuélganse de los árboles por el pico, allí colgados se secan y se les cae la pluma; y - cuando el árbol torna a reverdecer él torna a revivir, y tórnale a nacer la pluma, y cuando comienza a tronar para llover entonces despierta y vuelve y resucita...."

Según el Dr. Martín del Campo, (269), los capullos de una mariposa específica, se cuelgan de los árboles por una ramita y dan la impresión de ser el pequeño cuerpo del colibrí, desplumado y seco, que sale con las primeras mejorías de la temperatura. Este especialista aclaró que

- - - - - - - - - - - - - - - - - -

(268) Sahagún, 1969, Tomo III. Libro II. Cap.2.2,22. Pág.238.
(269) Información verbal del Dr. Rafael Martín del Campo, del Instituto de Biología de la U.N.A.M.

es un ave migratoria que en invierno vuela a las costas y retorna en - primavera al Altiplano Central. Suponemos que muchos dioses, cuyos nahuales son reptiles, nos darían la sorpresa de que es así porque tie-- nen costumbres hibernantes, que en el trópico son lapsos cortos y en - ocasiones no corresponden al invierno exactamente, como sucede con el propio murciélago (270), según Lazcano.

Nos parece seguro que los hombres de la prehistoria, que pasaron del - norte a tierras tropicales, fueron víctimas de la hibernación, por la - falta de presas, y la observaron, lo que pudo haber redondeado sus ideas de vida-muerte que tienen las características de los dioses y los brujos mesoamericanos.

En el cuadro No.15 tratamos de organizar los rasgos mas sobresalientes de algunos dioses que se parecen en ciertos aspectos a Hunahpú e Ixbalanqué y que llegan hasta la colonia. Escogimos seis que se relacionan con la hibernación y la sangre, pero el resultado fué sugestivo, - dándonos algunas constantes que no podemos pasar por alto, por ejemplo: la idea de que en el manejo de la mano izquierda imprime mayor fuerza, mas poder; por eso Huitzilopochtli es zurdo y Hunahpú tiene que acudir a los dioses cuando Vucub-Caquix le arranca el brazo izquierdo. La estela No. 25 de Izapa lo presenta sin brazo, el que chorrea sangre, mientras él le pide su miembro a un ave "preciosa" (caquix-guacamayo), que la la carga bajo el ala, posada en un extraño objeto que dificilmente se - puede interpretar como árbol.

La fuerza de lo zurdo se nota en las representaciones de los sacerdotes sacrificadores (estelas 23, 21 y 3 de Izapa; múltiples hachas petaloides verdes, pulidas, esgrafiadas que representan a ese personaje; la fifura amenazante de la "pared del sacrificio" en la colina de Dainzu); en las deidades psicopompas (estela 9 de Izapa y monumentos 41 y 42 de San Lorenzo); en los dioses que presiden el juego de pelota (estela 18 de Izapa); llegando esta idea hasta la cultura mexica y Sahagún nos relata que en los sacrificios que hemos dado en llamar "gladiatorios", - cuando un cautivo peleaba amarrado contra cuatro guerreros bien armados y con trajes de águilas y tigres, si éstos perdían, se disponía un quinto también armado, pero que fuera zurdo, para tener la seguridad de que ganaría, (271).

Hunahpú y Huitzilopochtli son figuras solares, hijos de madres vírgenes a las que sus parientes tratan de sacrificar pero no lo consiguen. Ambos son capaces de resucitar a los muertos, cualidad esta última que - utiliza el sureño para hacer milagrerías y destruir a los dioses del - Xibalbá, mientras que Huitzilopochtli, junto con su pareja psicopompa , Teoyaomiqui, (272) acarrea las almas de los guerreros muertos y de las - mujeres fallecidas en su primer parto para formar la corte solar que - anuncia los movimientos de la estrella pero sólo por 4 años, transcurridos los cuales, regresan a la tierra convertidos en insectos, maripo - sas y colibríes (animales que se matamorfosean y "reviven"). Esas ideas vida-muerte, comulgan con las figuras metafóricas que proyectan el Sol y la Luna que mueren y renacen, lo mismo que el maíz después de quemada la milpa vieja.

- - - - - - - - - - - - - - - - - - -

(270) El Dr. Antonio Lazcano, del Depto. de Extensión a la Universidad de la U.N.A.M. , en informe verbal dijo que había estudiado murciélagos hibernando en una cueva del sur de México, en una esta - ción que no era el invierno.

(271) Sahagún, 1969. Tomo I. Libro Segundo.Capítulo XXI,26.Pág.145.

(272) Barba, 1984. Págs. 3 a 30

Difieren en la necesidad del sacrificio. Hunahpú sufre agresiones durant todo el tiempo de su iniciación, pero al final él es el sacrificador, se venga y se convierte en parte del Sol.

Huitzilopochtli es deidad de la guerra, exige sangre en sus ceremonias con una sofisticada crueldad y no tiene el papel de "redentor" que al c bo logra Hunahpú, sino de "líder" de su tribu. Su nombre de Colibrí Zur do deja el impacto del poderoso misterio de la resurrección que caracter za al "astro rey".

Camazotz, alado, hibernante y hematófago, tiene un sacrificio humano dif rente al del Altiplano Central, él degolla como se menciona en el Popol Vuh.

Xochiquétzal nos interesó por su relación con el murciélago y las flores en la leyenda que está escrita en la lámina 62 del Códice Nuttal, (273) y que cuenta que el mamífero alado nació del esperma que Quetzalcóatl - arrojó sobre una piedra y luego fue enviado por los dioses a arrancarle a mordidas sus órganos genitales a Xochiquétzal, diosa de la flores que probablemente se refieran a sangre menstrual, sangre muerta, porque esos órganos, lavados en la tierra huelen mal y lavados en el Mictlán o infra mundo huelen bien y dan lugar a las flores que hasta la fecha se usan pa ra las ceremonias de los difuntos: el cempoalxóchitl que ornamenta a las deidades conectadas con sacrificios, como Xochipilli y Coyolxauhqui.(*) La figura del murciélago queda perfecta, porque es de costumbres nocturnas, sea que va de acuerdo con lo muerto y el inframundo; por otro lado, los que comen fruta y polen dan la imagen de "arrancar a mordidas" las flore y los vampiros se alimentan de sangre.

Este mito se complica además, porque menciona el nacimiento del murciéla go sin intervención femenina y representa una transición a la patrilínea definida. Contrasta con el nacimiento de Hunahpú y de Huitzilopochtli, e los cuales no media el esperma masculino y da toda la importancia a la m dre, lo que nos indica una línea materna clara. Esto no es correcto para los mexica, que eran patrilineales definidos desde que se tenía noticia histórica. Hunahpú corresponde a una sociedad donde ambas líneas eran im portantes, pero en diferente momento de la vida: la paterna para adquirir ciudadanía y la materna para la jerarquía. Por último, Xochiquetzal es una deidad confusa, que en unas culturas es masculina y en las tardías e femenina, por lo que no se puede trabajar con su personalidad dentro de las líneas de parentesco. La figura del murciélago que arranca los órga nos genitales, es congruente con las costumbres olmecas de la emasculac o castración que se hacían precisamente a los sacerdotes-murciélagos sac ficadores.

En Monte Alban I, las representaciones de los sacerdotes emasculados cuy órganos sexuales han sido arrancados, la sangre forma flores; figuras qu no se pueden separar del mito relatado en el Códice Nuttal a pesar de la distancia temporal.

Colibrí (pene) y murciélago (castidad), juegan un papel antagónico en la producción del género humano y tal vez quieran indicar que las primeras altas culturas, exigentes del celibato de sus sacerdotes, eran matrilin les; mientras que posteriores migraciones que veían en el colibrí un sím bolo sexual, representante del miembro viril que no siempre está vivo,

- -

(273) Robelo, 1980. Vol. I. Págs. 361 y Vol. I.Pág. 819.

(*) Ya terminado este trabajo me dí cuenta que doris Heyden tiene la misma idea y de q tiene en proyecto publicarlo, por lo cual le doy su crédito.

ecto, aceptaban sacerdotes que sólo se abstenían de la cópula en deter nadas temporadas y que eran patrilineales.

sta nuestros días esas avecillas se usan como amuletos de buena suerte poder de adquisición de amor, (274); ideas que han atravesado los tiem s desde la conquista española y se conservan en capas de economía me - a y baja.

No sabemos reconocer el colibrí en la iconografía olmeca, pero el - murciélago si y resulta abundante, como lo hemos visto. En conclu-- sión, los Sumos Sacerdotes que a veces ostentan en su cuerpo o en - su atuendo los caracteres sobresalientes de los dioses y de los ani males, símbolos de las castas y jerarquías, están hablando con ello de que son vida-muerte por sacrificio y resurrección.

s especulaciones sobre los rituales y su simbolismo entre los olmecas, nos es posible, aún apoyándonos en la relación Izapa Popol-Vuh, por - que seguimos con

C U L T O S

n parte del contexto formal de los cultos pertenece a los ritos y ya ha dejado atrás, sin embargo nos referiremos a algunos de los mas so salientes, por la necesidad que las sociedades tienen de ellos para cohesión.

cultos a los antepasados son mencionados al fin de la segunda parte Popol Vuh y aparentemente se conformaban sólo con la invocación y - honra a la memoria de ellos (275), además de reverenciar el lugar - de se hayaban sus restos o cenizas; lo deducimos de la conducta de gemelos, que después de buscar en el sacrificadero lo que hubiera - dado de sus padres y no encontrar ni la cara dijeron:..."Vosotros se s invocados. Seréis los primeros en levantaros y seréis adorados - primeros por los hijos esclarecidos, por los vasallos civilizados. stros nombres no se perderán. ¡Así será!..."

a el pensamiento mágico es importante que no se pierdan las faccio-- del difunto, que no desaparezcan de este mundo igual que en el anti Egipto y este dato nos explica la cantidad enorme de máscaras de ba- , de piedra y una sola de madera, que corresponden al primer horizon de la alta cultura de Mesoamérica y que tenían por tarea preservar - facciones ideales del muerto. La misma costumbre llega hasta la con sta española, puesta la careta sobre el bulto de telas finas en for- semejante a lo que trata de representar la Estatuilla de Tuxtla y - as esculturas basálticas mas grandes.

) señala el párrafo, el nombre tuvo un profundo significado en la - cación, para hechizar o para recordar a los desaparecidos. La arqueo ía nos muestra en La Venta y San Lorenzo, la elaboración de suntuo-- tumbas megalíticas compuestas por columnas de piedra de diferentes años, lo que representaba un enorme gesto de mano de obra y esfuerzo acarreo para esos pueblos y, por lógica debieran haberse hecho para

- - - - - - - - - - - - - - - - - -

4) Quezada, 1975. Págs. 96 a 106.

5) Popol-Vuh, 1953. Segunda Parte, Capítulo XIV. Pág. 173.

personajes notables por su labor social o su personalidad cultural, pero nos encontramos con que los pocos restos óseos rescatados pertenecieron a sujetos jóvenes de ambos sexos, lo mismo que sucedió, por ejemplo con Tut-Ank-Amen. Así, no pudieron mandar construir las tumbas sus descendientes, sino sus ascendientes y debemos entender a la No. 1 de La Venta mas bien como un monumento al amor filial y no como parte del culto a los antepasados.

En concreto, estos cultos debieron reducirse a la preocupación por incinerar a los muertos y asegurar la reencarnación; a conservar su efigie ideal en material no perecedero; y a evocarlos periódicamente, quizás en ceremonias especiales que no son factibles de reconstruir con los datos que tenemos.

-Los cultos y reconocimientos totémicos tienen abundantes ejemplos en la iconografía olmeca, como los personajes que presentan a los herederos de los linajes saliendo de la tierra a través de un templo o sentados en "flor de loto"; la escultura del felino que muerde la cuerda como portador de la "línea" (276); y multitud de señalamientos en el físico, en los ornamentos y en los tocados, que señalan la ascendencia animal, (277).

El hombre americano del trópico nunca pudo desembarazarse de las ideas de íntima participación con el medio que le rodeaba; la naturaleza vegetal y animal lo envolvieron y permanece sumergido en ella hasta la fecha, formando parte de su problemática, no sólo biológica, sino espiritualmente.

El Popol Vuh nos dice que de maíz amarillo y blanco se hicieron los cuatro primeros hombres, de los que fueron Balames (tigres) tres de ellos (278), pero para que no nos quede duda de la relación con el animal y supongamos que se refiere a brujos o adivinos, mas adelante (279) dice ...."En cuanto a Balam-Quitzé, Balam-Acab, Mahucutah e Iqui-Balam, no se sabían en donde estaban. Pero cuando veían a las tribus que pasaban por los caminos, al instante se ponían a gritar en la cumbre de los montes, lanzando el aullido del coyote y el grito del gato de monte, e imitando el rugido del león y del tigre....Y viendo las tribus estas cosas cuando caminaban: .-Sus gritos son de coyote, de gato de monte, de león y de tigre, decían. Quieren aparentar que no son hombres ante todas las tribus, y sólo hacen eso para engañarnos a nosotros los pueblos... En este párrafo es nítida la relación que hacían entre el animal vivo y sus antepasados hombres.

El bajorrelieve No. 4 de Chalcatzingo nos hace pensar en sacrificios humanos en honor de 2 diferentes especies de felinos, arrojados a ellos para que se los coman, como trata de describirlo el Popol Vuh en el pasaje de la "Casa de los Tigres".

Los árboles de Izapa siempre frondosos, son también sinónimos de "origen

- - - - - - - - - - - - - - - - - -

(276) Monumento 1 de Los Soldados, Veracruz.
(277) Monumento 5 de Estero Rabón; monumento 30 de San Lorenzo; estela 18 de Izapa, etc.
(278) Popol Vuh, 1953. Tercera Parte. Capítulo Primero, Pág. 176.
(279) Op. Cit. Cuarta Parte. Capítulo Primero, Pág. 205.

e sus troncos, rotos, han salido los elementos o individuos que se des-
riben a su alrededor, y sus raíces son indicativos totémicos: estela 2,
ana y murciélago; estela 5 agua y tierra; estela 10, tigre-juego de pe-
ota; en la estela 12 las cañas no tienen raíces porque el indicativo -
otémico, el tigre, está colgado de ellas; estela 25, cocodrilo-agua-tie
ra; estela 27, tigre-juego de pelota. Dos botánicos consultados para -
nterpretar el follaje se declararon incapaces de hacerlo.

n conclusión, los cultos a los "orígenes" o al Tótem, son irrefutables,
ero sólo tenemos por cierta la costumbre de echar hombres para alimen-
os de tigres sagrados.

l valor del tótem, también se hace palpable cuando un jefe perdedor en
rega en charola la cabeza del animal, al líder vencedor; esto se vuelve
as frecuente en la cultura maya y otras posteriores, pero para lo olme
a contamos con los testimonios de los bajorrelieves de Dainzú.

os cultos a la fertilidad, de las primeras altas culturas, se desprenden igual de sus manifestaciones artísticas, ya que los glifos de -
sas épocas son inaccesibles, como la escritura del hacha de San Mar
os, Guatemala, con múltiples símbolos agrarios (280).

o tenemos duda de que la exigencia de castidad a los sacerdotes estaba
n relación con la productividad del campo: los que solicitan o propician la
producción deben ofrecer la propia (magia simpatética-homeo
ática).

epetiremos que las ilustraciones mas impactantes de este hecho, son los
amados "danzantes" de Monte Albán I, el bajorrelieve No. 2 de Chalcat-
ngo que muestra el momento de la emasculación, y la pintura 1-d de Ox-
titlán (281). En nuestros días, algunos pueblos mayences, zapotecas y
zatecas, no permiten que la mujer embarazada atraviese la milpa cuando
stá creciendo, porque le "roba la fuerza a la tierra". Estas ideas de -
quitar el poder fertilizante" debieron proyectarse a los varones que se
dicaban a propiciar los cultos agrarios y para evitar ese problema in-
ntaron ese sangriento rito.

a pintura en blanco y negro de Oxtotitlán, Guerrero, nos da la impresión
e otro "danzante", o sea un individuo emasculado, en el que la cola de-
l tigrillo manchado forma el pene cortado. Varios investigadores inter
etan la flores de la hachas esgrafiadas como cultos agrícolas, pero des
és de los estudios sobre las plantas alucinógenas, tan utilizadas en -
México prehispánico e indígena actual para la adivinación y la hechi-
ría, sobre todo en la costa del Golfo, sur y sureste de la República,
sulta atrevido sostener ese postulado. Por ahora nos inclinamos a enten
r a las flores como sangre sacrificial o como plantas sagradas, alucinó
nas o no, utilizadas en los actos de brujería, o de adoración a las -
idades del juego, de la adivinación, de la curandería y de la muerte.

la estela No. 5 de Izapa, la diosa que nos parece responder al comple
de la agricultura, es la primera figura de la izquierda; lleva una pe
eña planta de maíz en la mano derecha y una especie de "pino" en la iz
ierda; su tocado es de vegetales y la cubre un cuerpo serpentino a ma-
ra de arco iris.

- - - - - - - - - - - - - - - - - - - -

80) Navarrete, 1974, Pág. 23.
81) Grove, 1970, Pág. 44

El bajorrelieve No. 1 de Chalcatzingo también parece referirse a cultos agrícolas: en el interior de la tierra, dentro de una cueva, habita la deidad del agua de lluvia, identificada por las gotas que lleva en su falda y su tocado; de ahí parecen emanar los poderes para que llueva y se alimenten las plantas del maíz.

Una especie de fertilización y origen, nos la brinda la estela No. 10 d Izapa, donde el jugador decapitado embaraza con el poder de su mano izquierda a alguien recargado en un árbol partido,cuya raíz es un mascaró de tigre. La figura superior, que preside el momento, nos hace pensar e Huracán, porque le falta la pierna izquierda, además de que es muy mencionado en el Popol-Vuh como creador

Otro culto agrario pudiera estar representado en la estela No. 12 de Izpa, donde el tigre-cañas de maíz, está siendo sahumado para que recobre vida.

Un complejo mítico agrario posible es el representado en la estela 25 d Izapa: el dios creador (Zipacná) le regresa su poder (brazo izquierdo) Hunahpú, (maíz), para que siembre granos (muelas ó huesos de antepasado en la tierra. Pero puede convertirse en complejo cosmológico barajando las personalidades: el dios creador Zipacná (Tierra), le regresa su pod (brazo izquierdo) a Hunahpú (Sol), para que siembre nuevas estrellas (huesos de antepasados) en el cielo (Guacamaya). Ambas interpretaciones len de la exposición del Popol-Vuh en el capítulo VI de su Primera Part

Se nos ocurre, por homotaxialidad, que los cultos a la fertilidad debieron ser sangrientos, pero no hay material suficiente que sepamos interpretar y que nos lleve a esa conclusión con certeza.

-Sobre cultos varios y deidades que los exigen podemos especular con algunos hechos:

a) Ofrenda de la Tierra de origen serían los cultos que desprendemos de ciertos edificios, basamentos o montículos de La Venta y San Lorenzo, que tienen en su interior capas de tierras de diferentes partes de la zona, que son descritas como yeso amarillo, arena roja, arena café, arena rosada, tierra obscura con carbón, tierra obscura sin carbón, grava mezclada con yeso, etc. Todo ello en un aparente desorden, hecho sólo para rellenar.

Nos preguntamos el por qué de tantas tierras, caóticamente puestas y recordamos las costumbres asiáticas, del Sureste y China, de formar tumbas y templos con muestras de las partes de donde era importante el señor o deidad a quien se dedicaba la construcción.

Nada menos que hasta la fecha, la tumba de Mao Tse-Dong fue hecha con pequeñas proporciones de suelo de las infinitas regiones que componen la República Popular China, llevada por los ciudadanos que lo estimaban.

Los centros ceremoniales de la Costa del Golfo presentarían parecido con las tradiciones asiáticas, asi es que construían con "recuedos" de los territorios tributarios o que formaron parte de su estructura estatal.

Estas costumbres aumentan la importancia moral de un lugar, su atractivo sentimental y los pueblos sujetos se sienten parte del mismo. No resulta extravagante a nuestra mente occidental, si recordamos que en la tumba de Chopin hay tierra de Polonia.

b) Cultos específicos, como al fuego, son difíciles de interpretar, aunque las estelas sean muy descriptivas. Intentaríamos, sabiendo que traspolamos complejos culturales, por ejemplo con la estela 5 de Izapa, y deducimos que el Dios Viejo del Fuego requería para su existencia de un brasero ornamentado con pequeños conos , que quemaba algo que hacía mucho humo, como alguna resina, quizás copal. Ese tipo de braseros duró hasta la llegada de los españoles.

c) Tenía que haber un panteón establecido que exigiera cultos periódicos y obligatorios. Por el hecho de planificar centros ceremoniales y estar organizados en un Estado teocrático, los olmecas y contemporáneos homotaxiales debieron tener deidades mas o menos reconocibles, que vamos a tratar de recontruir:

1.- Una deidad jaguar que representaba la tierra (la pantera y el puma) y otra que representaba el cielo estrellado (el jaguar pinto y el gato montés). Esos animales, además, eran tótems de tribus y señalaban jerarquías iniciáticas de diferentes grupos.

2.- Una deidad zopilote, las tinieblas antes del amanecer, que se dibujaba descendente.

3.- Una deidad murciélago que significaba vida-muerte-resurrección, señor de los sacrificios nocturnos, por lo que tambien se presentaba descendente con alas o sin ellas. (Estela 4 y 23 de Izapa) Usa la mano izquierda.

4.- Deidades psicopompas, con alas "preciosas", que subían las almas a un cielo que desconocemos. Usan la mano izquierda.

5.- Deidades enanas que detenían el manto celeste.

6.- Deidad ave de rapiña, probablemente relacionada con el Sol, la agricultura, la lluvia y era a veces representante de los dioses en el juego de pelota.

7.- Enanos psicopompos que se elaboraban como figurillas de barro para que acompañaran las almas de los muertos y se encuentran en los entierros. Al parecer se consideraban curanderos que vivían en lugares cerca de los ríos o dentro de las húmedas cuevas, hasta tiempos históricos.

8.-Deidades serpentinas que presidían las aguas fecundantes que caen y las que corren sobre la tierra. Producen arco-iris.

9.- Deidades monos que amparaban el trabajo de los sabios, músicos, lapidarios,pintores, escultores y demás artesanos. Eran una especie de hombres minivaluados.

.0.- Dios Viejo del Fuego, que como hemos citado, exigía la existencia de un fuego constante.

11.- Deidades que presidían el juego de pelota, diurnas y nocturnas. Su función era ocular.

12.- Deidades creadoras, no facilmente representables, que en la est la 5 de Izapa toman forma de mascarones: Uno de ellos se relaci na con el viento y otro con el cuchillo de obsidiana, el sacrif cio.

13.- Deidades del inframundo: el murciélago y los felinos citados,la enfermedades, aves nocturnas como los buhos, los dioses de otra tribus, el zopilote y la guacamaya, (Según el Popol-Vuh).

14.- Deidades agrícolas femeninas, que también hacían las funciones de diosas de la fecundidad.

15.- Deidades celestes: Sol, Luna, Venus,y estrellas, sincretizadas con tantos animales, numerales y personajes, que parece que no tienen personalidad propia. Lo mas significativo son los calend rios y sus combinaciones.

El Sol suele representarse en mascarones con grandes ojos con l "X" sanguinaria. La Luna aparece en pectorales. Venus, otras es trellas y constelaciones se deducen, como se dijo, de los calen rios.

16.- Dios-pez, del agua de la lluvia, de los estanques, de los torre tes y de los ríos, agua mansa para agricultura.

17.- Dioses atados, envueltos, que en la época maya fueron oráculos para comerciantes.

18.- Nahuales de dioses; felinos, murciélagos, colibrís, serpientes con y sin plumas, peces, tapires, aves canoras, tecolotes, aves preciosas, saurios, tiburones, perros, coyotes, tlacuaches, monos, gavilanes, águilas, guacamayas, coleópteros, ranas, venados sapos, larvas, animales fantásticos, patos, y otras esculturillas sin posibilidad de identificación, animales fantásticos.

19.- Los dioses creadores aumentan con el tiempo, pero se puede decir que son fuerzas de la naturaleza deificadas: cuerpos estelares , vientos huracanados, etc. o bien obstacciones culturales: el corazón del cielo o la tierra, puntos cardinales, numerales, etc.

20.- Elementos deificados, a los que se les dió vida y propiedades específicas, que sólo pueden entrar en un contexto esotérico,fueron: el jade=la esencia de lo vivo; el cristal de roca= la esencia de la muerte; el cinabrio=vitalidad; hematita, ilmenita y manetita= la fuerza del Sol y la posibilidad de adivinar; la obsidiana= el cuchillo, la noche, el sacrificio humano; Sol-flor=la necesidad de sangre sacrificial; ciertas flores=forma de acercarse a los dioses.

Estas ideas están en parte explicadas en páginas anteriores, y adelante daremos las faltantes.

Nos interesa dejar claro que, por el contrario de lo que siempre se venía arguyendo, el panteón fue numeroso y complejo y en consecuencia, los centros ceremoniales debieron presenciar constan-

tes cultos y ritos para representar mitos y honrar dioses.

M A N C I A S

El Popol Vuh menciona que los dioses, reunidos para ver de qué material debía ser el hombre, se juntaron y les encargaron a un viejo y a una vieja averiguarlo. El viejo era Ixpiyacoc y la vieja Chiracán Ixmucané; él adivinaba con los granos de tzité y maíz, y ella era la gran adivina, la reformadora. El acto estaba presenciado por otros importantes dioses, creadores y hechiceros.

La pregunta fundamental era si debían hacer al hombre de madera, y si sería capaz de sustentarlos y alimentarlos.

Para tan importante evento, se juntó el maíz con el tzité, la suerte y la criatura,(?) y los viejos adivinos tuvieron la revelación de que con esos elementos se haría una buena humanidad, lo que falló, porque los hombres de madera hablaron y se reprodujeron, pero no reconocieron a los dioses, (282).

De este párrafo vamos a sacar unas aclaraciones:

1.- Para la adivinación, desde tiempos muy antiguos se ha usado en Mesoamérica el maíz y un frijol colorado que Recinos supone que es la Erythrina corallodendron que se confunde con el colorín . Leyendo a Evans y Hofmann (283) nosotros deducimos que se trata de la Sophora secundiflora, que también da colorines, pero que desde 1 500 A. de J.C. se ha empleado para ceremonias y los autores aclaran que los nativos americanos lo han utilizado como "un oráculo o medio adivinatorio y alucinógeno". También puede ser el Piule, frijol mántico de dos colores, (Rhynchosia Lour,o R.phaseoloides D.C.).

2.- La palabra suerte puede ser también traducida por Sol, "Quih" y nos inclinamos por cambiarla, porque para la creación se necesitaba mas del Sol que de la suerte.

3.- La palabra criatura se puede traducir también por ente o ser , "Bit" y preferimos la segunda traducción que nos daría un algo inmaterial que constituiría el alma, el "alter ego" que formaría a los hombres junto con el maíz y el colorín, tal y como quiere expresarlo el libro sagrado quiché.

El maíz es una planta mántica en Mesoamérica, pero os componentes alucinógenos que completan la ceremonia deben variar regionalmente.

l calendario ritual, múltiples veces citado, era otro camino adiviatorio,que sin duda utilizaron los olmecas para pronosticar el futuro e los recién nacidos y los días propicios para cualquier actividad.

l juego de pelota, como ordalía, expresaba los deseos de los dioses, o

- - - - - - - - - - - - - - - - - - -

282) Popol Vuh, 1953, Primera Parte, Capítulo II, Págs. 92 a 94 Notas al calce. Nos. 33, 25, 36, 37 y 38.

283) Evans Hofmann, 1982. Págs. 66-67, 70-71, 43, 81, 55, 76-77.

sea que también fue una vía de conocimiento sobrenatural. Aprovechamos un espacio para precisar que este "deporte" que hemos tratado sólo como ordalía, una buena cantidad de investigadores ha concluído que tenía como fin fundamental conservar el orden cósmico: la pelota representaba al Sol y el juego lo mantenía en movimiento. Si ésto fuera correcto, su concepción del universo era geocéntrica y el hombre el motor de su dinámica.

En el arte olmeca no parece estar registrada ninguna escena adivinatoria a menos que eso sea el personaje sentado en un "bulto o caja oracular" amarrado, denominado Monumento No. 9 de Laguna de los Cerros, o la escena izquierda inferior de la estela No.5 de Izapa.
Por último, debemos mencionar la posibilidad de que los espejos de hematita, ilmenita y magnetita, así como algunas placas de jade muy pulidas se usaran en profesías, a manera de catoptromancia, o bien para interpretar el humo que producían los tres primeros, reflejando el calor solar. Tardíamente se usó la obsidiana como amuleto y para adivinar.

A L Q U I M I A

No hay nada que podamos encuadrar dentro de ese término, en la forma tan dogmática como se entendió en el Viejo Mundo, pero si muchos conceptos de transformación, cambio, o proceso sobrenatural que se acercan un poco a la idea renacentista de la alquimia.

Los metales no fueron conocidos por los olmecas y las culturas homotaxiales mesoamericanas. Posteriormente el oro fue el "excremento de los dioses", o sea que era considerado producto de un metabolismo, de una serie de cambios en el organismo de las deidades, que por su eliminación "orgánica" se constituía en un material precioso. Nunca se le apreció tanto como al jade, el que se identificaba con el tigre según Bernal por estar en el interior de la tierra.

El cinabrio era estimado como "dador de salud, de vida" y desde épocas anteriores a los olmecas se ponía sobre la piel de los agonizantes y después de la muerte se cubría el cadáver o las cenizas con él, para que funcionaran sus poderes impartidores de vitalidad.

El fuego, igual que en la vieja alquimia occidental, fue un elemento purificador, pero no en la transformación de la materia, sino en la incineración de los cadáveres, los que, quemados, llegaban mas facilmente a los planos que les tocara, o bien estaban preparados para la reencarnación, según la metáfora agrícola.

Las tardías palabras "Tlillan-Tlapallan" pudieron referirse a un complejo de transformación de la materia viva-muerta-renacida. Tlapallan, lo rojo, el cinabrio, la vida, como lo opuesto a Tlillan, lo negro, la ceniza, lo muerto. Con ello, Quetzalcóatl enseñó lo que debía entenderse como ciclo vital, y metafóricamente regresó al punto cardinal de donde había llegado: el oriente, donde todos los días nace el Sol; se incineró para poder renacer.

N U M E R O L O G I A

Ya hemos dicho que los números acaban por tomar personalidad propia en la mente humana, como si no fueran producto de ella, al igual que los dioses y los espíritus. Son necesarios para todos los mecanismos menta

les diarios, y curiosamente su origen arbitrario y subjetivo termina - siendo su razón de ser viva y actuante. Se conciben buenos, malos, indiferentes y según se combinan con otros números o signos, se pueden - modificar.

De lecturas en general, y sin poder profundizar, para estas primeras - altas culturas tenemos la idea de que los numerales manejados significaban mas o menos:

EL 1.- Sólo el comienzo. Por ejemplo Hun-Hunahpú o Hun-Camé eran sólo el principio de las jerarquías que contenían esos nombres.

El 2.- EL YO y su "alter ego", el nahual, el complemento de las cosas que jamás son sólo uno porque ese es el arranque.

El 4.- Número de pruebas permitidas. En lo terreno el total: los puntos cardinales, las esquinas de la tierra, lo cuadrado. En lo social: los días tabús, el término para lo prohibido.

El 5.- El primer número total, que marcan los dedos de la mano. La renovación. El nuevo Sol. El término para reencarnar, como los - gemelos que al 5o. día aparecen en el río, después de muertos.

El 7.- Número final para jerarquías. El máximo en lo social.

El 8.- Número nefasto. Todo lo que es 8 puede ser negativo, como en las culturas mayas posteriores el 8 Ahau tradicionalmente malo.

El 9.- Número del Sol, de la abundancia, de la producción. En el Popol Vuh, Ixmucané hizo nueve bebidas y de ellas provinieron la fuerza y la gordura, los músculos y el vigor del hombre (284). Es el número de la reproducción infinita; de las generaciones que no - tienen fin.

El 10.-Número de la muerte. Permanece vigente hasta las culturas clásicas mayas. Es el medio, la mitad filosófica entre vida-muerte-resurrección: 5-10-20.

El 20.-Un segundo total, los 20 dedos del cuerpo,

El 400.-El infinito y por contraste el total final, todos los cuerpos - celestes, todos los pájaros, todos los cantos, etc.

Aceptamos que pueden ser ideas transpoladas de las fuentes españolas para la Mesoamérica que ellos encontraron, nosotros exponemos lo que conocemos de esas primeras civilizaciones; debe notarse que no figura para nada el 13 que era de suprema buena suerte para el militarismo, que había reducido sus conocimientos astronómicos y calendáricos y el 13 tomó una personalidad benigna, por ser determinante en el elemental y adivinatorio calendario lunar.

- -

(284) Popol Vuh, 1953. Tercera Parte. Capítulo Primero. Pág. 176.

OBJETOS APOTROPAICOS

Son todos aquellos que sirven para alejar lo malo o acercar lo bueno; amuletos, fetiches y talismanes si se quiere oir con palabras familiares. Empezaremos con el jade, que fue la piedra mas preciada; se ponía en la boca de los difuntos como impartidora de vida; señalaba los objetos cercanos a lo divino; indicaba las mas altas jerarquías en los ornamentos de los jefes; se identificaba con el tigre porque provenía de los interiores de la tierra y metafóricamente mencionaba lo inapreciable.

El jade fue la piedra olmeca por excelencia, al grado de definir las rutas de comercio, que sirvieron también para la ocupación o coloniaje. En cada sitio conquistado por este pueblo se encuentran objetos tallados e ese material; baste decir que si unos autores consideran que era el "pueblo del jaguar", otros piensan que fue "la cultura de jade".

Con él hicieron miles de amuletos y ornamentos personales diversos: botones, orejeras, cuentas; punzones para autosacrificios; agujas y perforadores, pequeños idolillos, pero sobresalen las hachas: lisas, incisas, con bajorrelieves o esculpidas en parte; gruesas, delgadas, cuadrilongas petaloides o tubulares con filo en una punta. Su elaboración fue una verdadera fijación; no se puede saber para qué hacían tantas, puesto que no eran para trabajo productivo. Se han hallado "in situ" abundantes ofrendas, en donde es posible ver cómo las acomodaban: en rombos, en triángulos, en cruz o aisladamente. A veces son grupos de 9 apuntando al norte, y un espejo señala ese punto cardinal, (285).

Se encuentran en todas partes: en entierros, en tumbas, cerca de estructuras, formando verdaderos "pisos" superpuestos o bien mosaicos de entre los cuales los mas sobresalientes por su enigmática y discutida simbología son los mascarones que han acordado en llamar "cabezas de jaguar".

En vista de que el jade les resultó la piedra mas preciada de la tierra y el jaguar es el señor de sus interiores, se ha supuesto que esas ofrendas y mosaicos, que nunca estuvieron a la vista, porque desde que se hicieron se enterraron, tuvieron por objeto el propiciar a tan importante deidad-tótem-señalador de jerarquías.

Sobra decir que eran cuidadosamente talladas y muy bien aprovechadas todas las partes de cualquier piedra verde. De hecho, abundó la jadeíta y la serpentina, mas que el verdadero jade.

Los montones arreglados en forma de cruz, quizás se refieran a las manchas del jaguar como menciona Piña Chán (286), pero también pueden tener otros simbolismos, como los cuatro caminos tan famosos a lo largo de la mitología mesoamericana, donde sucedía en especial lo malo, como los accidentes o en la época azteca, la bajada de las Cihuateteo a esperar que algún niño o adulto pasara para enfermarlo. En el Popol Vuh, los dos pares de gemelos tuvieron que escoger el camino correcto en un cruc y desde luego hay otras teorías sobre la disposición en cruz.

- -

(285) Heizer y Gullberg, 1981, Pág.110; Heizer, 1968, Pág.11; Bernal 1968 láminas 9a y 9b, etc.

(286) Piña Chán, 1982. Pág. 149.

Por su costo, es creíble que sólo los estratos sociales elevados tenían a su alcance joyas talladas en tan preciados minerales, que se presentaban sobre todo en cuentas, de todos tamaños y formas, máscaras para bultos de muerto, pedacitos para mosáicos sobre núcleos de madera (287), orejeras, alfileres para pelo, pectorales, hebillas y amuletos diversos. Otras piedras semipreciosas que tallaron los olmecas para amuletos además de jade, fueron el jaspe, mármol, amatista, serpentina, cristal de roca, hematita, ($Fe_2 O_3$), ilmenita (Fe Ti O_3) y magnetita ($Fe_3 O_4$), principalmente.

Las formas en que se tallaron los amuletos-ornamentos con esos minerales son fantásticamente diversas y esperamos que sigan saliendo mas: manos humanas cortadas, "yuguitos" o bultitos triangulares, pequeñas láminas pulidas y con esgrafiados, mandíbulas de animal, flores, colmillos de mamíferos sanguinarios, mascaritas, cabecitas, cuentas redondas, tubulares, y sin fin de adornos que se pueden entrever en los tocados que llevan las figuras esculpidas, (288).

Todo era lucido por jefes, jueces, militares de alta jerarquía y sumos sacerdotes en especiales momentos, porque estos últimos dejan la impresión de haber sido en extremo modestos en su vestimenta o no tenerla, haciéndonos pensar que la pobreza era también una exigencia, además de la castidad.

La concha y el caracol suelen encontrarse en ornamentos o en pedazos desgastados, sin perforaciones para colgarse y aparentemente ociosos; pero hay que recordar que las drogas se precipitan con cal y muchos pueblos del mundo muelen la coca, el tabaco y otros alucinógenos sobre conchas, para mezclarlos con la cal de que se componen y hacer una violenta pócima, útil para tener visiones e interpretarlas en las actividades mánticas y curativas que caracterizaron Mesoamérica y que aún se usan.

Las gentes de menos recursos usaron amuletos de hueso, barro, espinas de animales marinos, colmillos de mamíferos y peces carnívoros, piedras comunes y seguramente de madera que se destruyó.

Vamos a especular un poco sobre las funciones de los amuletos: las manos universalmente "detienen" el mal, la envidia; sin embargo en Mesoamérica parecen tener tareas psicopompas como hemos repetido. Los cráneos en todo el mundo proyectan la idea de contener la esencia de cada hombre y por eso procuran guardarse. Las mandíbulas animales, a modo de magia simpatética-homeopática, se tallan para atacar a los espíritus dañinos, pero los colmillos, hasta la fecha se entienden como portadores de fuerza y sabiduría en México, igual que en Asia Oriental. Los "bultitos" triangulares, o yuguitos, es de suponerse que están mal interpretados como "pulidores de cerámica", ya que algunos tienen bajorrelieves o esgrafiados interesantes; mas bien debemos entenderlos como "dioses amarrados" o "envoltorios" protectores y por eso están acompañando a muchos esqueletos que supuestamente necesitaban sus poderes. Las cabecitas de animal, son fetiches con el propósito de poseer las cualidades del representado.

En cuanto a los espejos de magnetita, ilmenita y hematita, son relativamente frecuentes en las antiguas zonas olmecas. Sólo los abordaremos en

---

(287) Piña Chán, 1982. Máscara de madera con restos de pequeñas piezas de jade que la cubrían en mosaico; de Guerrero. Pág. 195

(288) Bernal, 1968b Láms. No. 52 y 55.

sus probabilidades esotéricas, ya que se puede consultar amplia bibliografía mineralógica (289) y técnica.

Dijimos que los shamanes siberianos los usaban para fijar la vista y lograr estados de ausencia mental que les permitían "viajar" a otros planos y "consultar" con los dioses o los espíritus de los antepasados. Esto puede ser una buena explicación, porque el hombre americano pasó al continente, en épocas prehistóricas, con esos complejos mágicos que ya existían en Asia para el Siglo XX A. de J.C.

En la actualidad, en la selva amazónica, los shamanes relacionados con el jaguar, usan un espejo para observar cómo sale su moco y adivinar ; raspan caracoles y conchas y consiguen cal para precipitar sus plantas alucinógenas, (290). Los relatos de Reichel-Dolmatoff no sólo estudian una, sino varias tribus amazónicas y nos hacen pensar que se están refiriendo a los olmecas, por los útiles y su significado, que nosotros deducimos del arte.

Así, esta obra resulta de gran riqueza para la reconstrucción de la cultura olmeca; nos inquieta acerca de sus orígenes y las supervivencias que habrá hasta la fecha,entre los cazadores y recolectores americanos que se nutrieron en la primera civilización de este continente y que permanecen marginados, pero con muchos de aquellos conceptos. Al respecto debemos recordar la cultura peruana de Chavín, que tiene bases semejantes en su iconografía y en su conceptualización. Pero cerremos este paréntesis y volvamos a los espejos.

Los cóncavos evidentemente no tienen la función de reflejar una imagen, y son bastantes los autores que se han preguntado su utilidad desde principios de siglo. Hay que considerar que están tallados en piezas de forma irregular y que estudios muy acuciosos nos muestran que no son perfectamente circulares, sino un poco oblongos, (291).

La escultura olmeca presenta varios personajes relevantes con pectorales circulares o rectangulares que parecen indicar que eran esos espejos, aunque como no tienen la cavidad circular central, no lo podemos jurar. Cada espejo tenía uno, dos, tres o mas perforaciones para colgarse, lo que quiere decir que estaban fijos, pero no necesariamente pendientes de un cuello porque el tercer orificio no tendría sentido.

Algunos se han preocupado por compararlos con los que usaban los chinos de la época Chou y tiempos posteriores (siglo XI a 221 A. de J.C.) para la adivinación y la medicina mágica y concluyen que la situación es la misma, aunque Carlson, inspirado en Coe, lo identifica con Tezcatlipoca en sus múltiples personalidades, cosa que no nos desagrada pero queremos ir mas allá.

El tao-tantrismo asiático influencia al shintoísmo japonés en el uso de espejos para adivinar, pero en Japón se deifica al espejo viéndolo como efigie de la diosa Amateratsu, la que donó al hombre ese material que simboliza el día, y la espada que es la noche. Los espejos se colo

- - - - - - - - - - - - - - - - - -

(289) Heizer y Gullberg,1981,Págs.109 a 116;Carlson,1981,Págs.117 a 148. Pires Ferreira,1976,Págs.317 a 325 etc.consultar la bibliografía en esos mismos autores.
(290) Reichel-Dolmatoff,1978, Págs. 26 a 27.
(291) Carlson,1981,Págs.117 a 148;Li.1916. Págs. 160-169; Laufer 1915, Pág. 209.

an en verdaderos altares, junto a sables y cuentas de jade en forma de olmillos, y esa trilogía es Amateratsu, la madre original de las casas einantes de Japón, (292). Todo ello lo hacía objeto apotropaico, pero ivino.

sos complejos asiáticos nos inclinan a pensar en que el espejo cóncavo ué para adivinar; también la representación del Sol; lo portaban los - escendientes directos del linaje reinante, en contadas ocasiones, y se es ponía como ofrenda a su muerte; pero debió estar fijo en algún si-- io sagrado y por eso es irregular el número de orificios aquí.

l equivalente a la espada japonesa es el cuchillo de obsidiana y la jo a de jade es común en los entierros mesoamericanos. Sin que queramos - nponer una falsa idea difusionista, seguimos viendo que hay constantes n las conceptualizaciones mágicas de Asia Oriental y Mesoamérica, por- ue Amateratsu es mujer y las figurillas pequeñas que sin duda llevan - spejos como pectorales, son femeninas en Tlatilco y La Venta.

obre otros objetos apotropaicos, no sabemos hasta qué punto una máscara s: 1.- el "alter ego" o nahual; 2.- la representación ideal de alguien, acerdote, militar o muerto que la porte; 3.- o un elemento encargado - e espantar los malos espíritus. La magia universal señala las tres fun ones para ella y decidimos, por observación, que a lo largo del tiem- o en Mesoamérica tienen las tres tareas.

las plantas, en especial el piciete o tabaco, era comunmente usado - ra purificar a los enfermos, a los peninentes, a los que iban a comen r su iniciación, a los que requerían adivinación o interpretación de - eños y demás sujetos que entraban en "comunicación con seres sobre turales", o sea que debemos entenderlo como apotropaico, lo mismo que ras, alucinógenas, que mencionaremos adelante y que fueron necesarias ra preparar "ambientes propicios".

mentalidad mágica que corresponde homotaxialmente a los primeros Es- dos basados en la sobreproducción agrícola, busca los aspectos bonda sos de los elementos que auspician la agricultura, y los proyectan a s propias vidas. De ese modo, el Sol, los vientos suaves, el agua man , la tierra fértil, el ambiente feraz y la buena semilla, que son su se económica, son también el fundamento de su mitología, sus amuletos, lismanes y fetiches. Sus ritos, cultos, manifestaciones éticas y artís cas, y organización social, son fiel reflejo de sus necesidades econó cas.

MAGIA AMOROSA

tan citada interpretación de Striling sobre el monumento No. 3 de Po ero Nuevo (293) que ve la cópula de un jaguar con una mujer, de lo cual one que salieron los "hijos de los jaguares", hemos aclarado que no- entendemos así, que no es la costumbre del arte prehispánico escul - lo que pudiera considerarse "escena pornográfica", y que para noso- os es claramente el momento del triunfo de un caballero tigre sobre - guerrero destacado que representa otro pueblo. La prueba está en los os con garras y la ajorca con un ornamento que imita el dedo pulgar

- - - - - - - - - - - - - - - - - - -

(292) Rotermund, 1970, Pág. 336; Pike, 1960, Pág. 16; Redondeau, 1982. Págs. 245, 249 y 251; Blondeau, 1982, Págs. 372 a 373.

(293) Stirling, 1955. Láms. 25 y 26a.

de la pata del animal, lo que es costumbre en el arte olmeca, por ejempl las extremidades inferiores del ave de rapiña del bajorrelieve de Xoc (294); o los pies de peces de la figura central de la estela No. 1 de Iz pa.

La única escena que nos hablaría de magia amorosa, es la estela 10 de Iz pa, siempre que se tratara del momento en que el jugador decapitado preñ a la mujer que se recarga en el árbol (de los "orígenes") y debe quedar asentado que este acto no es nada realista, sino metafórico.

Eso no significa que la primeras altas culturas no hayan desarrollado ma gia amorosa. Todos los grupos humanos la cultivan, pero como por lo regu lar es secreta, no sólo no se esculpe ni se manifiesta en el arte, sino que tiende a perderse con la formación social que la produce, y por esta razón, para épocas olmecas no tenemos datos para hablar de ella.

PLANTAS Y ANIMALES DE SIGNIFICACION MAGICA.

La primera y más importante planta que nos impone el arte olmeca es el - árbol de los "orígenes", siempre roto enmedio de su tronco y con un espe so follaje. Hemos dicho que sus raíces nos hablan del animal totémico - asociado, pero no hay posibilidad botánica para clasificar sus hojas. Se habla de la ceiba, tradicionalmente sagrada y puesta en los pueblos ma - yas tardíos en medio del pueblo para su protección, pero el follaje de - los bajorrelieves es proporcionalmente mas grande, como las estelas 5 y 27 de Izapa. La No. 2 parece ser hoja de plátano, pero los frutos que se ven son "jícaros" y no corresponderían; si fuera alguna palmera con coco el tronco no estaría bien realizado, de lo que se concluye que son pura- mente imaginativos.

Las cañas del maíz están representadas en Izapa, en la estela No. 12 y - ya vimos que no sólo es alimento, sino las deidades mismas, y los granos fueron usados para la adivinación desde tiempos muy tempranos.

Una flor imprecisa se presenta en la parte superior de la estela No. 1 - de Izapa y se ha interpretado como que el acontecimiento narrado en ella se asocia a una fecha calendárica porque tiene un numeral y un glifo bo rrado. También puede verse como una flor de enredadera, de la cual salen cinco semillas y correspondería a la costumbre que ha perdurado hasta - nuestros días en el sur de México, sobre todo en Oaxaca, de usar las semillas de ciertas trepadoras, para preparar infusiones aluci natorias, durante ceremonias de hechicería y curandería, en las cuales - supuestamente se aparecen seres sobrenaturales.

Esas enredaderas son:

1.- Impomoea violácea L.; en español: maravilla; en lenguas indíge-- nas: badoh negro, piule o tlilitzin. Fundamentalmente usada por chinantecos, mazatecos y zapotecos hoy en día, para adivinación, rituales mágico-religiosos y curativos. La bebida se prepara con sólo unas gotas del agua en donde se han puesto las semillas mo- lidas. El contenido del alcaloide es cinco veces mayor que el de otras plantas alucinógenas, por ello se usa una cantidad mínima, (295).

- -

(294) Ekholm-Miller, 1973. Figura 15. Pág. 16.
(295) Evans y Hofmann, 1982. Págs. 66 y 67, 46, 158 a 163.

2.- Turbina corimbosa (L) Raf.; en español: maravilla o dondiego de día; en lenguas indígenas: Ololiuhqui o badoh. Usada por casi todos los grupos indígenas de sur de México. Los autores citan a los chinantecos, mazatecos yzapotecos pero que su uso se extiende a varios grupos mas del Estado de Oaxaca. En análisis se han encontrado componentes semejantes al LSD. Se usa como em-- briagante y poción mágica, en adivinación y hechicería. La semilla es parecida a una lenteja. La toma el enfermo o el sha - mán, (296).

3.- Rhynchosia longeracemosa; R. phaseoloides; R. Pyramidalis; en español: suele también llamarse maravilla o dondiego de día;en lenguas indígenas: piule; es una enredadera que da frijoles duros o no comestibles por sus propiedades alucinógenas. Los autores sugieren que en Tepantitla está pintada como planta sagrada. Son frijolitos llamativos, de dos colores y los mas atractivos son rojo con negro. En laboratorio han producido un alcaloide semejante al curare, pero de menor fuerza. Parecen usarse en adivinación, echando las semillas con el maíz, no en infusión, (297).

Dada la forma de lenteja de la ilustración, es posible que se trate de semillas de Turbina corimbosa, ya que el número cinco en estas regiones se representaba con una raya o barra y no con circulitos como en el Altiplano Central.

El por qué la fecha está asociada al dios-pez del agua de los ríos, de la lluvia y de los estanques o lagos, no lo sabemos, pudiera ser su festividad calendárica. Por la posición de los numerales, se leerían cuatro unidades y una veintena, o sea un mes de vente días mas 4 de otro, pero sin seguridad. La figura que está tomando entre sus manos el tallo del vegetal, parece de sexo femenino, lo que va con la tradición actual de que sólo una virgen puede tocar esa planta, (298).

El trébol del monumento 13 de La Venta debe tener un significado glífico.

Los tocados de los señores suelen ostentar adornos retorcidos que parecen imitar troncos de trepadoras o lianas y flores, pero estamos muy lejos de conocer su contenido cultural o representación botánica.

De algunas hachas con hendidura en "V" salen plantitas, lo que interpreta Navarrete como retoños de maíz (299) a veces con tres flores. Nosotros hemos sostenido que esa señal en la cabeza es para los perfiles de los sacrificadores, y proponemos que se piense en flores de sangre o maíz que ha botado gracias al sacrificio.

En Chalcatzingo, el maíz toma una forma desaliñada, pareciendo mas una planta común que el sagrado vegetal. En cambio, en el frente del altar No. 4 de La Venta tiene 4 hermosas representaciones que algunos han -

(296) Op.Cit.Págs. 74 a 75, 58, 158 a 163.
(297) Op.Cit. Págs. 76 a 77, 55, 158 a 163.
(298) Op.Cit.Págs. 76 a 77, 55, 158 a 163.
(299) Navarrete, 1974. Pág. 12 Figura 10.

visto como antorchas o flores, pero son mazorcas con largos y ondulantes cabellos, sin caña, sobre el símbolo tierra que es la mandíbula inferior del jaguar. Para entender èsa iconografía hay que observar el jaguar-tierra de Chalcatzingo y compararlo con el altar de La Venta, (300).

Unas hachas incisas de jade en forma petaloide, tienen trazos que con mucha imaginación pueden considerarse flores. Hay que aceptar que los olmecas se ocuparon poco de la vegetación en su arte y mucho de los animales, como veremos:

Hemos hablado de felinos manchados, cafés, negros y gatos salvajes, pero en la iconografía no podemos diferenciarlos. Ellos, supuestamente "devoran carnes" (301), lo que es posible comprobar en el bajorrelieve No. 4 de Chalcatzingo. Se abusó tanto de su figura en todas posturas, que ya se ha dicho que por décadas se consideró a la olmeca como una cultura totémica sin panteón establecido.

Las aves son de una gran variedad: las de rapiña parecen estar conectadas con el cielo y el Sol e incluso con el agua de lluvia, según nos sugiere el sombrero de la figura lateral del monumento 14 de San Lorenzo , que tiene en la copa una garra de rapiña y se ornamenta de gotitas o cuentas como los sombreros de los huicholes; el bajorrelieve de la danza en-Chalcatzingo tiene tres máscaras de águila, semejantes a la gran cara de Pijijiapan, al personaje de Xoc y algunas confusas hachas petaloides incisas, (302).

El buho es de costumbres nocturnas, de mal agüero y sólo hay una en Tres Zapotes. El murciélago se asocia a las aves y a veces se sincretiza con el zopilote, dando un ente con alas de murciélago y cabeza de ave nocturna, como la estela 2 de Izapa.

Los patos fueron tan estimados, que los hay en escultura, en bajorrelieves, en cerámica y en máscaras bucales. No sabemos el porqué de su importancia, pero por la Estatuilla de Tuxtla y la escultura de hombre gordo que se halla en el Museo de Jalapa (303), posiblemente fuè un tótem, un señalador de jerarquía o una deidad psicopompa. Este último argumento se reforzaría si el monumento No. 9 de San Lorenzo hubiese sido un vaso desangre o una caja de piedra a manera de sarcófago.

La estela 5 de Izapa tiene dos aves centrales; a la izquierda una femenina, parece canora; mientras la masculina, a la derecha, da la impresión de ser un colibrí con el pico amarrado, (hibernando ?) de cuya cabeza arrancan dos serpientes que culminan en el tocado y que tardíamente significan sacrificio por ahorcamiento. Lleva una especie de "cola", que le da vuelta entre las piernas, parecida a la figura de Xoc, (304). Otros dos colibrís buscan las "mieles" que un mascarón con nariz de caracol cortado (viento ?) les ofrece. A esta altura no nos atrevemos a hablar con seguridad del misterio que el colibrí tiene mas tarde en el Altiplano Central, pero es notable su insistente presencia en la estela que na-

- - - - - - - - - - - - - - - - - -

(300) Piña Chán, 1982. Pág. 194.
(301) Popol Vuh, 1953. Primera Parte,Capítulo III. Pág. 95.
(302) Navarrete, 1974. Pág. 12 Fig. 10.
(303) Piña Chán. 1982, Págs.236 y 237.
(304) Ekholm-Miller, 1973. Fig. 15 Pág. 16

rra la creación y la muerte.

En Izapa abundan las aves "preciosas" (con señales de piedras finas), (altar 20, estela 9, estela 25); las ligadas a la sangre sacrificial, (estela 4, estela 2, estela 60), y las combinadas con otros elementos de mamíferos u hombres, (estela 4, altar 3, estela 60, estela 69).Por último, los murciélagos-hombres o murciélagos-aves, (estela 21, estela 2 y estela 4). Según el Popol Vuh, las aves comen los ojos, y los murciélagos comen cabezas; (305) y éstos eran el dios de los zotziles, (306).

El monumento 30 de La Venta representa magníficamente al murciélago ,. y es el que nos ha dado la clave para la iconografía que hemos propuesto: su "ala preciosa", su ojo sanguinario, su hocico chupador con un diente picudo central y dos inferiores a los lados, y la "V" hendida en la cabeza. Me parece que de todas las manifestaciones artísticas es el mejor realizado, junto con el hacha Kunz que tiene colmillos de frutífago y la máscara de mosaico de jade de Monte Albán, (307); aunque como elemento descriptivo de su tenebrosa labor, la estela 21 de Izapa es la mas realista. No olvidemos que, como animal hibernente, está dentro del ciclo vida-muerte-resurrección.

Un tapir perfectamente trazado lo tenemos en Izapa en la Estela 6, pero su trompa se encuentra en múltiples mascarones, de la época y posteriores. Para nosotros no hay la menor duda de que las narices torcidas de Chac, de los mascarones de mosaico del clásico y del postclásico (teocracia y militarismo), es su trompa, y se relaciona con el agua porque sólo se le localiza cerca de los ríos.

En el Popol Vuh, el tapir "tritura huesos", pero en otras citas se concibe como un tigre sin colmillos y en la Primera Parte del libro (308) es la vieja diosa que le ayuda a Hunahpú a recuperar su brazo.

Ya vimos que en el Memorial de Sololá, cakchiquel, la sangre del tapir y de la culebra sirven para amasar el maíz con la que se hizo la carne del hombre, y sumando todos esos factores, la personalidad esotérica de este animal nos resulta confusa y sólo podemos decir que era una de las deidades del agua, de los "dadores de vida", parte del hombre mismo.

En la estela 67 de Izapa, dos mascarones de tapir enmarcan la escena acuática inferior, en la que hay ríos y mares llenos de peces y todo rebosa vida.

La serpiente está también rodeada de profundos misterios, porque se conecta con toda clase de factores básicos para la vida del hombre: el tótem u orígen; el agua del cielo (arco iris) y el agua del suelo (los ríos); emplumada significa "precioso" en el sentido de jerarquía sacerdotal y ciencia. Por último, por cambiar de piel debe haber tenido con

- -

(305) Popol Vuh, 1953. Primera Parte.Capítulo III.Pág.95.
(306) Op. Cit. , Tercera Parte, Capítulo VI,Pág.190.Notas al calce de Recinos Nos. 283 y 284.
(307) Bernal, 1968b. Lámina 106.
(308) Popol Vuh, 1953. Primera Parte.Capítulo VI.Págs.102.Nota al calce de Recinos No. 68 Memorial de Sololá.Primera Parte. Pág. 50.

sideraciones obscurantistas especiales. En concreto, es agua terrestre, agua celeste, sabiduría y renovación.

Fungiendo de tótem, tenemos el monumento 47 de San Lorenzo, donde un hombre importante según su capa, la presenta como se hace con el heredero del linaje.

Como agua del cielo y del suelo, produjo varias leyendas en Centro América: cuentan, con variantes, que había una serpiente de tierra que fue atacada por águilas o gavilanes, los que la dominaron. Pero la serpiente acuática, que es la celeste y se identifica con el arco iris y las lluvias benefactoras, esa nunca fue vencida. La dualidad de sierpes es normal en la mentalidad mágica prehispánica, y para corroborar la antigüedad de esos mitos, está un bajorrelieve de la costa guatemalteca (309) donde una serpiente de cascabel está dividida en dos, la parte inferior está siendo devorada por aves de pico curvo y la parte superior, atada por cuerdas a la de abajo, se divide a lo largo como lo hacen los colores del arco iris. A pesar de conocer estas leyendas desde hace tiempo, jamás vimos otra escena que las patentizaran tan objetivamente.

También como arco iris la vemos en Izapa, en la estela 67 como fondo de un momento mítico que parece un renacimiento; en la No. 23 forman un arco celeste dos cuerpos serpentinos de diferente cabeza, pero ahí son agresivas y nos parecen sacrificiales; en la No. 11 el enmarque a un cocodrilo (tierra) son dos figuras serpentinas (agua celeste y terrestre), mientras que un anciano en la parte superior parece representar al fuego. Esa estela pudiera ser una elegía a los elementos naturales.

El monumento 19 de La Venta nos la presenta como "preciosa", protectora del sacerdocio que quema copal y controla la sabiduría. Sus plumas están, estilizadas, en su cabeza.

Enrollada, quizás haya simbolizado el momento de la espera a la transformación, una especie de "hibernación" mientras se cambia de piel. Se conocen varias, pero la mas importante es el monumento 2 de Cerro El Vigía, Veracruz.

El cocodrilo, que parece ser Cipactli, monstruo de la tierra y dios creador, lo podemos ver en Izapa en la estela 11 antes citada y en la estela 25, haciendo las veces de árbol de orígenes que va de la tierra al cielo.

Los peces siempre están presentes en escenas de vida, creación y resurrección. Hay que recordar que los gemelos sagrados del Popol Vuh, resucitan al quinto día en forma de hombres-peces (310). Las figuras parecen ser especies de río aunque también está el tiburón, marino, vencido por un héroe en el monumento 63 de La Venta; y otro mas pequeño con su símbolo de "sangre o "X" en el cuerpo y su hocico carnicero, marcado como monumento 58 de San Lorenzo. El monumento 20 de La Venta se halla muy destruído y puede ser cualquier cosa, hasta una ballena.

De lo anterior desprendemos que el tiburón era considerado dentro del contexto mitológico de sus peores enemigos, pero por su fiereza era

- - - - - - - - - - - - - - - - - - - -

(309) Parsons, 1981. Pág. 262.
(310)Popol Vuh, 1953. Segunda Parte. Capítulo XIII. Pág. 164.

digno de admiración y se unía probablemente a leyendas de héroes o a orígenes totémicos..

Los monos, ya dijimos que eran vistos como hombres minivaluados,correspondientes a otras épocas o Soles y se les identificaba como patrones de los artífices y los sabios que manejaban antiguos conceptos, música y artes manuales. La iconografía los representa relacionados con el cielo, con la cara hacia él (monumento 56 de La Venta), o tendiendo los brazos hacia arriba (monumento 12 de La Venta),quizás porque sus costumbres arbóreas les obliguen a hacer constantemente esos movimientos.

Los perros de barro son numerosos en las culturas neolíticas ocupadas por los olmecas, como Tlatilco, pero están ausentes en los centros ceremoniales, aunque pudiera deberse a que no los sabemos reconocer. Repetiremos que desde siempre se le sacrificó para que acompañaran al hombre en su viaje al otro mundo y que además de juego, ayuda y vigilancia, proporcionaron alimento con su carne.

Los insectos son poco identificables. Hemos reconocido a la abeja, a la mariposa y al escarabajo en Izapa, (estela 21, 23, 50 y 8), así como una larva, probablemente de hormiga o de abeja, (estela 28).

Conocemos la representación de los alacranes sólo por la punta de la cola que ornamenta el cielo de las estelas 21 y 26 de Izapa, ambas referentes a la lucha: la preparación de guerreros o el triunfo y sacrificio de uno de ellos. Por eso los identificamos con el cuchillo de obsidiana, como en Teotihuacán.

Un artrópodo con ojo de quincunce es el monumento 43 de San Lorenzo, estaba enterrado intencionalmente, pero no tenemos idea de su significado.

A los venados sólo los encontramos en Chalcatzingo (monumento 15); pero su importancia era lo suficientemente grande para que no se hicieran mas un día del calendario lleva su personalidad y un pueblo de Oaxaca se considera su descendiente, los mazatecos. Lo mas probable es que no sepamos reconocerlos, estén muy dañados, o sólo se hayan pintado y se han borrado también es posible que haya sido un tótem enemigo y su ilustración fuera tabú.

Llegamos al escabroso punto de la representación de los coyotes, los tlacuaches y los viejos, mencionados como portadores del maíz, o como creadores. En bajorrelieves muestran personajes míticos, pero cuando se hacen en cerámica, son por lo regular pequeños pocillos para drogas, con dos perforaciones para colgarse del cuello. Joralemon (311) tiene la fotografía de dos de esos ancianos en forma de "tecomates", pero no emite esa idea.

Nosotros pensamos que eran para drogas, por las ilustraciones en los códices de los viejos adivinos con la cantimplora al cuello echando los maíces. V. gr. la Pág. 21 del Tonalámatl del Borbónico. En esos recipientes no pudieron llevar otra cosa que no fueran complementos adivinatorios, como las infusiones alucinógenas antes mencionadas o tabaco.

- - - - - - - - - - - - - - - - - - - -

(311) Joralemon, 1981, Págs. 169 y 170.

En cuanto al coyote, desde la prehistoria inspiró al hombre en sus andanzas mágicas y su efigie es de las mas antiguas como elemento apotropaico. (El tigre, el coyote, el águila y la serpiente son los nahuales mas populares de los shamanes mesoamericanos, probablemente porque las drogas impongan esas visiones). Hay que recordar que en el sur se le asocia con el descubrimiento del maíz, en el Popol Vuh dice dondé está y el Memorial cuenta que lo tenía escondido en sus entrañas (312), de lo que resulta una figura vital a las culturas agrícolas.

Por la cantidad de representaciones de sapos y ranas, vemos que fueron muy apreciados. Se han identificado con las lluvias tempranas, con la transformación y hasta con la madre original, la raíz de la humanidad Nosotros no tenemos proposiciones por ahora.

Los mitos conocidos mencionan a esos animales como alimento, el Popol Vuh dice que el sapo se comió el piojo que iba a hablarles a los gemelos para que jugaran con los señores de Xibalbá; pero a su vez fue comido por una serpiente, la que fué devorada por un gavilán (313). Antes lo interpretamos como la lucha entre los animales que viven en diferentes ambientes, pero también se puede ver como la lucha de las fuerzas cósmicas.

el piojo	-	la sangre
el sapo	-	el agua
la culebra	-	la tierra
el gavilán	-	el cielo y los cuerpos celestes;

o bien una sucesión de formas para alcanzar la liberación de la materia;

piojo	-	sangre,materia humana,
sapo	-	metamorfosis,principio del cambio,
culebra	-	abandono de la materia (piel),
gavilán	-	ascenso a los cielos.

En realidad estas últimas 4 fases son las que pasan los gemelos desde sus iniciaciones hasta su integración al Sol y la Luna, pero no podemos asegurar que esa haya sido la intención del mito.

Tan larga descripción de animales, debemos compararla con la muy corta de vegetales, y concluiremos que el mundo olmeca estaba identificada con los primeros, de todas las especies y con pocos vegetales, o por lo menos no los consideraban sagrados en grado superlativo, como para inmortalizarlos en su arte. No olvidamos que su religión es hasta la fecha un tanto animista, y que suplican a las plantas el perdón de tener que cortarles y agradecen a la milpa cuando crece y produce suficiente.

DETALLES OBSCURANTISTAS

Quisiéramos contar con datos que nos permitieran hablar con certeza sobre las responsabilidades, cargos, opciones y capacidad que cada sacerdote o brujo tenía en las sociedades homotaxiales y contemporáneas de la olmeca,

(312) Popol Vuh. 1953, Tercera Parte. Capítulo Primero Pág.175;Memorial de Sololá, Anales de los Cakchiqueles. 1950, Primera Parte,Pág. 50.

(313) Op.Cit.1953.Segunda Parte.Capítulo VII. Págs. 144 a 147.

pero estamos imposibilitados para ello por la falta de documentación escrita. Sin embargo, hemos procurado utilizar las fuentes de los siglos - XVI al XVIII, sumarlas a las tradiciones orales que manejan los grupos - étnicos contemporáneos y tratar de deducir de todo ello lo que mas se - compagine con los restos arqueológicos rescatados.

A cada objeto arqueológico lo pasamos por diferentes tamices, y a veces aparentemente hemos pecado de repetitivos o de contradictorios; la verdad es que nos hemos propuesto no dejar pasar ninguna posibilidad de interpretación esotérica.

De todos modos, al final de cualquier trabajo el investigador se da cuenta de multitud de datos que ha pasado por alto, por ejemplo, ocupémonos de cuernos y dientes: ¿Como entender un sujeto con un cuerno en una oreja, desnudo y sentado en un tronco de alcurnia?. Esta pieza, aparentemente original y característicamente olmeca, fue encontrada en Chiapas,(314) Tiene tres perforaciones, lo que indica que estuvo fijada en algún lugar, pero no sabemos sus funciones y lo único que diremos es que, por el hecho de estar desnudo y asexuado fue posiblemente un sacerdote de alto - rango, representante de un culto, bien al venado, a quien se le cortó el cuerno apenas despuntando, o bien al bisonte americano, cuyo cuerno tuvo que venir para entonces por vías comerciales; pero ¿qué papel jugaba dentro del sacerdocio y de la sociedad?. No hay mitos, leyendas o datos históricos que nos lo indiquen.

El limado de los dientes ya ha sido especulado por Tibón (315). Nosotros vemos la situación con mas realismo: la etnografía nos enseña que se liman los dientes para la primera iniciación, sobre patrones establecidos tradicionalmente, y con seguridad la forma tiene que ver con fuerzas benignas o animales totémicos.

Pero ¿y la incrustación?. Esa es rara y de materiales diferentes: en Monte Negro es de pirita (316), y en culturas posteriores se utilizó también el jade. Nunca sabremos quienes y con qué objeto se hacía y el por qué - de las diferentes piedras y formas. Tres objetos son dignos de nuestra - atención: un pectoral de La Venta, un amuleto de jade del Estado de Guerrero y una figurilla de jadeíta pulida que carga un bulto extraño, (317)

El pectoral es de jadeíta y tiene un perfil humano; en la mejilla lleva una especie de escarificación en forma de diente mutilado, con dos ranuras en su parte inferior, tipo D1 de Romero (318). Lo mas llamativo es el ornamento de su frente, que es otro diente mutilado, G15 según Romero, con una horadación para ser incrustado, o sea que su mejilla y su frente presentan dos diversas mutilaciones dentarias y eso parece ser lo que le da el rango al individuo. Por lo pronto no estamos en condiciones de adivinar el misterio de estos elementos en un solo personaje.

Sobre el que nos parece amuleto de jade, Griffin dice que es un grano de maíz, pero debo asentar que jamás los he visto de esa forma. Es claramente un diente mutilado, G9 de Romero, con una entrada en medio de su parte infe-

- - - - - - - - - - - - - - - - - - -

(314) Parsons, 1981. Págs. 269. Fig. 8
(315) Tibón, 1972. ----- A lo largo de la obra
(316) Romero, 1951. Fig. 6. Págs. 317 a 321.
(317) Bernal, 1968b, Lám.99. Griffin, 1981, Pág.221. Fig.22 c y Navarrete, 197- Pág. 13 Fig. 13.
(318) Romero, 1974. Pág. 234.

rior pero una sola horadación para recibir una pieza redonda incrustada. Las perforaciones para usarlo están en medio de la cuenta, que es pequeña.

Por último, la figurilla de jade que muestra Navarrete, lleva cargado un bulto con líneas incisas, que él con honestidad declara no saber qué puede ser. Para nosotros es un diente que recibiría una clasificación intermedia entre D7 y D8 de Romero.

Son abundantes los colmillos de animales carniceros que trabajaron los olmecas en piedras verdes y se encuentran por todo el territorio que ellos ocuparon como fetiches que poseían las características del animal . ¿Qué significa, pues, el cuerno, el colmillo animal y los dientes humanos mutilados e incrustados?. En culturas tardías fueron amuletos, ornamentos, e indicadores sociales; para estas épocas nos dejaríamos llevar por la idea de que ya significaban status y trofeos que poseían la fuerza del contrincante, de modo que a mayor jerarquía, el diente que se obtenía era mas ornamental.

Otro problema, que nos proponemos que sea el final de esta larga disertación, es el que se refiere a los vasos de sangre y a los elementos que llevaban las ofrendas sangrantes a los dioses y que tuvieron que existir porque el sacrificio humano y animal era innegable.

Hemos hablado de ello muy atrás, pero hay dos esculturas que sólo en capítulo aparte se pueden discutir: la llamada "La Abuela" o monumento 5 de La Venta y el monumento 70 de ese mismo sitio. Ambas tienen un recipiente en las manos que parecen ofrecer como un tesoro y se nos antoja que sólo pudo ser la pieza sacrificial, al igual que los Chacmoles llevan el agua preciosa de la lluvia.

Múltiples temas esotéricos nos dejan los olmeca a través de objetos inquietantes que no podemos explicar. Ojalá que esta presentación primera sobre esoterismo prehistórico y protohistórico, que deseamos que no haya sido a veces enojosa por redundante, sirva para aclarar algunos aspectos de la expresión mágica de las iniciales altas culturas americanas. Por lo menos, queremos que quede una cierta zozobra por descorrer el velo de los misterios de sus primeras religiones, que son la única oportunidad para entender la base de su filosofía y de sus ciencias.

BIBLIOGRAFIA PARA MESOAMERICA

- - - - - - BIBLIOGRAFIA CITADA - - - - - -

ANGULO V. Jorge

1972 "SEÑALANDO EL CONCEPTO OLMECA COMO RELIGION" En:"Religión en Mesoamérica",Sociedad Mexicana de Antropología - XII Mesa Redonda, Págs. 73-77. México.

AVELEYRA ARROYO DE ANDA, Luis

1963
(a) "LA ESTELA TEOTIHUACANA DE LA VENTILLA" Cuadernos del Museo Nacional de Antropología I. México.

(b) "AN EXTRAORDINARY COMPOSITE STELA FROM TEOTIHUACAN". American Antiquity - 29: Págs.235 a 237. U.S.A.

1979 "EL SACRO DE TEQUIXQUIAC, ESTADO DE MEXICO" Biblioteca Enciclopédica del Estado de México. México.

BARBA DE PIÑA CHAN, Beatríz

1980 "TLAPACOYA" (LOS PRINCIPIOS DE LA TEOCRACIA EN LA CUENCA DE MEXICO. Biblioteca Enciclopédica del Estado de México México.

1984 "EL COLLAR DE COATLICUE" Revista Información No. 6, Págs. 3 a 44. Centro de Estudios Históricos y Sociales.Universidad Autónoma del Sudeste. Campeche, Cam.

BARRERA VAZQUEZ, Alfredo y
RENDON, Silvia (traductores)

1972 "EL LIBRO DE LOS LIBROS DE CHILAM BALAM" Colección Popular No. 42, Fondo de Cultura - Económica. México.

BERNAL, Ignacio

1967 "EXCAVACIONES EN DAINZU" Boletín No. 27, Págs. 7 a 13 I.N.A.H. - S.E.P. México.

1968
(a) "VIEWS OF OLMEC CULTURE" Dumbarton Oaks Research Lib.and Collection Págs. 135 a 142. Trustees For Harvard University. Washington, D.C.

(b) "EL MUNDO OLMECA"
Editorial Porrúa S.A. México, D.F.

(c) "THE BALL PLAYERS OF DAINZU"
Archaeology - 21-4: Págs. 246-251. U.S.A.

1969
(a) "EL JUEGO DE PELOTA MAS ANTIGUO DE MEXICO"
Artes de México No. 119, Págs. 28 a 33
XV Aniversario. México

(b) "THE OLMEC WORLD"
The University of California Press
Berkeley, Calif. U.S.A.

1974

(a) "INTRODUCCION A LAS EPOCAS PRECLASICA Y CLASICA"
en:"Historia de México", Vol. I. Págs. 121 a 134.
Editorial Salvat, México, D.F.

(b) "LOS OLMECAS"
en: "Historia de México", Vol. I. Págs.185 a 220.
Editorial Salvat, México, D.F.

1975 "LOS OLMECAS"
en: "Del Nomadismo a los Centros Ceremoniales.
Págs. 183 a 234, México, Panorama Histórico y Cultural. I.N.A.H. - S.E.P. México

BERNAL, Ignacio y
SEUFFERT, Andy

1979 "THE BALLPLAYERS OF DAINZU"
Akademische Druck u. Verlagsanstalt
Graz. Austria.

BLONDEAU, Anne Marie

1982 "LAS RELIGIONES DEL TIBET"
En: "Historia de las Religiones". No. 9, Págs.287 a 395. Editorial Siglo XXI, México.

BOSCH-GIMPERA, Pedro y
SERRA RAFOLS, José de C.

1949 "EL ORIGEN DEL HOMBRE"
En: "las Razas Humanas", Págs. 17 a 48.
Instituto Gallach. Librería y Ediciones S.L.
Barcelona, España.

BOSCH-GIMPERA, Pedro

1958 "ASIA Y AMERICA EN EL PALEOLITICO INFERIOR, SUPER VIVENCIAS".
En: "Miscellanea Paul Rivet. Octogenario Dicata I"
XXXI Congreso Internacional de Americanistas,Págs. 49 a 73. U.N.A.M. México.

CARLSON, John B.

1981 "OLMEC CONCAVE IRON-ORE MIRRORS"
En: The Olmec and Their Neiglibors". Págs.117 a 148. Dumbarton Oaks Research Lib. and. Collections.
Trustees for Harvard University.
Washington, D.C. U.S.A.

CASO, Alfonso

1938 "EXPLORACIONES EN OAXACA. 5a. y 6a. TEMPORADA: 1936-37".
En: Revista No. 34 del Instituto Panamericano de Geografía e Historia. México.

1942 "DEFINICION Y EXTENSION DEL COMPLEJO "OLMECA"
En: "II Mesa Redonda sobre Mayas y Olmecas".Soc. Mex. de Antrop.
Tuxtla Gutierrez. México.

1965 "¿EXISTIO UN IMPERIO OLMECA?"
Memoria del Colegio Nacional, Tomo V.No. 3 Págs. 3 a 48, de 1964. México, D.F.

CASTRO LEAL E., Marcia

1972 "LA DECAPITACIÓN Y EL JUEGO DE PELOTA"
En: "Religión en Mesoamérica". Págs. 457 a 462 XII Mesa Redonda - Sociedad Mexicana de Antropología. México.

CODICE BORGIA

1963 "CODICE BORGIA"
Fondo de Cultura Económica. México-Bs.Aires.

CODICE CHIMALPOPOCA

1975 "CODICE CHIMALPOPOCA, ANALES DE CUAUHTITLAN Y LEYENDA DE LOS SOLES".
Traducción del Náhuatl de Primo Feliciano Velázquez. Instituto de Investigaciones Históricas. U.N.A.M. = México.

COE, Michael D.

1962 "MEXICO"
London.

1967 "LA SEGUNDA TEMPORADA EN SAN LORENZO TENOCHTITLAN, VERACRUZ".
Boletín del I.N.A.H. No. 28 Págs. 1 a 10
I.N.A.H. - S.E.P. México

1968 (a) "SAN LORENZO AND THE OLMEC CIVILIZATION"
Dumbarton Oaks Research Lib. and Collection, Págs. 41 a 78. Trustees for Harvard University.
Washington D.C. U.S.A.

(b) "AMERICA'S FIRST CIVILIZATION:DISCOVERING THE OLMEC".
American Heritage Pub. Co. New York. U.S.A.

COE, Michael D.; GROVE, David;
BENSON, Elizabeth.

1981 "THE OLMEC AND THEIR NEIGHBORS"
Essays in Memory of Mattew W. Stirling
Dubarton Oaks Research Lib. and Collection.
Trustees for Harvard University.
Washington, D.C. - U.S.A.

COGOLLUDO, Diego López

1954 "HISTORIA DE YUCATAN"
Comisión de Historia, Talleres Gráficos del Gobierno Constitucional del Estado de Campeche, - Cam.

CORONA, Nuñez José

1957 "MITOLOGIA TARASCA"
Editorial Fondo de Cultura Económica. México.

COVARRUBIAS, Miguel

1942 "ORIGEN Y DESARROLLO DEL ESTILO ARTISTICO OLMECA"
En: "II Mesa Redonda: Mayas y Olmecas". Págs.46 a 49. Sociedad Mexicana de Antropología.
Tuxtla, Gutiérrez. México.

CHENG, Te-K'un.

1969 "PREHISTORIC CHINA"
Heffer. Cambridge, England.

DAVALOS HURTADO, Eusebio

1951 "UNA INTERPRETACION DE LOS DANZANTES DE MONTE ALBAN"
en: "Homenaje al Dr. Alfonso Caso", Págs. 133 a 141. México.

DE LA FUENTE, Beatriz

1973 "ESCULTURA MONUMENTAL OLMECA" (Catálogo)
Editorial, Instituto de Investigaciones Estéticas U.N.A.M. - México.

DOBSON, G.E.

1978 "CATALOGUE OF THE CHIROPTERA"
British Museum. London.England.

DRENNAN, Robert N.

1976 "RELIGION AND SOCIAL EVOLUTION IN FORMATIVE MESOAMERICA".
en: "The Early Mesoamerican Villages",Págs. 345-368, Editorial Academic Press.- U.S.A.

DRUCKER, Philip; HEIZER, Robert F. y
SQUIER, Robert J.

1959 "EXCAVATIONS AT LA VENTA, TABASCO, 1955"
Smithsonian Institution, Bureau of American Ethnology, Bull. No. 170. U.S. Government Printing Office. Washington. D.C.

EKHOLM-MILLER, Susanna

1973 "THE OLMEC ROCK CARVING AT XOC,CHIAPAS,MEXICO"
New World Archeological Foundation.Brigham Young. University. Provo, Utah - U.S.A.

ELIADE, Mircea

1960 "EL CHAMANISMO"
Editorial Fondo de Cultura Económica,México D.F.

1967 "LO SAGRADO Y LO PROFANO"
Editorial Guadarrama, Madrid.

ENCICLOPEDIA DE MEXICO

1977 "ENCICLOPEDIA DE MEXICO"
12 volúmenes. Dirección:José Rogelio Alvarez. Editorial Enciclopedia de México,S.A. México

EVANS SCHULTES, Richard y
HOFMANN, Albert

1982 "PLANTAS DE LOS DIOSES"
Editorial Fondo de Cultura Económica. México

FAULHABER, Johanna

1965 "LA POBLACION DE TLATILCO CARACTERIZADA POR SUS ENTIERROS".
en: "Homenaje a Juan Comas en su 65 Aniversario". Volumen II, Págs. 83 a 121. México

FLANNERY, Kent V. (editor)

1976 (a) "THE EARLY MESOAMERICAN VILLAGE"
Editorial Academic Press New York - Sn.Fco.London

(b) "CONTEXTUAL ANALYSIS OF RITUAL PARAPHERNALIA EROM FORMATIVE OAXACA".
en: "The Early Mesoamerican Village"
Págs. 333 a 345. Academic Press.
N.Y. - Sn. Fco. - London.

FRAZER, James George

1956 "LA RAMA DORADA"
Magia y Religión. Editorial Fondo de Cultura Económica. México. Buenos Aires.

FURST, Peter T.

1968 "THE OLMEC WERE-JAGUAR MOTIF IN THE LIGHT OF ETHNOGRAPHIC REALITY".
Dumbarton Oaks Research Lib. and Collection, Págs. 143 a 174 Trustees for Harvard University Washington. D.C. - U.S.A.

1981 "JAGUAR BABY OR TOAD MOTHER, A NEW LOOK AT AN OLD PROBLEM IN OLMEC ICONOGRAPHY".
En: "The Olmec and Their Neighbors". Págs. 149 a 162. Dumbarton Oaks Research Lib. and. Collection Trustees for Harvard University. Washington, D.C. - U.S.A.

GLOVER, Allen

1939 "BATS"
London England

GRIFFIN, Gillett. G.

1981 "OLMEC FORMS AND MATERIALS FOUND IN CENTRAL GUERRERO".
en: "The Olmec and their Neighbors". Págs . 209 a 222. Dumbarton Oaks. Res. Lib.and Coll. Washington, D.C. U.S.A.

GROVE, David C.

1968 "THE PRE-CLASSIC OLMEC IN CENTRAL MEXICO: SITE DISTRIBUTION AND REFERENCES".
Dumbarton Oaks Research Lib. and Collection. Págs. 179 a 185. Trustees for Harvard University. Washington, D.C. - U.S.A.

1970 "LOS MURALES DE LA CUEVA DE OXTOTITLAN, ACATLAN, GUERRERO".
Serie Investigaciones No. 23 I.N.A.H. S.E.P. México.

1972 "OLMEC FELINES IN HIGHLAND CENTRAL MEXICO".
Dumbarton Oaks Research. Lib.and Collection. Págs. 153 a 164. Trustees for Harvard. University. Washington, D.C. - U.S.A.

GUTIERREZ SOLANA, Nelly
SCHAVELZON, Daniel G.

1980 "CORPUS BIBLIOGRAFICO DE LA CULTURA OLMECA"
Universidad Nacional Autónoma de México.México.

GUZMAN, Eulalia.

1934 "LOS RELIEVES DE LAS ROCAS DEL CERRO DE LA CANTERA, JONACATEPEC, MORELOS".
Anales del Museo Nacional de Arqueología, Historia y Etnografía. Epoca 5, Vol. 1 Págs.237 a 251. S.E.P. - México.

HEYDEN, Doris

1983 "MITOLOGIA Y SIMBOLISMO DE LA FLORA EN EL MEXICO PREHISPANICO".
Instituto de Investigaciones Antropológicas Etnohistoria, Serie Antropológica No. 44. U.N.A.M. México.

HEIZER, Robert F.

1962 "THE POSSIBLE SOCIOPOLITCAL STRUCTURE OF DE LA VENTA OLMECS".
Akten des XXXIV Internazionale Amerikanisten Kongresses, Págs. 310-317. Viena

1968 "NEW OBSERVATIONS ON LA VENTA".
en: Dumbarton Oaks Conference on The Olmec. Págs. 9 a 26. Dumbarton Oaks Research Lib. and Collection. Washington, D.C. - U.S.A.

HEIZER, Robert F. y
GULLBERG, Jonas E.

1981 "CONCAVE MIRRORS FROM THE SITE OF LA VENTA TABASCO: THEIR OCCURRENCE, MINERALOGY,OPTICAL DESCRIPTION, AND FUCTION".
en: "The Olmec and Their Neighbors", Págs. 109 a 116. Dumbarton Oaks Research Lib. and Collection. Washington, D.C. - U.S.A.

JORALEMON, Peter David.

1981 "THE OLD WOMAN AND THE CHILD: THEMES IN THE ICONOGRAPHY OF PRECLASSIC MESOAMERICA".
en: "The Olmecs and Their Neighbors". Págs. 163 a 180. Dumbarton Oaks Research Library en Collections. Trustees for Harvard University Washington, D.C. U.S.A.

KIRCHHOFF, Paul

1960 "MESOAMERICA, SUS LIMITES GEOGRAFICOS, COMPOSICION ETNICA Y CARACTERES CULTURALES".
E.N.A.H. - Suplemento de la Revista "Tlatoani No. 3. México, D.F

KRICKEBERG, Walter

1966 "EL JUEGO DE PELOTA MESOAMERICANO Y SU SIMBOLISMO RELIGIOSO".
Sociedad Mexicana de Antropología - Traduccio nes Mesoamericanistas. Tomo I. Págs. 191-313 México, D.F.

LANDA, Diego de

1938 "RELACION DE LAS COSAS DE YUCATAN"
Editorial Pedro Robredo, 7a. edición. México D.F

LI, Hao-Son

1916 "MIRROR DIVINATION SINCE CHOU CHINA"
en: "Magic Thought in China". Scientific Papers of the Universal Thought. Págs. 160 a 169. Editorial Great Britain, London.

LOPEZ AUSTIN, Alfredo

1967 "CUARENTA CLASES DE MAGOS DEL MUNDO NAHUATL"
Instituto de Investigaciones Históricas. Estudios de Cultura Náhuatl, Págs. 87 a 117 Vol. VII U.N.A.M. México.

LORENZO, José Luis

1951 "ARTEFACTOS DE TLATILCO"
Tesis para alcanzar el Título de Arqueólogo y Grado de Maestro en Ciencias Antropológicas en la Escuela Nacional de Antropología e Historia I.N.A.H. - S.E.P. México.

1974 "POBLAMIENTO DEL CONTINENTE AMERICANO"
en: Historia de México, Vol. I. Págs. 27 a 54. Editorial Salvat. México.

1975 "LOS PRIMEROS POBLADORES".
en: "Del Nomadismo a los Centros Ceremoniales" Págs. 15 a 59. México: Panorama Histórico y Cultural VI.
I.N.A.H. - S.E.P. México.

LUCKERT, Karl W.

1976 "OLMEC RELIGION".
University of Oklahoma Press. U.S.A.

MAC NEISH, Richard,

1962 "SECOND ANNUAL REPORT OF THE TEHUACAN ARCHAEOLOGICAL - BOTANICAL PROJECT".
R.S. Peabody Found for Archaelogy. Andover. Mass. U.S.A.

1964 "EL ORIGEN DE LA CIVILIZACION MESOAMERICANA VISTO DESDE TEHUACAN".
Departamento de Prehistoria. I.N.A.H. - S.E.P. México.

MAC NEISH, Richard S.;
NELKEN-TERNER, Antoniette,
JOHNSON, I.W.

1967 "THE PREHISTORY OF THE TEHUACAN VALLEY"
Vol. II "Nonceramic Artifacts". Univ. of Texas Press. U.S.A.

MAC NEISH, Richard S.; PETERSON, Frederick;
FLANNERY, Kent V.

1970 "THE PREHISTORY OF THE TEHUACAN VALLEY"
Vol. III "Ceramics". University of Texas
Press. Austin and London.

MEDELLIN ZENIL, Alfonso

1975 "TRIBU Y ALDEA EN EL CENTRO DE VERACRUZ".
en: "Del Nomadismo a los Centros Ceremoniales"
Págs. 87 a 102 México. Panorama Histórico y
Cultural. I.N.A.H. - S.E.P. México.

MELGAREJO VIVANCO, José Luis

1975 "EL PROBLEMA OLMECA".
Editora del Gobierno de Veracruz, Xalapa, Ver.
México.

MEMORIAL DE SOLOLA

1950 "ANALES DE LOS CAKCHIQUELES"
Comentarios de Recinos. Fondo de Cultura Económica
México - Buenos Aires.

MILLER, G.S.

1907 "FAMILIES AND GENERA OF BATS"
Bull No. 57 U.S. National Museum. U.S.A.

MIRAMBELL, Lorena

1974 "LA ETAPA LITICA"
en: "Historia de México". Vol. I. Págs.55 a 76.
Editorial Salvat. México,

MORLEY, Sylvanus G.

1956 "LA CIVILIZACION MAYA"
Editorial Fondo de Cultura Económica,México
Buenos Aires.

NAVARRETE, Carlos

1974 "THE OLMEC ROCK CARVINGS AT PIJIJIAPAN,CHIAPAS
MEXICO" and: "OTHER OLMEC PIECES FROM CHIAPAS
AND GUATEMALA".
New World Archaelogical Foundation. Provo Utha
U.S.A.

NIEDERBERGER, Christine

1976 "ZOHAPILCO".
Col. Científica. Arqueología, Cuaderno No. 30
D.N.A.H. - S.E.P. - México.

NORMAN, V. Garth

1973 "IZAPA SCULPTURE".

en: Papers of the New World Archaeological Foundation No. 30 Part 1 (Album). Brigham - Young University.
Provo Utah. U.S.A.

1976 "IZAPA SCULPTURE".
en: Papers of the N.W.A.F. No. 30
Part. 2: (Text). Brigham Young. University.
Provo Utah. U.S.A.

OLIVE NEGRETE, Julio César.

1958 "ESTRUCTURA Y DINAMICA DE MESOAMERICA".
Acta Antropológica. Epoca 2, Vol. I, No. 3
SAENAH. I.N.A.H. - S.E.P. México, D.F.

OLIVEROS, Arturo

1972 "SOBREVIVENCIAS DEL JUEGO DE PELOTA PREHISPANICO".
en: "Religión en Mesoamérica", XII Mesa Redonda
Págs. 463 - 470.
Sociedad Mexicana de Antropología. México.

PARSONS, Lee A.

1981 "POST-OLMEC SCULPTURE: THE OLMEC-IZAPAN TRANSITION ON THE SOUTHERN PACIFIC COAST AND HIGHLANDS"
en: "The Olmec and Their Neighbors".Págs.257 a 288. Dumbarton Oaks Research Lib. and Collection, Washington, D.C. - U.S.A.

PERICOT, Luis

1961 "AMERICA INDIGENA"
Barcelona, España.

PIHO, Virve

1973 "EL PEINADO ENTRE LOS MEXICAS, FORMAS Y SIGNIFICADOS".
Tesis Doctoral. Facultad de Filosofía y Letras.
U.N.A.M. - México.

PIKE, Royston E.

1960 "DICCIONARIO DE RELIGIONES".
Editorial Fondo de Cultura Económica.
México. Buenos Aires.

PIÑA CHAN, Román.

1952 "TLATILCO Y LA CULTURA PRECLASICA DEL VALLE DE MEXICO".
Anales del I.N.A.H., Vol. 4 No. 32,Págs. 33-43
S.E.P. - México.

1955

(a) "CHALCATZINGO, MORELOS".
Pub. Dirección de Monumentos Prehispánicos Informes No. 4 I.N.A.H. - S.E.P. - México.

(b) "LAS CULTURAS PRECLASICAS DE LA CUENCA DE MEXICO".
Editorial Fondo de Cultura Económica, México.

1958-59 "TLATILCO"
2 Volúmenes. I.N.A.H. - S.E.P. - México.

1964
(a) "LOS OLMECAS".
Instituto Nacional de Antropología e Historia S.E.P. - México.

1971 "ALGUNAS IDEAS SOBRE LAS FIGURINAS DE VALDIVIA Y OLMECAS".
Cuadernos de Historia y Arqueología No. IX. Págs. 147-159. Cuayaquil, Ecuador.

1974 "LAS CULTURAS PRECLASICAS DEL ANTIGUO MEXICO".
en: "Historia de México". Vol. I, Págs. 135-184 Editorial Salvat, México.

1975
(a) "INTRODUCCION"
a: "Del Nomadismo a los Centros Ceremoniales". México, Panorama Histórico y Cultural No. VI. Págs. 1 a 12. I.N.A.H. - S.E.P. México.

(b) "EL PERIODO AGRICOLA ALDEANO".
en: "Del Nomadismo a los Centros Ceremoniales". Págs. 65-83. México, Panorama Histórico y Cultural. No. VI. I.N.A.H. - S.E.P. México.

(c) "LOS OLMECAS ALDEANOS".
en: "Del Nomadismo a los Centros Ceremoniales". Págs. 83-86. México, Panorama Histórico y Cultural. No. VI. I.N.A.H. - S.E.P. México.

1976
(a) "UN MODELO DE EVOLUCION SOCIAL Y CULTURAL DEL MEXICO PRECOLOMBINO".
Serie Arqueología No. 2 - Departamento de Monumentos Prehispánicos. I.N.A.H. - S.E.P. México, D.F.

1982 "LOS OLMECAS ANTIGUOS".
Consejo Editorial del Gobierno del Estado de Tabasco. Prólogo de Leandro Rovirosa Wade. Editora del Sureste. México.

PIÑA CHAN, Roman y
COVARRUBIAS, Luis

1964 "EL PUEBLO DEL JAGUAR".
Consejo para la Planeación e Instalación del Museo Nacional de Antropología. S.E.P. México.

PIRES-FERREIRA, Jane W.

1976 "SHELL AND IRON-ORE MIRROR EXCANGE INFORMATIVE MESOAMERICA WITH COMMENTS ON OTHER COMMODITIES".
en: "The Early Mesoamerican Village". Págs. 311 a 328. Academic Press. New York - San Francisco London.

POHORILENKO, Anatole

1981 "THE OLMEC STYLE AND COSTA RICAN ARCHAEOLOGY".
en: "The Olmec and Their Weighbors". Págs.309 a 327. Dumbarton Oaks Research Lib. and.Collection Trustees for Harvard University.
Washington, D.C. - U.S.A.

POPOL-VUH

1953 "POPOL-VUH".
(Las Antiguas Historias del Quiché). Comentado por Recinos. Fondo de Cultura Económica.México.

QUEZADA, Noemi

1975 "AMOR Y MAGIA AMOROSA ENTRE LOS AZTECAS".
Instituto de Inv. Antropológicas. Serie Antropológica No. 17 - U.N.A.M. México.

RAMON LLIGE, Adela.

1975 "LOS PROTOZAPOTECAS".
en: "Del Nomadismo a los Centros Ceremoniales". Págs. 247 a 260. México, Panorama Histórico y Cultural. I.N.A.H. - S.E.P. México.

REICHEL-DOLMATOFF, Gerardo

1950-51 "LOS KOGI".
Revista del Instituto Etnológico Nacional.Vol.4 Bogotá.

1978 "EL CHAMAN Y EL JAGUAR".
Siglo XXI. Editores. México-España-Argentina-Colombia.

RENONDEAU, Gastón

1982 "EL SHINTO DE ESTADO" Y "LAS NUEVAS RELIGIONES DEL JAPON".
en: "Historia de las Religiones" No. 10 Págs. 243 a 280. Editorial Siglo XXI. México.

REYNA ROBLES, Rosa María

1971 "LAS FIGURILLAS PRECLASICAS".
Tesis de Maestría, Escuela Nacional de Antropología e Historia. I.N.A.H. - S.E.P. México

ROBELO, Cecilio A.

1980 "DICCIONARIO DE MITOLOGIA NAHUATL".
Faccímil en 2 volúmenes. Editorial Innovación, S.A. México, D.F.

ROMANO, Arturo

1974 "DEFORMACION CEFALICA INTERNACIONAL".
en: "Antropología Física, Epoca Prehispánica". México: Panorama Histórico y Cultural.Vol.III. Págs. 195 a 228. I.N.A.H. S.E.P. - México.

ROMERO, M. Javier.

1951 "MONTE NEGRO, CENTRO DE INTERES ARQUEOLOGICO".
en: "Homenaje al Doctor Alfonso Caso". Págs. 317 a 330. México.

1974 "LA MUTILACION DENTARIA".
en: "México: Panorama Histórico y Cultural.Vol. III. Págs. 229 a 250 I.N.A.H. S.E.P. México.

ROTERMUND, Hartmut, O.

1970 "LAS CREENCIAS DEL JAPON ANTIGUO".
en: "Historia de las Religiones". No. 3 Las Religiones Antiguas. Vol. III. Págs.329 a 365. Editorial Siglo XXI, México.

ROYS, Ralph L.

1967 "THE BOOK OF CHILAM BALAM OF CHUMAYEL".
University of Oklahoma Press. Norman. U.S.A.

SAHAGUN, Bernardino de

1969 "RELACION DE LAS COSAS DE LA NUEVA ESPAÑA".
4 Volúmenes. Editorial Porrúa. México.

SCOTT, John.

1970 "POST=OLMEC SCULPTURE IN PRECLASSIC OAXACA MEXICO".
Doctoral Essay. University of Clumbia. New York. U.S.A.

SEJOURNE, Laurette

1957 "EL PENSAMIENTO Y RELIGION EN EL MEXICO ANTIGUO".
Fondo de Cultura Económica. Breviarios No.128 México.

SIMPSON, G.G.

1945 "CHIROPTERA".
en: "Bull. Amer. Mus. Nat. Hist. Vol 85
Págs. 54 a 61 U.S.A.

SOCIEDAD MEXICANA DE ANTROPOLOGIA

1942 "MAYAS Y OLMECAS: II REUNION DE MESA REDONDA SOBRE PROBLEMAS ANTROPOLOGICOS DE MEXICO Y CENTRO AMERICA".
S.M.A. Tuxtla Gutierrez,
México.

1972 "RELIGION EN MESOAMERICA".
XII Mesa Redonda. S.M.A. México. D.F.

SOUSTELLE, Jacques.

1979 "LES OLMEQUES".
Les Editions Arthaud. París, France.

STIRLING, Mathew W.

1943 "STONE MONUMENTS OF SOUTHERN MEXICO".
Bureau of American Ethnology , Bull.138.Smithsonian Institution. Washington. U.S.A.

1955 "STONE MONUMENTS OF THE RIO CHIQUITO, VERACRUZ MEXICO".
Bureau of American Ethnologgy, Bull No. 157.
Anthropological Pepers No. 43. Págs.5 a 23.
Smithsonian Institution. Washington, D.C. U.S.A.

1968 "EARLY HISTORY OF THE OLMEC PROBLEM".
Dumbarton Oaks Research Lib.and Collection,Págs.
1 a 8. Trustees for Harvard University. Washington
D.C. U.S.A.

SWEZEY, William

1972 "LA PELOTA MIXTECA".
en: "Religión en Mesoamérica". XII Mesa Redonda,
Sociedad Mexicana de Antropología, Págs.471 a
475. México.

TALADOIRE, Eric

1981 "LES TERRAINS DE JEU DE BALLE".
(Mesoamerique et Sud-Ouest des Etats Unis). Estudios Mesoamericanos, Serie II No. 4. Misión Ar--
queológica y Etnológica Francesa en México.
México.

THOMPSON, J. Eric

1979 "HISTORIA Y RELIGION DE LOS MAYAS". Editorial Siglo XXI. América Nuestra No. 7 México.

TIBON. Gutierre.

1972 "EL MUNDO SECRETO DE LOS DIENTES". Colección Alta Cultura. México, D.F.

VAILLANT, George Clapp

1930 "EXCAVATIONS AT ZACATENCO". Anthropological Papers of the American Museum of Natural History. Vol. XXXII. Part.I. N.Y. - U.S.A.

1935
(a) "EXCAVATIONS AT EL ARBOLILLO". Anthropological Papers of the American Museum of Natural History. Vol. XXXV. Part.II N.Y. - U.S.A.

(b) "EARLY CULTURE OF THE VALLEY OF MEXICO". Anthropological Papers of the American Museum of Natural History. Vol. 35. Part.3. New York. U.S.A.

1937 "HISTORY AND STRATIGRAPHY IN THE VALLEY OF MEXICO". Scientific Monthly. Vol. 44. New York-U.S.A.

VARGAS G. Luis Alberto

1973 "ESTUDIO DE LOS CARACTERES CRANEANOS DISCONTINUOS EN LA POBLACION DE TLATILCO". Tesis para Maestro en Ciencias Antropológicas E.N.A.H., I.N.A.H. - S.E.P. México.

VOGT, Evon Z.

1976 "TORTILLAS FOR THE GODS". Harvard University Press. Cambridge, Mass. and London, England.

WHALEN, Michael E.

1976 "ZONNING WITHIN AN EARLY FORMATIVE COMMUNITY IN THE VALLEY OF OAXACA". en: "The Early Mesoamericana Village", Págs. 75-79. Academic Press. Inc. U.S.A.

WIERCINSKI, Andrzej

1971 "AFINIDADES RACIALES DE ALGUNAS POBLACIONES ANTIGUAS DE MEXICO". Anales del I.N.A.H. 7a época, Tomo II, Págs. 123 a 143. I.N.A.H. S.E.P. México.

WINTER, Marcus

1976 "THE ARCHAEOLOGICAL HOUSEHOLD CLUSTER IN THE VALLEY OF OAXACA".
en: "The Early Mesoamerican Village". Págs. 25 a 30. Academic Press. New York - London -Sn Francisco. U.S.A.

ZEHNDER, Louse Wiltraun

1977 "LOS DANZANTES DE MONTE ALBAN".
Tesis de Doctorado. Facultad de Filosofía y Letras - U.N.A.M. México.

- - - - - BIBLIOGRAFIA DE APOYO- - - - - -

AGUIRRE BELTRAN, Gonzalo

1955 "GENTE DEL PAIS DE HULE".
U.N.A.M. Vol. X No. 3 México.

1963 "MEDICINA Y MAGIA".
Instituto Nacional Indigenista. México,D.F.

AGUIRRE BELTRAN, Gonzalo y otros

1969 "MEDICINA Y MAGIA EN LA SABIDURIA POPULAR"
Artes de México No. 124. Año XVI. México,D.F.

AVELEYRA Y ARROYO DE ANDA, Luis.

1950 "PREHISTORIA DE MEXICO".
Ediciones Mexicanas, S.A México, D.F.

1964 "EL SACRO DE TEQUIXQUIAC".
Museo Nacional de Antropología.Cuadernos No.2 I.N.A.H. S.E.P. México.

BARBA DE PIÑA CHAN, Beatriz.

1979 "LA PARAPSICOLOGIA Y LA CIENCIA".
I.N.A.H. - S.E.P. México.

1980 (a) "LA EXPANSION DE LA MAGIA".
I.N.A.H. - S.E.P. México.

(b) "CURANDERIA Y MAGIA EN EL DISTRITO FEDERAL"
Boletín No. 30 del I.N.A.H. Epoca III., abril-junio. Págs. 57 a 68. I.N.A.H. S.E.P. México

BARCENA, Mariano

1882 "DESCRIPCION DE UN HUESO LABRADO, DE LLAMA FOSIL, ENCONTRADO EN LOS TERRENOS POSTERCIARIOS DE TEQUIXQUIAC".
Anales del Museo Nacional de México.la.época - Vol. 2. Págs. 439 a 444. México, D.F.

BEYER, Hermann

1965 "MITO Y SIMBOLISMO DEL MEXICO ANTIGUO". Sociedad Alemana Mexicanista. México.

BORDEAUX, Edmond S.

1973 "LA FILOSOFIA DEL MEXICO ANTIGUO". Editorial Culturas Antiguas. México.

BORHEGYI, S.F.

1961 "SHARK TEETH, STINGRAY SPINES, AND SHARK FISHING IN ANCIENT MEXICO AND CENTRAL - AMERICA". Southwestern Journal of Anthropology. 17: Págs. 273 a 296. U.S.A.

BUHLER-OPPENHEIM, K.

1949 "EL TABACO". Actas Ciba No. 3-4 Buenos Aires, Argentina

CASO, Alfonso

1963 "REPRESENTACIONES DE HONGOS EN LOS CODICES" en: "Estudios de Cultura Náhuatl". Vol IV. Págs. 27 a 36. Instituto de Historia. Seminario de Cultura Náhuatl. U.N.A.M. México.

1966 "EL CULTO AL SOL". en: "Traducciones Mesoamericanistas". Sociedad Mexicana de Antropología. México,D.F.

1967 "LOS CALENDARIOS PREHISPANICOS". Instituto de Investigaciones Históricas. Facultad de Filosofía y Letras. U.N.A.M. México.

COE, Michael D.

1965 (a) "THE OLMEC STYLE AND ITS DISTRIBUTIONS". Handbook of Middle American Indians. Vol. 3 Part. 2. Págs. 739 a 775. University of Texas. Press. Austin.- U.S.A.

(b) "THE JAGUAR'S CHILDREN: PRECLASSICAL CENTRAL MEXICO". The Museum of Primitive Art. New York. U.S.A.

COE, Michael C.; DIEHL, Richard A. 1980 "IN THE LAND OF THE OLMEC". University of Texas Press, II Vols. Austin and London.

COMAS, Juan

1942 "EL PROBLEMA DE LA EXISTENCIA DE UN TIPO RACIAL OLMECA". II Mesa Redonda de la Sociedad Mexicana de Antropología: "Mayas y Olmecas". Págs. 68-70. México.

COMAS, Juan; FASTLICHT, Samuel;
JAEN E. , Ma. Teresa; LOPEZ A. Sergio;
ROMANO, Arturo; ROMERO, Javier, SERRA-
NO, S. Carlos.

1974 "ANTROPOLOGIA FISICA. EPOCA PREHISPANICA".
Instituto Nacional de Antropología e Historia
S.E.P. México.

CORONA NUÑEZ, José

1946 "LA RELIGION DE LOS TARASCOS".
en: "Anales del Museo Michoacano No. 4. 2a.
época. I.N.A.H. S.E.P. México.

CURRIER, Richard L.

1966 "THE HOT-COLD SYNDROME AND SYMBOLIC BALANCE IN
MEXICAN AND SPANISH-AMERICAN FOLK MEDICINE"
Ethnology Vol. No. 3. Págs. 261-263 Pittsburg,
U.S.A.

CURTIS, Garniss H.

1959 "THE PETROLOGY OF ARTIFACTS AND ARCHITECTURAL
STONE AT LA VENTA".
Bureau of American Ethnology Bulletin No. 170
Págs. 248 a 289. Smithsonian Institution.
Washington, D.C. - U.S.A.

COVARRUBIAS, Miguel

1957 "INDIAN ART OF MEXICO AND CENTRAL AMERICA".
New York. - U.S.A.

1961
(a) "ARTE INDIGENA DE MEXICO Y CENTROAMERICA".
U.N.A.M. México, D.F.

(b) "EL AGUILA, EL JAGUAR Y LA SERPIENTE".
U.N.A.M. México, D.F.

DAHLGREN DE JORDAN, Barbro

1954 "LA MIXTECA, SU CULTURA E HISTORIA PREHISPA-
NICAS".
Imprenta Universitaria. México.

DE LA FUENTE, Beatriz

1972 "LA ESCULTURA OLMECA COMO EXPRESION RELIGIOSA"
en: "Religión en Mesoamérica". XII Mesa Redonda
Págs. 79-84. Sociedad Mexicana de Antropología
México.

DEL POZO, Efrén C.

1965 "LA BOTANICA MEDICINAL INDIGENA DE MEXICO" en: "Estudios de Cultura Náhuatl". Vol. V. Págs. 57 a 74. Instituto de Investigaciones Históricas. U.N.A.M. México.

DE LA SERNA, Jacinto; PONCE, Pedro; DE FERIA, Pedro; BALSALOBRE; Gonzalo; RUIZ DE ALARCON, Hernando; SANCHEZ DE AGUILAR, Pedro.

(DEL PASO Y TRONCOSO, Francisco, 1992).

1953 "IDOLATRIAS, SUPERSTICIONES, DIOSES, RITOS Y HECHICERIAS Y OTRAS COSTUMBRES GENTILI - CIAS DE LAS RAZAS ABORIGENES DE MEXICO". (Faccímil de la Editorial Navarro, copiada en 1953. México, D.F.) 2 Vols. Ediciones - Fuente Cultural. Biblioteca Navarro de His toria y Cultura Mexicana. México.

DILLON, Brian D.

1975 "NOTES ON TRADE IN ANCIENT MESOAMERICA". Contribution of the University of California Archaeological Research Facility, No.24 Berkeley. California - U.S.A.

DRUCKER, Philip

1952 "LA VENTA, TABASCO. A STUDY OF OLMEC CERAMICS AND ART". Bureau of American Ethnology. Bulletin 153. Smithsonian Institution. Washington,D.C. U.S.A.

1955 "THE CERRO DE LAS MESAS OFFERING OF JADE AND THE OTHER MATERIALS". Bureau of Amer. Ethnol. Bull. 157. Anthrop. Papers No. 44. Págs. 25 a 68. Smithsonian Institution. Washington. D.C. - U.S.A.

DULANTO GUTIERREZ, Enrique

1970 "LA MEDICINA PRIMITIVA EN MEXICO". en: "Artes de México" No. 135.año XVII.México

EKHOLM, Gordon

1972 "THE ARCHAEOLOGICAL SIGNIFICANCE OF THE MI - RRORS IN THE NEW WORLD". XL Congreso Internacionale di Americanisti. Roma.

EKHOLM, Susanna M.

1969 "MOUND 30a AND THE PRECLASSIC CERAMIC SE - QUENCE OF IZAPA, CHIAPAS, MEXICO".
en: Papers of the New World Archaeological Foundation No. 25. Brigham Young University Provo, Utah. - U.S.A.

FLANNERY, Kent V.

1968 (a) "THE OLMEC AND THE VALLEY OF OAXACA: A MO - DEL FOR INTER-REGIONAL INTERNACTION IN FOR- MATIVE TIMES".
Dumbarton Oaks Research Lib. and Collection, Págs. 79 a 118. Trustees for Harvard Univer sity, Washington, D.C. - U.S.A.

(b) "ARCHAEOLOGICAL SYSTEMS THEORY AND EARLY ME SOAMERICA"
en: "Anthropological Archaeology in the Ame ricas". Págs. 67 a 87. Anthropological So - ciety of Washington. Washington, D.C. U.S.A.

1972 "THE ORIGINS OF THE VILLAGE AS A SETTLEMENT TYPE IN MESOAMERICA AND THE NEAR EAST: A COM PARATIVE STUDY".
en: "Man Settlement and Urbanism". London.

1976 "RESEARCH STRATEGY AND FORMATIVE MESOAMERICA"
en: "The Early Mesoamerican Village", Págs. 1- 12. Academic Press. U.S.A.

FLANNERY, Kent V. y SCHOENWETTLER, J.

1970 "CLIMATE AND MAN IN FORMATIVE OAXACA".
en: "Archaeology". No. 23. Págs. 144 a 152. U.S.A.

FOSTER, George M.

1944 "NAGUALISM IN MEXICO AND GUATEMALA".
Acta Americana. Vol. 2, Págs. 85 a 103. México - Los Angeles.

GARCIA MOLL, Roberto

1975 "LOS POBLADORES AGRICOLAS EN PUEBLA Y TLAXCALA"
en: "Del Nomadismo a los Centros Ceremoniales Págs. 151 a 155, México: Panorama Histórico y Cultural. I.N.A.H. - S.E.P. México.

GENDROP. Paul y HEYDEN, Doris.

1975 "ARQUITECTURA MESOAMERICANA".
Editorial Aguilar. Madrid.

GIRARD, Rafael

1969 "LA MISTERIOSA CULTURA OLMECA"
Imprenta "EROS" Guatemala Centroamérica, 3a. Edición.

1972 "ESOTERISMO EN EL POPOL-VUH".
Editores Mexicanos Unidos, S.A. México.

GUERRERO, Francisco Javier

1981 "LAS FUNCIONES DE LA RELIGION Y LA MAGIA EN LA ORGANIZACION SOCIAL DE LOS ANTIGUOS MAYAS".
Escuela Nacional de Antropología e Historia I.N.A.H. - S.E.P. México.

GUITERAS HOLMES, Calixta

1965 "LOS PELIGROS DEL ALMA. VISION DEL MUNDO DE UN TZOTZIL".
Fondo de Cultura Económica. México. Buenos Aires.

HARNER, Michael, J. (editor).

1973 "HALLUCINOGENS AND SHAMANISM".
Oxford University Press. New York-U.S.A.

HEINE-GELDERN, Robert.

1974 "DIFUSION".
en: "Enciclopedia Internacional de las Ciencias Sociales". ,Págs. 683 a 686. Edición española. Aguilar, S.A. Madrid.

HEIZER, Robert F.

1957 "EXCAVATIONS AT LA VENTA, 1955".
Bulletin of the Texas Archaeological Society. Vol. 28, 1957, Págs. 98 a 110. U.S.A.

HEYDEN, Doris.

1973 "EL SIMBOLISMO DE LOS DIOSES MEXICANOS".
en: "Historia del Mundo Insólito". Tomo III. Gran Biblioteca Marín. Barcelona.

HOFMANN, Albert

1969 "INVESTIGACIONES SOBRE LOS HONGOS ALUCINOGENOS MEXICANOS Y LA IMPORTANCIA QUE TIENEN EN LA MEDICINA SUS SUBSTANCIAS ACTIVAS".
en: "Artes de México". No. 124. Año XVI. México.

HOLLAND, William R.

1964 "CONTEMPORARY TZOTZIL COSMOLOGICAL CONCEPTS AS A BASIS POR INTERPRETING PREHISTORIC MAYA CIVILIZATION".
American Anriquity, Vol. 29 No.3, Págs. 301 a 306. Salt Lake City. U.S.A.

JIMENEZ MORENO, Wigberto

1942 "EL ENIGMA DE LOS OLMECAS".
Cuadernos Americanos Vol. V. Año 1 No.5 Págs. 113 a 135. México.

KIDDER, A.V.; JENNINGS, J.D.; SOOK, E.M.

1946 "EXCAVATIONS AT KAMINALJUYU, GUATEMALA".
Carnegie Institution of Washington, Pub. 561,. Washington, D.C. U.S.A.

KRICKEBER, Walter

1966 "EL JUEGO DE LA PELOTA MESOAMERICANO Y SU SIMBOLISMO RELIGIOSO".
en: "Traducciones Mesoamericanistas". Sociedad Mexicana de Antropología. México. D.F.

KUBLER, George.

1972 "JAGUARS IN THE VALLEY OF MEXICO".
en: Dumbarton Oaks. Págs. 19 a 44. Trustees for Harvard University. Washington D.C. - U.S.A.

LAUGHLIN, Robert M.

1962 "EL SIMBOLISMO DE LA FLOR EN LA REGION DE ZINACANTAN".
Estudios de Cultura Maya II, Págs. 123 a 139. Seminario de Cultura Maya. U.N.A.M. México.

LEE, Thomas y LOWE, Gareth W.

1968 "SITUACION ARQUEOLOGICA DE LAS ESCULTURAS DE IZAPA".
New World Archaeological Foundation. Edit. R. Figueroa. México.

LEON-PORTILLA, Miguel

1974 "SIGNIFICACION CULTURAL DE MESOAMERICA".
en: "Historia de México. Vol.III, Págs. 321 a 338. Editorial Salvat, México, D.F.

LOPEZ AUSTIN, Alfredo

1960 "LOS CAMINOS DE LOS MUERTOS".
Estudios de Cultura Náhuatl. Vol. II, Págs. 141 a 148. Instituto de Investigaciones - Históricas. U.N.A.M. México.

1966 "LOS TEMACPALITOTIQUE".
en: "Estudios de Cultura Náhuatl", Vol. VI. Págs. 97 a 118. Instituto de Investigaciones Históricas. U.N.A.M. México.

LORENZO, José Luis.

1960 "LA REVOLUCION NEOLITICA EN MESOAMERICA".
I.N.A.H. - S.E.P. - México.

LUCKERT, Karl W.

1976 "OLMEC RELIGION A KEY TO MIDDLE AMERICA AND BEYOND".
University of Oklahoma Press. U.S.A.

MAC NEISH, Richard S.

1961 "FIRST ANNUAL REPORT OF THE TEHUACAN ARCHAEOLOGICAL BOTANICAL PROJECT".
Phillips Academy Andover. Massachussetts.

MATOS MOCTEZUMA, Eduardo

1968 "UN JUGADOR DE PELOTA EN EL MUSEO DE CUICUILCO'
Boletín No. 34. Págs. 30 a 32. I.N.A.H. S.E.P. - México.

MEDELLIN ZENIL, Alfonso

1960 "EXPLORACIONES ARQUEOLOGICAS EN LAGUNA DE - LOS CERROS, ACAYUCAN, VERACRUZ".
Xalapa, Veracruz. México.

1965 "LA ESCULTURA DE LAS LIMAS".
Boletín del Instituto Nacional de Antropología e Historia No. 21. Págs. 5 a 8 I.N.A.H. S.E.P. México.

MEGGERS, Betty y
EVANS, Clifford.

1975 "THE TRANSPACIFIC ORIGIN OF MESOAMERICAN CIVILIZATION".
American Anthropology Vol. 77 No. 1. Págs. 1 a 27 Menasha. U.S.A.

MILLON, René

1973 "THE TEOTIHUACAN MAP".
University of Texas Press. Austin And London.

MORENO DE LOS ARCOS, Roberto

1967 "LOS CINCO SOLES COSMOGONICOS".
en: "Estudios de Cultura Náhuatl".
Vol. VII. Págs. 183 a 210. Instituto de Investigaciones Históricas U.N.A.M. México.

MOSER, Christopher L.

1973 "HUMAN DECAPITATION IN ANCIENT MESOAMERICA".
Studies in Pre-Colombian Art and Archaeology NumberEleven. Dumbarton Oaks. Trustees for-Harvard University. Washington. D.C. U.S.A.

NAVARRETE, Carlos

1960 "ARCHAEOLOGICAL EXPLORATIONS IN THE REGION OF THE FRAILESCA, CHIAPAS, MEXICO".
Papers of the New World Archaeological Foundation No. 7. Orinda, Cal. U.S.A.

1969 "LOS RELIEVES OLMECAS DE PIJIJIAPAN,CHIAPAS".
en: "Anales de Antropología". Vol. 6. Págs. 183 a 195. Instituto de Investigaciones Históricas. U.N.A.M. México.

1971 "ALGUNAS PIEZAS OLMECAS DE CHIAPAS Y GUATEMALA".
en: "Anales de Antropología", Vol. 8, Págs. 69 a 82. Instituto de Investigaciones Históricas. Sección de Antropología. U.N.A.M. México.

1972 "FECHAMIENTO PARA UN TIPO DE ESCULTURAS DEL SUR DE MESOAMERICA".
en: "Anales de Antropología". Vol. 9. Instituto de Investigaciones Históricas. Sección de Antropología. U.N.A.M. México.

1974 "LA ETAPA POSTOLMECA EN CHIAPAS Y GUATEMALA"
en: "Historia de México", Vol. II. Págs. 1 a 12. Editorial Salvat, México.

1977 "APORTACIONES A LA ICONOGRAFIA POST-OLMECA - DEL ALTIPLANO CENTRAL DE GUATEMALA".
en: "Anales de Antropología". No. XVI. Págs. 91 a 108. Instituto de Investigaciones Antropológicas. U.N.A.M. México.

NOGUERA, Eduardo.

1942 "EL PROBLEMA OLMECA Y LA CULTURA ARCAICA" .
en: "Mayas y Olmecas". II Mesa Redonda. Págs. 51 a 52. Sociedad Mexicana de Antropología México.

1965 "LA CERAMICA ARQUEOLOGICA DE MESOAMERICA". Instituto de Investigaciones Históricas, 1a. Serie No. 86. U.N.A.M. México.

OCHOA SALAS, Lorenzo

1977 "LOS OLMECAS Y EL VALLE DE USUMACINTA". Anales de Antropología No. XVI. Págs.75 a 90 Instituto de Investigaciones Antropológicas. U.N.A.M. México.

PALACIOS, Enrique Juan.

1942 "LOS OLMECAS Y LOS MAYAS". en: "Mayas y Olmecas" II Mesa Redonda.Pág 59 Sociedad Mexicana de Antropología. México.

PALACIOS, Mario L.

1965 "LA CULTURA OLMECA". Instituto Indigenista Interamericano. México.

PAZSTORY, Esther

1972 "THE HISTORICAL AND RELIGIOUS SIGNIFICANCE - OF THE MIDDLE CLASSIC BALL GAME". en: "Religión en Mesoamérica", XII Mesa Redonda, Págs. 441 a 456. S.M.A. México.

PIGGOTT, Juliet.

1969 "JAPANESE MYTHOLOGY". Paul Hamlyn, London, New York, Sydney,Toronto

POZAS, Ricardo

1969 "EL CHULEL Y EL ALMA EN LA VIDA DE LOS CHAMULAS". Artes de México No. 124. Año XVI. Págs. 68 a 79. México.

PROSKOURIAKOFF, Tatiana

1968 "OLMEC AND MAYAN ART: PROBLEMS OF THEIR STYLISTIC RELATION". Dumbarton Oaks Research Lib. and Collection. Págs. 119 a 134. Trustees for Harvard University. Washington, D.C. - U.S.A.

PYNE, Nanette M.

1976 "THE FIRE-SERPENT AND WERE-JAGUAR IN FORMATIVE A CONTINGENCY TABLE ANALYSIS". en: "The Early Mesoamerican Village",Págs. 272 a 282. Academic Press. U.S.A.

QUIRARTE, Jacinto

1973 (a) "IZAPAN-STYLE ART. A STUDY OF ITS FORM AND MEANING".
Studies in Pre-Columbian Art and Archaeology No. 10, Dumbarton Oaks. Trustees for Harvard University. Washington, D.C. - U.S.A.

(b) "EL ESTILO ARTISTICO DE IZAPA".
Instituto de Investigaciones Estéticas. U.N.A.M. México.

RIVET, Paul

1926 "MIGRATION AUSTRALIENNE EN AMERIQUE".
Procs 3rd. Pan Pacific Congr. Págs.2354 a 2356. U.S.A.

1960 "LOS ORIGENES DEL HOMBRE AMERICANO"
Fondo de Cultura Económica, México.D.F.

ROMANO, Arturo

1972 "SISTEMA DE ENTERRAMIENTOS EN TLATILCO"
en: "Religión en Mesoamérica". XII Mesa Redonda. Págs. 365 a 368. Sociedad Mexicana de Antropología. México.

ROMERO, Javier

1952 "LOS PATRONES DE LA MUTILACION DENTARIA PRE HISPANICA".
en: "Anales del Instituto Nacional de Antropología e Historia". S.E.P. México.

ROYS, Ralph L.

1931 "THE ETHNO-BOTANY OF THE MAYA".
Dept. of Middle Amer. Reserarch. Tulane - Univ. of Louisiana, New Orleans. U.S.A.

RUZ LHUILLIER, Alberto

1968 "COSTUMBRES FUNERARIAS DE LOS ANTIGUOS MAYAS".
Seminario de Cultura Maya. U.N.A.M. México.

SACHS DE SELER, Cecilia

1949 "TLACHTLI, EL JUEGO DE PELOTA DEL CICLO DE LA CULTURA MEXICANA".
El México Antiguo. Tomo VII. México.

SCHWARZ, B.E.: BICKFORD,R.G.:
MULDER, D.W. Y ROME, H.P.

1956 "MESCALINE AND LSD-25 IN ACTIVATION OF TEMPORAL LOBE EPILEPSY".
Neurology No. 6, Págs. 275 a 280 U.S.A.

STEINMANN, Alfredo

1944 "MASCARAS Y ENFERMEDADES".
Actas Ciba No. 5 Buenos Aires, Argentina.

STIRLING, Matthew, W.

1961 "THE OLMECS: ARTISTS IN JADE".
Essays in Pre-Colombian Art And Archaeology Págs. 43 a 59. Harvard University Press. - Cambridge.

TOSCANO, Salvador

1949 "MAGIA,RELIGION Y ADORNO EN EL ARTE ANTIGUO DE MEXICO".
Cuadernos Americanos. Vol. 44, Págs. 163 a 175. Abril. México.

URBINA, Manuel

1903 "EL PEYOTE Y EL OLOLIUHOUI".
Anales del Museo Nacional. México.

URIBE VILLEGAS, Oscar.

1954 "SHAMANISMO Y SACERDOCIO".
Revista Mexicana de Sociología. Año XVI. Vol. xvi. No. 3. Instituto de Investigaciones Sociales. U.N.A.M. México.

VAILLANT, George C.

1931 "EXCAVATIONS AT TICOMAN".
Anthropological Papers of the American Museum of Natural History, Vol. XXXII. Part. II,New York - U.S.A.

VAILLANT, Suzannah and George.

1934 "EXCAVATIONS AT GUALUPITA".
Anthropological Papers of the American Museum of Natural History, Vol. XXXV, Part.I New York. - U.S.A.

WIERCINSKY, Andrzej

1969 "RICERCA ANTROPOLOGICA SUGLI OLMECHI".
Terra Ameriga Nos. 18 - 19 Génova.

WINTER, Marcus C.

1976 "DIFFERENTIAL PATTERNS OF COMMUNITY GROWTH IN OAXACA".
en: "The Early Mesoamerican Village". Págs. 227 a 233. Academic Press. New York-Sn. Francisco - London.

ZEHNDER, Wiltraud

1960 "LA DUALIDAD EN EL MUNDO PREHISPANICO". en: "Artes de México". Revista No. 173 Año XX. México, D.F.

QUINTA PARTE RESUMEN Y CONCLUSIONES.

QUINTA PARTE: RESUMEN Y CONCLUSIONES.

1.- RESUMEN.

PRIMERA PARTE INTRODUCCION.

Sólo me interesó el estudio del pensamiento mágico cuando tuve conciencia de que cada día tenía mayor auge y estaba en plena expansión, realizándose abiertamente toda clase de actividades brujeriles y venta de satisfactores para sus ritos; situación que intentó superar México desde la época juarista, en que constitucionalmente se persiguieron la charlatanería y las supersticiones.

Creo que como antropólogos estamos obligados a aceptar las manifestaciones mágicas, pero debemos validarlas sólo en contextos socio-económicos en los que la ciencia experimental no se haya podido imponer como tabulador filosófico.

Las actividades brujeriles son alentadas en nuestro país por la inseguridad, la ignorancia, la falta de garantías al ciudadano, la ausencia de protección a la mujer, los ancianos y los niños, por la crisis económica, algunas superestructuras obsoletas como el machismo, la discriminación racial y otros factores menos importantes.

La historia nos enseña que la magia no resuelve nada en firme y que por el contrario, sólo funciona para la explotación económica de los creyentes y la pérdida de tiempo en las curaciones graves.

A pesar de ello la Iglesia prefiere ignorarla para no caer en contradicciones; la política educativa considera que es mejor preparar ciudadanos supersticiosos que luchadores políticos; la medicina socializada no alcanza para toda la población y en muchos lugares, apartados y citadinos, se tienen que conformar con curanderos; la ciencia se vuelve elitista y los trabajadores sociales, (entre ellos los antropólogos), se reducen a asentar sus observaciones en estudios que la mayor parte de las veces no se publican.

Pero lo grave es que las clases en el poder están auspiciando ese tipo de mentalidad. Por lo menos en el sexenio anterior, toda clase de representantes del esoterismo eran consejeros políticos o controlaban los medios masivos de comunicación.

Como el fenómeno puede llevarnos a situaciones mas desvalidas de las que estamos pasando, nos hemos propuesto estudiar a fondo el problema y sugerir medidas para una legislación mas adecuada.

Planteamiento metodológico

Partiremos de la tesis de que la magia son las técnicas o artes encaminadas a controlar la naturaleza, cuando el hombre no ha desarrollado la ciencia experimental, buscando las soluciones a sus problemas. La antítesis es el desenvolvimiento de la propia ciencia experimental que da las soluciones correctas para ello.

La síntesis es la conclusión de la necesidad de suprimir toda actividad obscurantista e impulsar la ciencia y la praxis, o modo de llevarlo a cabo, es dar educación suficiente y protección amplia a todos los ciudadanos, sin descriminación de clase, raza, sexo o edad.

- - - - - - - - - - - - - - -

Decíamos que la idea global es hacer un estudio completo del pensamiento mágico de

las sociedades que habitan el territorio ahora ocupado por la República Mexicana, para lo cual hemos realizado ya algunas encuestas entre la población del Distrito Federal y lecturas sobre todo el mundo, con objeto de encuadrarlo.

Con ello pudimos elaborar un marco histórico que nos dió el panorama de dos Méxicos distintos: uno antes de la colonia española, cuando el hombre sólo contaba con los conocimientos que traía al penetrar a América en el paleolítico y que enriqueció a base de préstamos culturales muy dinámicos, delineando un perfil propio de magia-religión-ciencia en Mesoamérica, que tuvo similitudes con el resto de los grupos de casi todo el continente.

El otro se marca a partir de la colonia española, desde que México ha estado recibiendo influencias constantes de todas las partes de la Tierra, que algunas veces asimila y sincretiza y otras elimina.

Como entre el campesinado y el proletariado que entrevistamos, había demasiadas supervivencias prehispánicas, en este trabajo presentamos las bases del pensamiento mágico de las primeras formaciones estatales de Mesoamérica, que están actuantes aún en muchas partes y que nos permitirán entender mejor nuestro tiempo.

A pesar de que parece un tema reducido, demostraremos que no lo es, y que ha sido desenvuelto dentro de un método científico, con lineamientos dialéctico-materialistas.

SEGUNDA PARTE DELIMITACIONES

Según el tipo de educación recibida, el hombre se enfrenta a la naturaleza con una actitud objetiva y exigente que forma el pensamiento lógico, científico; o con una actitud superficial y apriorista, que facilita el pensamiento mágico. Ambas han atravesado la historia y lo han acompañado desde su definición sobre la Tierra, pero ha predominado la segunda cuando ha carecido de fórmulas filosóficas desarrolladas y desde el modernismo hasta nuestros días ha procurado basar su conducta en la ciencia experimental.

Los evolucionistas y materialistas, desde mediados del XIX, han atacado las supervivencias de las diferentes formas de la magia, identificándola con la religión en la mayor parte de los casos, porque ambas se sustentan en el manejo de seres espirituales. Los materialistas ven en ello sólo la explotación del hombre por el hombre.

Los autores racistas se han aprovechado de la observación de que los pueblos marginados conservan en mayor grado la filosofía esotérica, para plantear su inferioridad racial, aduciendo que tienen una mente "pre-lógica", esencialmente distinta a la del hombre occidental.

Con el desarrollo de la psiquiatría, los fenómenos mentales que se veían como inexplicables han tenido que entrar en clasificaciones de patologías neuronales o de la personalidad, aunque el pensamiento mágico-religioso, fuerte porque ha estado respaldado por las clases en el poder, se mimetiza, toma nuevos derroteros, se remitologiza con seres espaciales y poderes mentales, de modo que sigue vigente, sincretizándose con las viejas formas.

Llegando el momento de plantear nuestra definición, debemos entender por magia a la actividad social o individual mediante la cual se trata de controlar los acontecimientos naturales por medio de un conjunto de fórmulas, generalmente tradiciona -

les y secretas, que sólo se ajustan a la subjetividad de los individuos que las manipulan y funcionan por la fe que se tiene en ellas. No es la religión del "primitivo", es una actitud mental que ha acompañado siempre al hombre, con la que pretende alcanzar poderes no inherentes a su naturaleza, por técnicas falsas. Cuando participa de conocimientos científicos, podemos considerarla "pseudo-ciencia".

Sus diferencias con la religión son de forma y no de fondo, como se dejó claro desde el siglo XIX, porque ambas funcionan gracias a la creencia en seres sobrenaturales.

La ciencia, en cambio, se basa en la lógica y se nutre en la experiencia, por lo que debe rechazar todo lo que sólo se fundamente en la fé.

La magia y la religión se expresan a través de mitos, ritos y cultos, los que pueden ser exotéricos, si son manejados por toda la comunidad o esotéricos si se reducen a grupos iniciados.

Los cuerpos teóricos de magia o religión, cuando desaparecen históricamente, dejan reminiscencias de creencias o conductas que estamos autorizados a llamar supersticiones y que son importantes porque forman buena parte del pensamiento mágico.

TERCERA PARTE: PRINCIPALES FORMAS DE LA MAGIA, SEGUN LA FORMACION SOCIO ECONOMICA

I.- LA MAGIA "PRIMITIVA".

Es una actitud racista decir que son manifestaciones primitivas las que se dan en organizaciones clánicas y tribales, porque corresponden a Homo Sapiens S. sólo que marginado cultural y económicamente; pero como tenemos que aceptar que esa marginación diferencía las superestructuras sociales, como la ideología y la magia es parte de ella, usaremos el entrecomillado para referirnos a los grupos poco desarrollados, y les diremos "primitivos".

Su pensamiento mágico no se separa del religioso porque carece de institucionalización y en consecuencia lo sagrado y lo profano divergen mas que en la civilización, por lo que viven sumergidos en tabús y amenazas de impureza.

En estas sociedades se encuentran abundantes el totemismo y el animismo, aunque suele presentarse el politeísmo y como préstamo cultural el monoteísmo. Tienen toda clase de mitos, los que adquieren la fuerza de "escrituras sagradas".

Los ritos de iniciación y los de paso de edad son tan importantes, que en ellos se gasta la mayor parte de su sobreproducción. Las sociedades secretas, por lo regular masculinas y de tipo guerrero, representan la fuerza de la lucha por el poder, sobre todo en sociedades matrilocales.

La personalidad del brujo es de alta consideración porque acaparan muchas actividades: curan, purifican, pripician, hacen "daños", atraen lluvia o la alejan, acercan o espantan las presas animales, controlan las fuerzas naturales, adivinan, y en resumen son los depositorios de la ciencia empírica del grupo.

Su ideología es, por necesidad, idealista, aunque siempre refleje la esencia de sus preocupaciones económicas: la fertilidad, el número de componentes de la sociedad, los vivos y los muertos, las enfermedades, el conocimiento del futuro y la explicación de la existencia y origen de lo que le rodea.

Su vida anímica es mas compleja de lo que se supone y suelen haber varios tipos de

brujos, especializados en diferentes problemas: curanderos, shamanes, adivinos, ilusionistas, etc.

Los curanderos son grandes conocedores de la herbolaria, a la que combinan con otras terapias, sobre todo en ambientes desérticos. Conciben a la enfermedad causada por elementos sobrenaturales y no manejan ideas de microrganismos o disfunciones, mas que la alteración de complejos esotéricos como "lo frío y lo caliente" los "humores" o el "Yin y Yang". Tampoco aceptan las calamidades naturales y acusan a la envidia del bien ajeno, en que entra por el ojo y por ese órgano suponen que sale la fuerza que lo va a destruir, de modo que la mayor parte de sus objetos apotropaicos se relacionan con el color o la forma de los ojos, o con la mano que detiene el "mal".

Si fuera posible extenderse en las formas mágicas de cada grupo humano "primitivo" encontraríamos infinitas variantes y que no señalamos porque nuestro propósito es sólo introducir las ideas mas generales de este obscurantismo, para entender el de las sociedades del México Precortesiano

II.- LA MAGIA DE LA CIVILIZACION.

Es la que corresponde a la organización estatal; entendemos por ello a las sociedades unidas por intereses territoriales y no de parentesco, que poseen un gobierno ajeno a la familia, el cual ejerce soberanía sobre la población que forma ese Estado. Las primeras han presentado históricamente un gobierno teocrático, y su estratificación tiene mas parecido con las castas que con las clases sociales, porque la propiedad privada de los medios de producción, (en este caso la tierra),no están radicalmente enajenados, aunque si bien delimitados.

Se dividió este pensamiento mágico en: 1) Adivinación, 2) Ciencias ocultas: a)Curandería, b) Astrología, c) Alquimia. 3) Numerología. 4) La Magia en algunos pueblos de Oriente. 5) Sociedades Secretas. 6) Brujería y Demonología. 7) Espiritismo. No porque sean ni todas ni sus principales formas en la civilización, sino porque con éstas vamos a entender Mesoamérica.

1.- Adivinación.- Continúa la misma subjetividad que en los grupos "primitivos", sólo que aumenta en un grado muy considerable la cantidad de técnicas adivinatorias.

2.- Ciencias Ocultas.- Son las manifestaciones de la magia que se fundamentan en parte sobre métodos científicos. Nosotros reconocemos tres: a) Curandería o medicina mágica.- Con el Estado comienza la exigencia por la responsabilidad de la medicina, sin embargo se mantienen los diagnósticos y las terapias puramente mágicos, acompañando a los pseudo-científicos y a los científicos.

b) Astrología.- Los conocimientos empíricos que se obtuvieron en el neolítico sobre el cosmos y que hicieron posible el control de los calendarios solar, lunar y de varias constelaciones, se organizan en un cuerpo mántico que logra gran popularidad hasta nuestros días por su relación con el saber real del universo. Parte del supuesto de que cada individuo va a reflejar en su futuro, el carácter y las condiciones de los cuerpos celestes que regían en el momento de su nacimiento. La aritmética sexagesimal de Mesopotamia divide al año solar en 12 meses, regido cada uno por un signo cargado de simbolismos psicológicos que son los que se manifestarán en las personas nativas.

La astrología fue defendida como ciencia hasta hace unos 200 años, porque se sin-

cretizó con curandería, geología y alquimia. En nuestros días, los obscurantistas pretenden revivirla con esa categoría.

c) Alquimia.- Inicialmente fue la búsqueda de técnicas para lograr que los metales bajos se convirtieran en oro. El método se llamó "Opera Magna" y trabajaba para - conseguir la "Piedra Filosofal". Comenzó cuando el hombre aprendió a transformar - la materia, a aliar y mejorar metales y reconoció la nobleza del oro. Se desarrolló en la Edad Media, cuando éste se consideraba la base real de la riqueza. Se extendió por todo el mundo, y se proliferaron los alquimistas y con ellos las técnicas de la búsqueda. Como era un trabajo secreto, cada uno inventó sus propios pa - sos, terminología y simbolismo, según su cultura.

En el Renacimiento empezó la preocupación por encontrar una "Sal" que purificara el alma y le dio un giro importante a la alquimia, la que ya no se relegó a conseguir oro, sino toda clase de objetos que produjeran maravillas.

Numerosos sabios del XVIII bailan en la cuerda floja que divide a la alquimia de - la química, como Newton, Della Parta, o Lavoisier. En la actualidad no se ha olvidado por completo, pero sus fines se han modificado radicalmente gracias a los increíbles avances de la física nuclear. Los psiquiatras, como Jung, buscan en el - simbolismo alquímico la representación inconciente de la problemática fundamental de la vida moderna y les llama arquetipos, que tienen cierto parecido con las "representaciones colectivas" de Durkheim.

3.- Numerología.- Técnica obscurantista que olvida que toda cifra es una abstracción para cuantificar inventada por el hombre y da personalidad y cualidades a cada número, como si tuvieran vida propia.

El valor mágico de ellos varía de pueblo en pueblo y no hay uno solo que sea universalmente válido, porque los que para unos son propicios, para sus enemigos son ma - lignos, igual que los dioses.

Ha habido escuelas filosóficas fundamentadas en el valor de los números, en la geometría y la música, como la pitagórica de Grecia.

En México, los números tuvieron mucha importancia en la época prehispánica, sobre - todo en las culturas que desarrollaron notablemente las matématicas como la maya, - porque se aplicaron al calendario. Así, el signo del mes y su orden en el ciclo, - mas el signo del día y el número que le correspondía, formaban una combinación que determinaba el futuro del recién nacido en forma tan fatal como lo pronosticaba el horóscopo mesopotámico.

La numerología dejó de tener vigencia con el desarrollo de la aritmética infinitesimal, la teoría de los conjuntos, el álgebra y demás técnicas matemáticas modernas y contemporáneas.

4.- La magia en algunos pueblos de Oriente.- Esto resulta muy interesante porque a medida que se penetra en el conocimiento de la magia oriental, sobre todo en la china, mas parecidos se encuentran con Mesoamérica. Me ocupo solamente de: A) Mesopotamia. B) Egipto. C) China. D) La India. E) El shamanismo asiático.

A) Mesopotamia.- Es la región que ha dado las fechas arqueológicas mas tempranas - para la alta cultura, el Estado y la organización teocrática. El sacerdocio acaparó la sabiduría y pudo controlar la sociedad y expandirse militarmente.

De ahí salió la idea del horóscopo o determinación fatal del porvenir de un recién nacido según el momento de su nacimiento; la de la creación por el verbo; la de - que lo que no tiene nombre no existe; las figuras antropozoomorfas para dioses y - demonios; la importancia mágica del signo escrito; muchas formas apotropaicas que se hicieron universales; la exageración del exorcismo y la idea de la malignidad - del viento del Este. Como centro primigenio de civilización, tuvo fuerte impacto - en el resto de las culturas del Viejo Mundo.

B) Egipto.- Surge casi simultáneo a Mesopotamia. Su esoterismo fue mas profundo por- que se enfocó a la conservación de la vida después de la muerte. La momificación - tuvo un momento supremo que no ha alcanzado ninguna otra magia; la "apertura de la- boca", o introducción del alma al cuerpo preparado para no corromperse.

Lo que rodeaba a la momia adquiría un valor hermético, sobre todo el papiro que re- lataba las atribulaciones del alma frente a sus jueces, llamado "El Libro de los - Muertos". La mitología dió validez a ésto, haciendo supremos a los dioses que dan la impresión de reencarnar diariamente, como el Sol y la Luna, y a los animales que complementan sus figuras, como el escarabajo que al rodar el estiércol da la idea - de llevar el Sol, con lo que fue el fetiche equivalente a la vida eterna.

El neolítico egipcio tuvo vigorosas bases totémicas y sus deidades conservaron fi- guras antropozoomorfas y se organizaron en tríadas.

El Nilo, dador de la vida en esas áridas regiones, inspiró los mitos, y señaló los animales y las fechas de mayor significado obscurantista.

C) China.- Del neolítico sólo tenemos señales animistas, la seguridad de prácticas shamanísticas que se extienden por todo el norte de Asia e incluso pasan a América desde el paleolítico, y ciertas ideas esotéricas sobre el jade, el perro como ani - mal psicopompo, y el principio de la escapulomancia.

Mas tarde destaca el obscurantismo en los escritos sagrados del I-Ching, mántico y metafórico, y del Tao Te-King, que da las bases de la conducta adecuada para no con- tradecir las leyes de la naturaleza.

La dualidad complementaria, el Yin y el Yang, es la base de la filosofía, cuando se le imparte dinámica simbólica con otra línea y se forman los trigramas que represen- tan las figuras importantes de su cosmovisión.

En numerología, su primer unidad fué el 5, y el color mágico el rojo, el del Sol na- ciente.

El pueblo inventó banderolas con signos escritos para espantar a los espíritus ma - lignos y decenas de amuletos. Padecieron la influencia de la alquimia europea, pero el Tao le imprimió características propias.

Las costumbres funerarias, el shamanismo, varios elementos apotropaicos, metáforas, la idea de la dualidad complementaria, cánidos y felinos como los "alter ego" mas - constantes de los hechiceros, y la imprecisión de los "cielos" y el deseo por la integración definitiva del alma a los cuerpos celestes o a la tierra, son los pun - tos esotéricos mas parecidos entre China y el México prehispánico.

D) La India.- Hasta la fecha es un Estado donde tienen mas importancia las castas - que las clases, y por lo mismo la casta brahmana controla la mentalidad hindú y la mantiene en un profundo obscurantismo.

La preocupación preponderante es la salvación definitiva del alma que se entiende como la integración al espíritu universal y se concreta en la no reencarnación. Para ello hay 6 caminos filosóficos estructurados. El guru es el maestro que recibe a los infantes y los prepara hasta iniciarlos en cualquiera de esos caminos.

El pensamiento mágico se complementa con toda clase de manifestaciones universales: mancias, amuletos, alquimia, etc., pero sobre todo los poderes mentales, que procuran desarrollar en alto grado como signo de desprecio a la materia y para alcanzar con mayor facilidad la integración al todo.

E) El shamanismo asiático.- Es la técnica arcaica del éxtasis, un método hechicero encaminado a "llegar" a planos desconocidos donde se encuentran los dioses, los espíritus de los antepasados y las ánimas de las cosas naturales, para resolver las preocupaciones del grupo.

En Asia llegan al éxtasis por medio de dietas, danzas y música percutiva hipnotizante. En América usan también plantas alucinógenas. Se caracteriza por el ataque epileptoide que sufre el shamán y la sensación que le queda de haber "volado" a lugares lejanos.

5.- Las Sociedades Secretas.- Son asociaciones de individuos escogidos, con un fin predeterminado, cuya teoría es por lo regular obscurantista y requiere de una o varias iniciaciones. Pueden ser políticas, criminales, religiosas, o brujeriles. Estas últimas dos son las que interesan a nuestro tema.

Comienzan en el paleolítico superior supuestamente y correspondieron a organizaciones matrilocales, donde los hombres de otros clanes debían guardar el secreto de sus actividades frente a los del clan conyugal.

Son universales, y a lo largo de la historia se ha conocido su alta peligrosidad, porque sus intereses son herméticos y de una u otra forma afectan a la sociedad en general.

6.- Brujería y Demonología. A) Brujería.- Por tal entenderemos el fenómeno histórico del medioevo europeo que se caracterizó por la mezcla de las viejas religiones paganas con herejías cristianas, que dió como resultado una serie de cultos no unificados pero con denominadores comunes, como: la adoración a Satanás (Baco y Pan sincretizados), un pacto con él, en el cual lo importante era la entrega del alma en el momento de la muerte; ritos orgiásticos; abuso de plantas alucinógenas; desconocimiento de la iglesia cristiana y sus preceptos y actividades hechiceras.

La revancha de la Iglesia se materializó en la Santa Inquisición, que ayudada por el Santo Oficio hicieron una feroz carnicería desde fines del siglo XV hasta el XIX , acusando a los herejes, a los contrincantes políticos y a todo aquel susceptible de ser despojado de sus bienes, los que pasaban al clero después de pagar una enorme cantidad de empleados.

La brujería ha resurgido en nuevos movimientos nacionalistas, en Inglaterra, Italia y Francia, después de la Segunda Guerra Mundial, pero sin ninguna perspectiva general, por el desarrollo de la ciencia y el desprestigio del Papado.

B) Demonología.- Por necesidad teórica y administrativa, la Iglesia necesitó precisar cuáles, cuántos y cómo eran los personajes malignos que llamó demonios, y desde el siglo IV y hasta nuestros días han discutido los mas preclaros representan-

tes de la doctrina apostólica romana para llegar a un acuerdo sobre el tema.

Desde miles, hasta millones han sido reconocidos, descritos y clasificados, según cada tendencia o demonólogo. En la actualidad se habla de que en los círculos mas altos de la Santa Sede no se acepta la personificación del mal y las supremas autoridades aprueban rara vez un exorcismo, para lo cual se requiere de la opinión de prestigiados psiquiatras católicos. En cambio, otras corrientes cristianas, cómo el anglicanismo, lo llevan a cabo cotidianamente.

Licantropía.- Es el supuesto fenómeno sobrenatural de que ciertas personas pueden convertirse en lobos por influencias de la Luna. Impactó durante los siglos XVIII y XIX, pero en la actualidad son temas para cuentos infantiles. La historia del pensamiento mágico señala a los cánidos como principales "alter ego" de los brujos.

Vampirismo.- Tomando en cuenta que no se conocían los murciélagos-vampiros en Europa, hasta que se conquistó América, es notable que se haya desarrollado la idea de entes que vivían de chupar sangre de seres vivos, aunque el vampiro medieval era una figura ideal, que no respondía a ninguna realidad: un hombre muerto en pecado que no podía "descansar en paz" y comenzaba comiendo su ataúd y mortaja hasta que salía de la tumba y bebía la sangre de los que podía. Vlad Tepes, un rumano que combatió ferozmente a los turcos para lograr su independencia en el siglo XVI, fue llamado "Draculya", que significaba dragón, no vampiro, e inspiró la leyenda de esa región de Transilvania de un noble cruel, el conde Drácula. Hoy también es motivo de fantasías populares que sólo mal educan.

7.- Espiritismo.- Concepto que se deriva del animismo, pero que se interesa sólo en el alma humana. La invocan en círculos y momentos especiales y ésta supuestamente acude, poseyendo el cuerpo de un médium, el que cambia su personalidad.

Como idea obscurantista, es universal. En Occidente, a mediados del XIX se organizó una doctrina cuyos fieles procuraban relacionarse con seres descarnados y penetrar en los misterios del "mas allá" a través de ellos. Como se fundamentó en charlatanerías que se descararon de inmediato, en la actualidad se está estructurando la parapsicología, que acepta la existencia del alma, pero la asienta en la mente, sobre todo en el inconciente y busca, por sus "poderes", explicarse fenómenos como la precognición, la telepatía, la clarividencia o la telekinesis, para citar sólo los fenómenos tradicionales.

El constante avance de las ciencias ha destruído centenares de falsos conceptos y sobre todo ha develado el misterio de las enfermedades mentales, que producen fantasías que son realidades para el que las sufre y antes no tenían mas explicación que la existencia de seres sobrenaturales.

CUARTA PARTE: LAS BASES DEL PENSAMIENTO MAGICO EN EL MEXICO PRECORTESIANO.

I.- Explicaciones iniciales:

A través de las partes anteriores aclaramos que el pensamiento mágico es universal y a lo largo de la historia ha presentado infinitas figuras, todas ellas relacionadas con las necesidades de las formaciones económicas de cada sociedad y dependientes de la ideología, superestructura que limita o estimula el desarrollo del obscurantismo.

De aquí en adelante sólo nos ocuparemos de México, para lo cual nos auxiliamos de

la arqueología, etnología, "fuentes" históricas, códices, reseñas de conquistadores, manuscritos y tradiciones orales, del XVI al XVIII), etnohistoria, historia, sociología y filosofía, para organizar nuestros materiales y explicarnos su razón de ser.

Comenzamos en la prehistoria (unos 20000 A. de J.C.) y llegamos hasta la constitución de los primeros Estados (de 1000 A. de J.C. a 200 D. de J.C.)

Como límites del territorio mesoamericano, aceptamos la proposición que hace Kirchhoff para el siglo XVI. Las áreas culturales y la cronología se incluyen en el texto, precisados en los cuadros Nos. 11 y 12; el No. 13, (propiedad intelectual de R. Piña Chan), localiza la mayor parte de los sitios arqueológicos conocidos, en el tiempo y el espacio, así como los mapas anexos.

Al pensamiento mágico lo dividimos en esoterismo y exoterismo para mayor claridad,anteponiendo los mitos, ritos y cultos que pudimos desprender, con cierta seguridad, del material disponible.

II.- Desglose:

1.- Cazadores y recolectores nómadas, (20 000-14 000-7 000 A de J.C.).

El hombre pasa a América desde el paleolítico y trae la ideología de las culturas de donde procede. Nos resulta indiscutible la similitud entre el esoterismo del extremo oriental de Asia, con el de aquí, que podemos interpretar con pocos objetos para esas épocas, de los cuales el mas importante es un sacro de camélido fósil en forma de cabeza de coyote, que nos habla de nahualismo, en este caso la identificación entre el shamán y un cánido.

Por deducciones homotaxiales, debemos suponer que esta gente manejaba ideas animistas y mitos de tiempo, espacio, origen y destrucción; debieron ser de suprema importancia sus ritos totémicos, de iniciación como cazadores y los de paso de edad.

La etapa mencionada por Mirambell de 14 000 a 7 200 A. de JC. sugiere la proliferación de mitos de tiempo y espacio, debido a los cambios climáticos; de los relativos al fuego, ya que empiezan las temperaturas altas del Reciente, que provocan deshielos, aparte de la actividad tectónica. Quizás eso se mitologice en los primeros "Soles". El calendario lunar, conectado con la fertilidad animal y humana, debió ser su preocupación desde antes de entrar a América. Hicieron mayor número de objetos apotropaicos con diferentes materiales, y con seguridad se mejoró la curandería herbolaria, por el mayor contacto con la vegetación.

2.- Lorenzo plantea un protoneolítico que sitúa de 7 000 a 2 500 A de JC. donde se llevaría a cabo la invención de la agricultura y con ella la dependencia humana de una economía que va a modificar radicalmente su forma de vida: cobra importancia la tierra misma, los elementos naturales que la afectan a ella, no a los animales, y la organización social cambia hacia una mayor integración de grupo.

Con la semisedentarización, los sitios que encuentra la arqueología se multiplican , obteniéndose mayores datos: aparecen mitos del más allá que requieren cultos y ritos funerarios complejos, incluso con sacrificio de sangre para procurar compañía a los difuntos importantes. El perro es desde entonces un elemento psicopompo y el color rojo se aplica a los enfermos graves o a los muertos como impartidor de vida.

Con seguridad surgen nuevos mitos y ritos iniciáticos, porque cambia la actividad básica de manutención, aunque se nota aún el desprecio por la vida de los niños y las mujeres, que tienen los grupos cazadores y recolectores.

Los cultos que se van haciendo notables son muy pocos y destaca el referente al cráneo, considerado como asiento de "poderes", que con seguridad ya se traía de Asia - pero que aquí toma sus propias características, culminando en la cultura olmeca con la costumbre de la decapitación como sacrificio supremo.

No es exagerado suponer que la hechicería se va diferenciando y aparecen individuos que se especializan en determinados campos de obscurantismo: curandería, adivina - ción por calendario lunar, y shamanes que se conectan con espíritus de la naturaleza para resolver problemas sociales o individuales.

3.- Las aldeas agrícolas (2 500- 1 000 A de JC)., nos dan el panorama de la sedentarización y dependencia del complejo: frijol-maíz-calabaza-chile, que hace que los animales pasen a segundo término como satisfactores alimenticios. Esto es consecuencia de cambios climáticos que obligan a los animales a migrar o los extinguen,y el hombre se ve obligado a superar etapas de búsqueda económica y pobreza que dejan sus huellas en su mitología, sobre todo la de creación, destrucción y salvación, o sea en los "Soles", que relatan varias creaciones de hombres, siempre porque la anterior humanidad fue aniquilada.

Se remitologizan los seres sobrenaturales debido a las nacientes necesidades económicas; también los de los líderes y héroes que toman el mando civil, porque a su - vez acaparan los conocimientos científicos y los misterios esotéricos, de los que hacen una sola pseudociencia, sobre todo en el cómputo del tiempo y la curandería.

En apariencia surgen los primeros recintos sagrados para realizar cultos, los cua - les debieron ser solares, lunares, agrícolas, a la lluvia o agua mansa, a los antepasados y a dioses como el fuego, alguna montaña o un paraje considerado poseído por espíritus que había que propiciar.

El calendario lunar debió estar bastante controlado y ser utilizado para regular - las ceremonias, adivinar y formular destinos.

Todo ésto es en una parte especulativo y en otra deducible de los entierros, que - eran primarios o secundarios, pero rara vez se presentaba la cremación.

El culto a la fertilidad hace explosión desde épocas tempranas, con la costumbre - de propiciar a la tierra con figurillas femeninas cuyos órganos sexuales se acentuaban, las que también se hacían para que acompañaran a los muertos, en vez de sacrificar personas vivas, porque las mujeres y los niños ya eran económicamente productivos.

- LA INFLUENCIA OLMECA.

Por 1 400 A de JC se deja sentir un impacto cultural sureño que ser manifiesta en todos los rasgos arqueológicos: la cerámica, la escultura,la imaginería, la arquitectura, los ornamentos, los usos funerarios, las deformaciones y mutilaciones físicas y la parafernalia ritual; y hay una cosmovisión enriquecida, como consecuencia de esa invasión de alta cultura.

La arqueología señala que los sitios mas florecientes estaban en el Altiplano Central, pero a partir de la llegada de estas influencias, las manifestaciones mas - desarrolladas de la cultura se van a encontrar: primero en el Golfo de México (Tabasco y Veracruz), e inmediatamente después en los actuales Estados de Oaxaca,Chiapas, Guerrero, y parte de Centro América.

La antropología física deja claro que esas migraciones estimulantes no son racial-

mente diferentes y que no hay pruebas de la venida de grupos negroides, pero la imaginería de barro representa personas con pelo "grano de café" y fuerte esteatopigia, aunque no fueran esas gentes las portadoras de alta cultura, la que se manifestó sobre todo en el desarrollo de las matemáticas, la elaboración del calendario solar y lunar combinados, la invención de la escritura y la organización del Estado teocrático con castas fuertes.

Aceptamos la proposición de Bernal de dividir a los olmecas en metropolitanos, coloniales, olmecoides, post-olmecas e históricos, porque resulta objetivo.

En el Altiplano Central, de inmediato aparecieron sitios colonizados, conviviendo con la mayoría que mantuvo una organización aldeana original, y grupos nómadas y seminómadas que vivían de la caza y la recolección, sin integrarse, pero que procuraban obtener ventajas de los sedentarios a base de intercambios y de vez en cuando actividades depredatorias.

Para elucubrar sobre su pensamiento mágico-religioso, empezaremos por las aldeas del Altiplano Central, porque nos dan la transición que no se tiene en la Costa del Golfo, donde se pasa abruptamente de una ocupación aldeana simple, a la planificación del centro ceremonial.

De sus restos óseos y culturales deducimos que de 2 500 a 1 000 A de JC., llegaron al centro influencias que cambiaron la ideología, y las costumbres esotéricas, presentando una fuerte remitologización, sintiéndose la importancia de los animales en la vida anímica del hombre, característica sureña, y abundan las representaciones zoomorfas en cerámica; nuevos mitos de renacimiento y renovación, (acordes a la necesidad de la agricultura) y de espíritus de la naturaleza; sobre la otra vida y sus necesidades, la diferencia de las que morían durante el parto; la exaltación del tótem del clan o familia, a través de señaladores corporales (pintura, peinado, escarificación, ornamentos, vestidos); y sincretismos de mitos de origen.

Los ritos también son mas claros: los funerarios; los relacionados con el juego de pelota; los sacrificios de sangre; los de paso de edad y los de adquisición de rango.

Los cultos mas sugerentes son: a la vida y la muerte; a la fertilidad; a la dualidad complementaria; al cráneo, a los antepasados, a los animales totémicos y a los nahuales; a la maternidad; al poder de la mano; a enanitos curanderos y psicopompos; a algunas fuerzas naturales deificadas como la serpiente de fuego o emplumada y a varios felinos.

El único tabú notable es la abstención sexual obligada, de sectas sacerdotales, que se reconoce por la falta de órganos en sus representaciones.

Los sacrificios de sangre son: autosacrificio; emasculación y castración, decapitación; mutilación de la mano con el antebrazo y muerte de mujeres, niños y adolescentes como compañía funeraria. No se puede reconocer el de corazón, aunque pudo haber existido, según una o dos figurillas.

El perro deja de ser el único elemento psicopompo, apareciendo, además de las figurillas femeninas, las de enanos de expresión apacible, con acusado pliegue epicántico y sin pelo, llamadas "baby face".

Aumenta el número de personas dedicadas a actividades esotéricas y la división en su trabajo. Ciertos rasgos, como pantorrillas arañadas, son descritas por Sahagún, por lo que suponemos que fueron manejos hechiceros importantes que sobrevivieron a

los cambios de las sociedades prehispánicas y llegaron hasta el momento de la conquista española.

Muñequitas de barro con ornamentos de maíces en sus tocados, pudiéramos interpretarlas como diosecillas agrícolas o como adivinas, pues el maíz siempre se usó para pronosticar, actividad que pudo realizarse también con espejos de piedras muy pulidas y obsidiana.

Las máscaras son abundantes y muestran una vida ritual intensa, aunque quizás fueron elementos apotropaicos sobre la mortaja.

Un enano, con un bigrama en el vientre (al estilo Yin-Yang), pudiera leerse como un "siete" con el sistema de barras y puntos tardío, lo que significa que entre la tecnología estaba ya la escritura.

Se multiplican considerablemente los amuletos, talismanes y fetiches, en forma y materiales utilizados.

4.- Apogeo de los habitantes de la Región del Hule. Principios del poder sacerdotal. (1 000 A de JC a 200 D de JC).

En la Costa del Golfo de México es donde se planifican por primera vez en Mesoamérica los centros ceremoniales, según los datos arqueológicos con que contamos a la fecha, pero colonizan y se extienden de inmediato a las zonas aledañas. Debemos mencionar tres hechos que van a dar nuevas ideas para nuestro problema:

1.- Son contemporáneos pero en etapas finales, algunos sitios mayas de Guatemala también con arquitectura planificada y otros avances de la alta cultura olmeca.

2.- Izapa, un sitio olmeca cuya vida se prolonga de 600 A de JC a 200 D de JC, muestra un arte intermedio entre lo francamente olmeca y lo maya, sobre todo al final; se localiza en Chiapas, no muy lejos de la región quiché guatemalteca.

3.- Ahora bien, el Popol Vuh, tradición oral quiché que se escribe hasta el siglo XVIII, nos relata mitos de creación, de héroes, de salvación, de destrucción, de renacimiento y renovación y de seres superiores y dioses celestiales, que con algunas variantes podemos identificar en Izapa, en las estelas y los altares.

De ello concluimos que la cultura maya-quiché fue contemporánea tardía de la olmeca costeña, que guardó sus tradiciones orales celosamente, y nos permite reconstruir parte de la mitología, el ritual y los cultos de los olmecas izapeños. Hay que puntualizar que los primeros centros olmecas no nos dan tantos datos pero podemos hacer otro tipo de inferencias.

A lo largo del trabajo, primero describimos las novedades en la arqueología y las características del arte olmeca, y después les damos tantas interpretaciones como es posible hacer, aunque a veces resulta repetitivo y hasta parece contradictorio. Nuestro interés es no dejar pasar deducciones por alto, por superficiales que parezcan, porque tenemos la experiencia de que suelen ser la clave de la comprensión de todo un complejo.

Entrando en la materia, vemos que abundan los investigadores que sólo deducen manifestaciones totémicas y fijación en la personalidad del jaguar. No aceptamos eso, y creemos que la "boca jaguaresca" es sólo la intención de resaltar la idea de que se trata de seres relacionados con animales, pero éstos son múltiples, como nos lo indica la iconografía si ponemos atención:

- Varios felinos reconocibles por los colmillos, las manchas cuando son jaguares u ocelotes y las orejas redondeadas. Su huella es como flor y la garra se representa con uñas largas y puntiagudas.

- Varias serpientes, entre las que se diferencían mas la escamada y la emplumada.

- Varios murciélagos, caracterizados por la frente hendida en "V" como en realidad se ve su cara con orejas frontales; a veces tienen colmillos cuya corona es de entradas; normalmente son frutífagos y polínifagos; sus representaciones son espantales, como el hacha Kunz. Otras carecen de colmillos y su labio superior hace enmedio una punta, como aparenta la dentición del Desmontidae o Desmondus Rotundus (vampiro), V. gr. el niño del "Señor de las Limas" y en tercer lugar, suelen tener pequeños colmillos laterales, como en algunas hachas. Sus alas, o son "preciosas" -- como la estela 21 de Izapa, o se señalan bien los dedos y sus -- pulgares salientes, como en la estela 4 de Izapa y en sellos de barro para pintura corporal.

- El tapir, caracterizado por su pequeña trompa retorcida.

- El mono, con copete y largos brazos. Sus huellas tienen los 5 dedos casi iguales.

- Varias aves de plumaje "precioso".

- Varias aves de rapiña, diurnas y nocturnas.

- Varios peces, de agua dulce y salada. El tiburón, con dentadura agresiva.

- Varios saurios, entre los que destaca el cocodrilo, de amplias fauces, dentición aguda y escamas bien marcadas.

- Batracios, principalmente la rana.

- Insectos, entre los cuales sobresalen la abeja y la mariposa.

- Artrópodos.

- La zarigüeya o el tlacuache, con su hocico agudo, se representa en cerámica en Tlatilco y parece haber guardado elementos de curación o de adivinación. Tienen agujeros para colgarse como los tardíos calabazos para el piciete o tabaco que describe - Sahagún.

Cada animal representa diferentes potencias, caracteres o simboliza orígenes. Esta descripción la hemos hecho para alejar de principio la idea de que éste era el pueblo del jaguar o hijo de él solamente, aunque aceptamos que los felinos jugaron un papel preponderante como tótems, dioses, representantes de elementos, patrones de sociedades secretas y señaladores jerárquicos. Pasemos a otros aspectos de la magia:

MITOS.- De creación u orígenes.- parecidos a los del Altiplano Central; el hombre es creado varias veces. En la materia que lo compone entra el maíz y la sangre de los antepasados. La última figura de la creación requiere de la incineración para la - - transformación en cuerpos celestes; el personaje mas importante es el Sol y el secundario la Luna.

En el sur, las escenas de orígenes se desarrollan alrededor de árboles, pero en toda Mesoamérica hay mitos que hablan de árboles partidos, de cuyo interior salen gentes, o cuyo -- tronco se hace canoa para salvarse de inundaciones.

- De destrucción.- Los "Soles" manifiestan experiencias de ca-- tástrofes provocadas por los elementos, que pueden reflejar - la realidad (pleistocénica y del Reciente) que amagó al hom-- bre en su paso por el norte, a América.

El calendario solar se formó sobre una mentalidad fata-- lista que quizás se deba a la periodicidad de la muerte vegetal y a las sequías. Los fines del ciclo de 52 años, en el - Altiplano Central, y los Katunes 8 Ahau en el sur, para la -- época de la conquista española desataban crisis colectivas de ideas escatólogicas. El regreso de Quetzalcóatl también - tenía ese substrato mental. Pero de todo, sólo los "Soles" - parecen existir desde las primeras altas culturas; con variantes propias de cada región.

- De tiempo y espacio.- El calendario ya debió estar determi-- nado por números buenos y malos; era controlado por sacerdo-- tes especializados.

Los mitos de espacio manejaban la geometría: el cuadrado era la tierra y el cielo,y el círculo los cuerpos estelares. Espacio sagrado no sólo fue el de los templos, sino lagunas, ríos, pasajes misteriosos y el juego de pelota, del que no -- se puede decir mucho sobre la forma de su planta en estas primeras civilizaciones.

En la Costa del Golfo, las columnas de piedra basáltica dan la idea de "encerrar" momentos o personas "preciosas".

- De salvación.- Para la conservación del orden cósmico, parece que tuvieron el juego nocturno, con la pelota encendida que simbolizaba el Sol, y que se pegaba con manoplas especiales.

También debe entenderse como mito soteriológico la incineración de personajes sagrados que resurgen como soles.

- De renacimiento y renovación.- Todas las escenificaciones están en Izapa: la estela 10 es el renacimiento maravilloso de los gemelos muertos a través del embarazo de una virgen.

La estela 12 describe la resurrección periódica del maíz,

La estela 67 tiene aspectos de nueva vida en cada detalle, -- además de que el personaje "surge" de un sarcófago de piedra.

La estela 50 simboliza la nueva vida de un guerrero: toma forma de mariposa después de su muerte.

Los animales que hibernan resultan asociados a ideas de reencarnación, como el murciélago.

- De reyes y líderes.- Abunda la representación escultórica de personajes importantes y de presentación de infantes que no - sabemos interpretar. Las cabezas colosales, probablemente -- fueron grandes jugadores que al cabo sucumbieron.

  Las luchas cuerpo a cuerpo entre hombres o contra feroces animales también parecen tener la idea de eternizar contiendas - heróicas.

- De transformación o nahualismo.- Las formas antropozomorfas - son comunes, significando bien dioses con sus atributos animales o bien nahuales.

  Las máscaras animalescas, completas o bucales, pueden señalar el nahual, al tótem, o ser elementos apotropaicos o señaladores jerárquicos.

- Dualidad.- Las figurillas de Tlatilco, de dos cabezas o una cara con tres ojos, dan la figura filosófica de dualidad complementaria. Las estelas 22 y 67 de Izapa contrastan la vida y la muerte. O sea que los contrastes o figuras duales eran básicas dentro de su contexto ideológico.

- Espíritus y seres sobrenaturales y el mas allá.- Reconocemos con facilidad a los enanos que sostenían el cielo (mas tarde Bakabes), a los curanderos de barro y a otros que parecen -- representar espíritus chocarreros que hasta la fecha se propician para que no hagan daño.

  Aparece como psicopompo un pájaro decapitado, "precioso", que lleva el alma de un jugador al cielo.

  Va cambiando la idea de otra vida igual a ésta, donde se va - a trabajar, que dominó en el preclásico y desaparecen poco a poco los entierros con ofrendas de tecnología. Va surgiendo - el concepto de que después de la muerte se va a diferentes lugares según el desceso que se sufra: a un cielo solar, como - insectos, los que mueren en la guerra, (estela 50 de Izapa).

  No se nota la existencia de un Tlalocan, a menos que eso sea la estela 67 de Izapa y el Mictlán la estela 22.

  Aparecen en Tlatilco las parturientas "horripilantes" que probablemente inicien del complejo Cihuateteo o Cihuapipiltin.

RITOS.- Para la salud.- Actividades exotéricas para controlar la salud y esotéricas aprendidas en escuelas especiales. Herbolaria. Utilización de elementos naturales, minerales y animales, con ideas simpatético homeopáticas y contaminantes. Ideas de controlar los males o producirlos invocando el nombre de las deidades que los enviaban. Concepción etiológica de los males por deseos perversos. Probable uso del tabaco para sahumar enfermos.

De "paso de edad".- Nacimiento.- Presentación de herederos de linaje, por sumos sacerdotes.

De pubertad.- Ceremonias generales de reconocimiento. Los hombres debían probar sus capacidades.

De muerte.- Escasa construcción de tumbas. Pocos sarcófagos de piedra. Abundante incineración aparentemente para poder reencarnar, ideas consecuentes a la quema de la milpa en el sistema de roza. Bultos mortuorios con máscaras. Aumento de personajes y deidades psicopompas.

Entierro bajo los pisos, quizá para mantener espíritus guardianes como en China.

De iniciación a sociedades secretas.- Jugadores-guerreros.- El juego de pelota era el factor determinante, y la decapitación el castigo supremo.

Sociedades u órdenes sacerdotales.- La emasculación era la prueba suprema. Pruebas diferentes para pasar los grados de la ordenanza, que variaban regionalmente. Se deduce que iban cambiando de nombres y de señaladores corporales.

Calendáricos.- Por homotaxialidad suponemos que cada fin de un período calendárico, debieron hacerse ritos de propiciación para el siguiente.

CULTOS.-Al cráneo.- Se desprenden de observar bajorrelieves y esculturas monumentales; probablemente obedecía a la idea de que era el asiento de los poderes individuales.

A los antepasados.- Tumbas megalíticas, cajas de piedra, incineración.

Totémicos.- En el cuerpo se señalaba el origen con pintura, cicatrización, mutilación dentaria, deformación craneana, vestidos y ornamentos.

A la fertilidad.- Entierro de figurillas femeninas de barro. Personalización en deidades. Incineración de la milpa.

Posible panteón.- Jaguar, dios de la tierra y de las cavernas obscuras. Zopilote, deidad que preside el fin de las tinieblas. Murciélago, conectado con la resurrección. - - - - - -

Ave decapitada, "preciosa", enanos apacibles, poder de la mano izquierda, perros.- elementos psicopompos. Enanos.- sostenedores del manto celeste. Curanderos. Brujillos desencaminadores de almas. Como sostenedores del manto celeste en épocas posteriores los mayas les llamaron " Bakabes",pero eran iguales. Serpiente.- Con escamas, agua. Con plumas, patrona del sacerdocio supremo, encargado de los cultos principales. Monos.- Deidades de las artesanías. Fuego.- Personificado en un anciano que exigía un fuego perpetuo. Dioses del juego de pelota.- Representados en Dainzú, junto a jueces y jugadores. Hacían notar sus deseos a través del ganador. Dioses creadores.- -- Elementos de la naturaleza,el cocodrilo, el árbol, el viento. Dioses del Inframundo.- Aves de rapiña nocturnas, en especial el tecolote. Diosas de la fertilidad.- Figurillas femeninas de barro. Diosa de la vegetación.- Figura femenina - con un pino y un vegetal en cada mano. Dioses celestes.- Sol, Luna y Venus. Dioses del agua de los ríos, lagunas y lluvia.- Peces y tapires. Dioses-oráculos de tribus o familiares.- -- Bultos atados. Otros dioses.- El cuchillo de obsidiana.

Magia agrícola.- Propiciaciones, incineración de la milpa seca. La -- planta que daba la pauta era el maíz.

Magia guerrera.- Escuelas esotéricas para guerreros y jugadores de - pelota. Sociedades secretas.

Mancias.- Lecturas con maíz. Espejos para "volar" o leer fenómenos - en el cuerpo del shamán. Ordalía divina a través del juego - de pelota. Ordalías y curas por medio de drogas del enfermo o del shamán. Interpretación de la fecha de nacimiento. Posibles cajas o bultos oraculares.

Numerología.- 1.- el arranque. 2.- El nahual, la dualidad complementaria. 4.- Pruebas permitidas. Número de días para tabús. El 4 marcó los días prohibidos para cualquier cosa hasta la colonia. Limites de la tierra y el cielo, y dioses que cuidan los puntos cardinales. 5.- El primer total, la barra, los dedos de una mano. Número de días para reencarnar. Número de humanidades formadas por los creadores. 7.- Número de jerarquías. Lo máximo en lo social. 8.- Nefasto. 9.- Sol, abundancia, producción, generaciones prósperas. 10.- Muerte. 20.- Completura. 400.- El infinito lo incontable, lo inumerable el total, el todo.

Magia de rechazo, de prevención. (Objetos apotropaicos).- Jade, dador de vida. Colmillos, ataque a los enemigos. Amuletos de - varias formas y materiales para rechazar a los malos espíritus. Máscaras.- para alejar a los espíritus que quieran dañar al muerto.
Tabaco.- Humo purificador. Hematita.- impartidor de salud.

Magia amorosa.- Sólo se conoce la escena en que el jugador muerto preña a la - vírgen,recargada en el árbol de orígenes. (Estela 10 de Izapa).

Significado mágico de las partes del cuerpo humano.- Mano izquierda, fuerza sobrenatural y capacidad psicopompa. Cabeza, asiento de poderes. Cara, el total de la personalidad. Dientes mutilados, orígenes totémicos. Deformación craneal, adquisición de belleza. Mechones, pintura y otros arreglos, estado civil, jerarquía o momento iniciático.

Significado mágico de las plantas.- Arbol-orígenes. Maíz.- para adivinar y marcar el calendario de ritos a la fertilidad. Alucinógenos.- para adivinar y curar. Tabaco.- Para curar, adivinar y propiciar. Copal.- Para propiciar.

Significado mágico de los animales.- Todos los totémicos se deben ver como "origen",

Felinos.- Tierra, obscuridad frialdad, asexualidad. Alta jerarquía.

Aves.- de rapiña diurnas, son solares o enviadas de dioses buenos; de rapiña nocturnas, malas.

Murciélago.- sacrificio, reencarnación. Alta jerarquía sacerdotal.

Patos.- Máscara bucal conectada con bultos mortuorios. Cajetitos para pócimas mágicas.

Serpiente.- con plumas, cuida del sacerdocio omnisapiente. Con escamas parece agua terrestre y tótem. De doble cabeza, sacrificio por ahorcamiento. Por el cambio de piel, renovación.

Tapir.- agua y vida.

Cocodrilo.- brujos, agua-tierra, orígenes, dioses creadores.

Peces.- Vida, transmigración.

Monos.- hombres minivaluados. Las artesanías.

Perros.- Compañía en la vida y la muerte.

Insectos.- Poco precisos . La mariposa es el alma de los que mueren y van a la corte del Sol.

Escorpión.- Cuchillo de obsidiana.

Coyote.- Nahual de brujo. En cerámica pequeña guarda pociones estimulantes o alucinógenos. Se relaciona con el descubrimiento del maíz en el Sur.

Tlacuaches (sarigüeyas).- En cerámica son pequeños pocillos - para guardar pociones estimulantes o drogas alucinógenas.

Viejos.- Relacionados con brujería y la creación en general. Adivinan y hacen maravillas. En vasijas pequeñas guardan drogas estimulantes o alucinógenas.

Magia del juego de pelota.- Prepara a los guerreros en constante actividad. Si se hace de noche la pelota figura al Sol y pretende conservar el órden cósmico. Si - ---

se hace de día puede ser: ordinario, para solaz del pueblo (tlachtli), el cual - se endeuda cuando se envicia. Sagrado (teotlachtli), que requiere de una gran parafernalia, presentación ritual de jugadores, propiciaciones, es considerado un "campo de honor" en que los retados tienen los privilegios, y muestra el deseo de los dioses. por lo que el que pierde es sacrificado, y el que gana es muy honrado y se queda con los arreos del vencido. Los primeros no parecen haber tenido canchas especiales.

2.- CONCLUSIONES.

El pensamiento mágico, en la realidad social es negativo porque trabaja con - supuestos y crea mentalidades supersticiosas.

A través de la historia ha probado que sólo desvía la objetividad de la ciencia.

En México contamos con el Artículo Tercero Constitucional, que aún cuando ha sido mutilado, contiene las bases suficientes para luchar contra el charlatanismo y la explotación del prójimo, siempre que se aplique correctamente a través de la educación oficial y del control de la particular.

Para conocer y poder combatir el pensamiento mágico del mexicano, hay que remontarse a la prehistoria, porque en la actualidad están vigentes algunas de esas - creencias en grupos de campesinos marginados.

Con los conocimientos que nos han proporcionado las ciencias antropológicas, la historia, y las tradiciones orales, sobre las primeras altas culturas mesoamericanas, hemos concluído:

1.- El hombre penetró a América con una cosmovisión y costumbres mágico-religiosas muy parecidas a las del paleolítico y neolítico del extremo oriental de Asia.

2.- Hacia 1 400 A de JC. se reciben influencias sureñas de alta cultura, megalítica, que se sincretizan con las del Altiplano Central, pero que se vuelven dominantes en el sur y la Costa del Golfo.

3.- Con las altas culturas se proliferanlos aspectos de la conducta esotérica,apareciendo casi todo los que universalmente se conocen para ese desarrollo homotaxial, con algunas excepciones como la alquimia, quizás porque aquí no se trabajaron los metales tempranamente.

4.- Con el paso del tiempo se prestan las ideas esotéricas, pero también se conservan las originales, de modo que Mesoamérica, en el momento de la conquista española, tiene una superficie obscurantista mas o menos común, pero en sus bases se traslucen las tradiciones regionales mantenidas.

5.- Las primeras altas culturas mesoamericanas, la costeña,la sureña y la central, tienen sincretismos muy tempranos, pero hasta el final conservan variantes, aunque no de gran significado.

6.- La organización teocrática de las primeras altas culturas, permite el acaparamiento de la filosofía hermética y de los conocimientos científicos por la casta - sacerdotal, los que siguen su suerte histórica y cuando cambia esa organización social se pierden muchos de los avances logrados, como el calendario maya de la Cuenta Larga.

7.- Las bases agrarias de la economía de los primeros Estados, le dan esa orientación a la superestructura ideológica, donde se localiza el pensamiento mágico.Así,

esas actividades se fundamentaron en los misterios de la producción vegetal.

8.- Las superestructuras ideológicas de los grupos cazadores y recolectores de la prehistoria, interesadas en los misterios de la vida y la reproducción animales se sincretizan con el esoterismo agrícola. En el sur, sureste y costas de México - predominan los animales en la mitología, pero en el centro no.

9.- El hombre mesoamericano estaba sumergido en el obscurantismo que le imponían los sacerdotes de su época Los europeos, que también estaban sumidos en el fanatismo católico, encontraron el camino trillado para imponer una mentalidad sobrenaturalista.

10.- Tan rápidamente asimilaron la nueva religión, que las tradiciones orales, mantenidas por milenios, al ser registradas en el siglo XVIII, tres siglos después de la conquista, ya están absolutamente impactadas por ideas cristianas, sobre todo - en la mitología de orígenes. Sin embargo, como no acostumbraron eliminar nada de - lo memorizado, se transcribieron todos los mitos, desde los prehistóricos, y se - tiene a la fecha una informe amalgama de mitos y creencias que sólo con el tiempo podría irse organizando, con la ayuda de las ciencias antropológicas y las históricas.

Esa tarea debe continuarse realizando para que sus conclusiones ayuden a diseñar la política educativa apropiada que desfanatice al pueblo.

SEXTA PARTE: ANEXOS.

SEXTA PARTE: ANEXOS.

1.-VOCABULARIO MINIMO.

ABACOMANCIA: Sistema de adivinación que toma en cuenta las unidades y sus posiciones de arriba a abajo, multiplicándolas y dividiéndolas hasta conseguir cifras significativamente mágicas. Tiene tablas con respuestas ya preparadas y lo utilizan tanto los pueblos "primitivos" como los desarrollados.

ACUPUNTURA: Considerada una de las más viejas terapias inventadas por el hombre; en China se menciona el uso de agujas medicinales desde unos 2,000 A. de J.C.. En la actualidad se utiliza para eliminar dolores como anestesia, para aliviar sufrimiento en los partos, en las enfermedades nerviosas y en las migrañas, con resultados alentadores. Sus orígenes se relacionan con la filosofía del equilibrio de los contrarios que caracterizó al idealismo chino por más de 40 siglos. Tiene interpretación muy parecida a la humoral europea: da a cada órgano la condición Yin o Yang, o sea femenina, húmeda, fría; o masculina, seca y caliente, las cuales no luchan sino que se complementan. Funcionan por la energía vital llamada Khi que debe también estar en equilibrio como todas las cosas del universo; los trastornos, en este sistema, se localizan en el pulso del enfermo. La terapia es la búsqueda del equilibrio, estimulando o calmando. Las fuerzas Yin son pasivas, depresivas y las Yang vigorosas, estimulantes. La alquimia china relacionó,igual que la europea, la fuerza vital,el Sol, con el oro y la quietud; y el desorden con la Luna, la plata, de ese modo las agujas de oro estimulan y las de plata calmaban. En la actualidad todas son de metal quirúrgico, aunque hay terapeutas que continúan con los viejos conceptos esotéricos. Es un hecho que encajar una aguja produce la suspensión de un dolor, lo que sirvió de punto de partida para elaborar la trama de conjeturas sobre los puntos clave donde debían aplicarse las agujas. Suponen que la energía circula a lo largo del cuerpo por 24 meridianos que en nada se relacionan con las trayectorias nerviosas, arteriales o musculares; los dividen en 12 de cada lado del cuerpo, interesando los miembros; la energía circula en el mismo sentido sin interrupción siempre y cuando no haya alteraciones, pero la intensidad varía con traumatismos, influencias cósmicas o emociones. Sobre cada meridiano se sitúa cierto número de puntos que son los centros donde se debe estimular o calmar; tradicionalmente son más de 800, distribuidos en todo el organismo, pero abundando en el vientre, tórax y parte media de la cara, espaciándola en las extremidades y volviéndose a acumular en las manos y los pies. El lóbulo de la oreja es visto por unas escuelas como feto en útero y presenta los puntos que se pueden encontrar en el cuerpo humano. A pesar de sus abundantes defensores, no se puede considerar un terapia científica porque es subjetiva en su teoría y su aplicación. Los médicos occiden-

tales la ven como una ayuda somatopsíquica.

ACUTOMANCIA: Técnica de adivinación parecida a los sistemas orientales de palitos, pero con alfileres; se interpretaban según se acomodaban al caer.

ADIVINACION O MANCIA: Conjunto de técnicas aprendidas, que varían en cada cultura y que permiten "ver" cosas o acontecimientos que sucedieron en el pasado o sucederán en el futuro. Su uso es universal por lo que sus formas son múltiples.

AEROMANCIA: Técnica adivinatoria, no bien definida, que interpreta los fenómenos que acontecen en la capa de aire inmediata a la superficie de la tierra y que mueve plantas, contiene demonios, malos y buenos espíritus, sentimientos y muchas otras cosas que "ven" los adivinos.

AEROSCOPIA: Adivinación del tiempo por el viento.

AGALMATOMANCIA: Oráculos. Eran las contestaciones de los dioses hechas por los sacerdotes escondidos en los templos o en las grandes imágenes.

AGOREROS: Los que interpretan los aconteceres extraordinarios, los augurios o señales de la naturaleza.

AGÜEROS: Interpretación de la conducta animal, vegetal, de las fuerzas naturales, de los objetos y de los elementos, para conocer el futuro.

AIRE: Diagnóstico de medicina tradicional. Se piensa que enfría el cuerpo y que puede colarse por cualquier orificio corporal. Produce dolores intercostales, de oídos, lacrimeo, boca chueca, afecciones respiratorias y por falta de comida se mete al intestino formando grandes vientres y dolores llamados "retortijones". El aire se relaciona con las ideas de frialdad, de lo frío y de lo fresco.

AITOMANCIA: Lectura de la conducta de los somorgujos.

ALECTRIOMANCIA: Interpretación de los movimientos de un gallo al comer dentro de un círculo.

ALEUROMANCIA: Se leía la caída de los granos de cereales, bien en el agua o bien en la tierra. En América se ha usado el maíz desde tiempos muy antiguos.

ALFITOMANCIA: Preparar comidas a base de harina para saber si el -- cónyuge es fiel o no.

ALMA: Supuesto principio o energía inmaterial que anima el cuerpo humano. Las religiones animistas son las que suponen que todo tiene ese soplo vivificador, no sólo el hombre, sino los animales, los minerales, los vegetales y las fuerzas de la naturaleza. -- (Rel.) Hay distintas definiciones, pero coinciden en considerar la el aliento de Dios, parte de la deidad misma.

ALOMANCIA: Se acepta que regar la sal es mal presagio, pero la idea va hasta interpretar la que se pone en la mano de un herido para ver si sanará o no. La sal, vital para el organismo, se conecta en muy diversas formas con la magia: en la alquimia, la - adivinación, hechos de creación o de magia negra.

ALQUIMIA: Tradicionalmente es el conjunto de operaciones que buscan la transmutación de metales en oro utilizando como medio un agente que se llamó "piedra filosofal". Al trabajo se le conoce como "Opera Magna", y es considerado como el antecedente de la química en el norte y altas culturas de Oriente, teniendo sus propias características en cada pueblo. Durante la Edad Media en - Europa toma mucho auge y para el Renacimiento impacta todas las actividades del hombre, tanto como la astrología, de modo que ambas son llamadas ciencias ocultas porque requerían iniciación -- para su ejercicio. A través de ella se pretendió conseguir todas las maravillas que el hombre necesitaba para ser todopoderoso. Con objeto de conservar misterio, se cargó de simbolismos - esotéricos, y cada figura representaba determinado momento del proceso de la transmutación. Después apareció la alquimia mística que busca la transformación del alma impura, en pura, para -- que sin dificultad atraviese los cielos y llegue junto al Creador Los elementos con los que trabajó fundamentalmente fueron el azufre, el mercurio, la sal, el arsénico, y siete metales: oro-Sol, plata-Luna, mercurio-Mercurio, plomo-Saturno, hierro-Marte, cobre-Venus y estaño-Júpiter. En muchas partes del mundo se mantiene hasta nuestros días, mimetizando sus conceptos conforme la ciencia se desarrolla.

ALUCINACION: Término referido a una percepción sin objeto, diferente a la ilusión porque en esa sólo se deforma el objeto sensorialmente. La alucinación surge del interior del individuo y no se relaciona con ningún estímulo externo...Las alucinaciones representan una manifestación de que el material inconciente o preconciente se ha abierto paso hasta surgir en la conciencia en forma

de imágenes sensoriales, en respuesta a situaciones y necesidades psicológicas. La angustia tiene a menudo un papel importante en la génesis de las alucinaciones... A veces pueden lograr un escape de la realidad insatisfactoria... Las percepciones de la alucinación requieren que la realidad sea deformada y armonice con ellas... Pueden aparecer en las enfermedades asociadas a estados tóxicos u orgánicos... Las imágenes tiene el sentido de aparecer con las características que mejor se prestan para simbolizar el material especial que busca expresión, Ejem: Los sentimientos de culpa hacen que el individuo oiga voces acusadoras, el miedo provoca percepciones aterradoras. Las reacciones psicóticas se cargan de alucinaciones sobre todo en las etapas primeras y agudas. La experiencia alucinatoria no es sinónimo de trastorno mental... Se pueden producir alucinaciones e ilusiones en individuos sanos si se les aísla durante largos períodos o bajo la influencia de algunos agentes farmacológicos como la mescalina o la 25-dietilamida del ácido d-lisérgico, las que carecen de contenido ideatorio. Bajo una fuerte necesidad fisiológica un individuo sano las puede sufrir, como sed o hambre... Las alucinaciones auditivas son la forma más frecuente de trastorno perceptual y lo más común es que sean palabras, órdenes o frases, con relación al paciente, el que las localiza dentro de su organismo o fuera de él. Lo común es que sean reproches u obsecenidades que no puede aceptar la conciencia organizada... A veces son mandatos imperiosos que deben ser obedecidos... Las alucinaciones visuales no son raras pero son menores que las auditivas. Aparecen especialmente en los delirios de las enfermedades infecciosas agudas y de las psicosis tóxicas. Se limitan a los trastornos cerebrales orgánicos agudos y reversibles. Provocan más miedo porque producen mayor distorsión de la realidad. Lo más frecuente es que las alucinaciones visuales sin forma se presenten en las enfermedades de la corteza occipital mientras que con forma resultan de padecimientos en la corteza temporoparietal...Las alucinaciones olfatorias no son raras en estados esquizofrénicos y cuando hay lesiones en el lóbulo temporal con carácter desagradable en extremo...Las alucinaciones tactiles aparecen en estados tóxicos y en la adicción a la cocaína. En la esquizofrenia se observan sensaciones sexuales alucinatorias asociadas a ideas grotescas... De las alucinaciones cinestésicas, el movimiento de un miembro amputado, o denervado, o después de la sección transversal de la médula espinal, es la más común de las experiencias alucinatorias; se notan también en la esquizofrenia, en los estados tóxicos producidos por drogas como la mescalina, la psilocibina o la d-LSD-25. (Ver a Kolb).

ALUMBRAMIENTO: Se dice cuando se ponen velas encendidas para guiar un alma que desea perder y se llama a gritos; se cree más efectivo si tiene la efigie del dañado, de cabeza.

AMNOSCOPIA: Lectura de las entrañas de un cordero.

AMOR A FUERZA: Enfermedades causadas por formas medicamentosas que afectan principalmente al sistema nervioso. También se llama-- "enyerbamiento".

AMOR NO CORRESPONDIDO: Diagnóstico de medicina tradicional cuando - hay tristeza, estados de angustia y diversos trastornos de la - personalidad.

AMULETO: Cualquier objeto que se lleve encima con el convencimiento que ha de preservarnos de todo mal. Psicológicamente sugestivo.

ANIMAL PARIENTE: Los que acompañaban a las brujas medievales en su vida diaria. Se creía que era un demonio disfrazado que las -- aconsejaba. Las formas más comunes fueron gatos negros, machos cabríos, buhos o perros. En muchos juicios fueron al cadalso - con sus amos.

ANIMISMO: Creencia de que los objetos y fenómenos naturales tienen un ánima viva.- La creencia de que el hombre también la tenía y se separaba en sueños,y al morir el cuerpo el ánima iba a otra vida. (Rel).- Del latín "anima", alma o espíritu; se aplica el término a la atribución de que un alma aviva a los objetos inanimados y a los fenómenos naturales.

AOJAMIENTO: Diagnóstico de curandería. Los trastornos que producen las personas de "mirada fuerte" sobre todo en los niños que les gustan, y gentes que no quieren. Se manifiesta principalmente en diarreas y tristeza.

APARICION: Presencia difusa de un ser humano vivo o muerto. Se encuentran en los mitos y las religiones de todo el mundo. (Rel.)- La aparición es sinónimo de revelación. (Psicol.).- Ver alucinación.

APERTURA DE LA BOCA: Ceremonia culminante del culto a los muertos - en el Egipto Faraónico, en la que el sacerdote, por medio de - sus poderes mágicos, regresaba el alma al cuerpo momificado, impartiéndole nueva vida. Para que la momia, ya con alma, no -- fuera atacada por malos espíritus, se rodeaba de animales momificados también y objetos apotropaicos, entre los que destacaban los escarabajos tallados en diferentes piedras, con frases poderosas escritas en el vientre.

APOTROPAICO: Objeto o palabras poderosas que supuestamente rechazan a las fuerzas del mal o a los espíritus perversos. La idea es universal y aparece desde el paleolítico, manteniendo su importancia hasta nuestros días.

AQUELARRE: Voz vascuence que significa'prado del macho cabrío'. Se dice de la reunión nocturna de brujos que supuestamente presidía el diablo con figura de macho cabrío. Se realizó en toda Europa con diferencias regionales.

AQUILEOMANCIA: Se adivina igual que el Che-Pou, con palos pintados.

ARACNOMANCIA: Se adivina estudiando el comportamiento de las arañas. Buena o mala suerte, según la hora en que se ve, donde teje su tela, los animales que atrapa, o su conducta ante estímulos severos.

ARTE FULGURAL: Adivinación por las lluvias.

ARIOLACION: Los demonios o espíritus malignos contestaban en la antigüedad a los sacerdotes, haciendo temblar el altar.

ARITMOMANCIA: La aritmética se vuelve mántica desde sus inicios. La adivinación pitagórica, los horóscopos, la geomancia, el Che-Pou, la Cábala, y decenas de técnicas más,la utilizaron.

ASTROLOGIA: Una de las ciencias ocultas. Requiere de iniciación para ser oficiada. Hasta donde se tiene noticias, nace en Mesopotamia, probablemente desde el neolítico, como respuesta a la necesidad humana de conocer el firmamento para controlar la agricultura. Primeramente fue sólo la predicción del destino de un recién nacido, dependiendo de las estrellas que dominaban en ese momento en el cielo bajo el que nacía. Posteriormente se rodeó de complicados misterios. En Europa, en la Edad Media y el Renacimiento, se le consideró ciencia, lo mismo que en muchos pueblos orientales y de otra manera, en Mesoamérica. En el siglo XVI se desarrolló la astronomía y comenzó su decadencia. En la actualidad ha surgido como moda en todas partes.

ASTRÓLOGOS: Los que predicen el futuro de un recién nacido o de una sociedad, interpretando la situación de las estrellas y constelaciones. Son conocedores de la dinámina celeste y del calendario. En el México prehispánico utilizaban la fecha del nacimiento (numeral y signo) y se llamaban Tonalpouhque.

AUGURIOS: Arte de interpretar las señales con que la naturaleza trata de advertir al hombre sobre acontecimientos malos o buenos - que vendrán. La humanidad los registra celestes, animales, a - través de objetos y sonidos fuera de lógica y por el comporta-- miento de los elementos.

AURA: Según los obscurantistas es una especie de halo formado por - emanaciones, que rodea el cuerpo y sólo es visible para los iniciados en ocultismo. Según diferentes opiniones, el color del aura del iniciado depende del avance mental en los misterios. -- (Otro): Todo el mundo la tiene y depende de la moral y salud -- del individuo, su color y su tamaño.

AURAMANCIA: De origen hindú, probablemente lamaísta, considera que toda la gente desprende luz de su organismo, pero sólo la pueden ver los santos o iluminados. Esa luz es de tamaño, tonalidad y colores diferentes según el carácter y salud de la persona.

AUTOSCOPIA: Sinónimo de visión interior del propio cuerpo, principalmente de los órganos viscerales. Suele ser un fenómeno alucinatorio.

AXINOMANCIA: Adivinación por un hacha que se aventaba y según caía se leía la respuesta. Es medieval y probablemente de origen -- bárbaro.

BACTROMANCIA: Interpretación de la textura de la piel del sapo y su croar diurno o nocturno.

BELOMANCIA: Lanzar flechas al azar y leer el significado según la - distancia y colocación.

BIASTOMANCIA: Augures según el canto de las aves nocturnas.

BIBLIOMANCIA: Adivinar consultando libros sagrados abiertos al azar.

BILIS: Se supone que la causa de ese malestar es un enojo muy fuerte y súbito; la gente tiene la boca amarga con sabor a fierro, a - veces se pone la piel amarilla, también puede mancharse el cutis.

BOTANOMANCIA: Observar la conducta de las plantas para calcular los cambios del tiempo.

BRUJERIA: Ejercicio de un "poder sobrenatural", generalmente con - propósitos perversos, por personas que se suponen aliados del - diablo o de los espíritus malignos; también se le da el nombre de hechicería o magia negra. Este fenómeno se caracterizó en - la Edad Media de Europa. Forman sociedades iniciáticas.

BRUJO: Es el que, según creencias corrientes, realiza actos extraordinarios por haber hecho un pacto con el diablo: Igual que hechicero, pero menos inclinado al mal.

CABALA: Es magia hebrea que primero buscó en las Sagradas Escrituras las palabras fundamentales que usó el Creador para la creación. Después cambió, tratando de servir a todos los intereses, acabando como un cálculo en donde se usan el poder de las letras del alfabeto hebreo y de los números para adivinar el futuro y lo oculto. Se ha conservado como conocimiento iniciático, inaccesible al vulgo. En la Edad Media empezó su disminución por - la persecución a los judíos pero se manejó en grupos cerrados. A través de la historia, la Cábala primero asimiló ideas gnósticas, pitagóricas, astrológicas y alquímicas. En el Renacimiento tuvo el mismo resurgimiento que todas las ciencias ocultas y en XVIII vino su decadencia. En la actualidad se usa muy cambiada, pero manteniendo el misterio de las letras y de los números, conteados principalmente en el Tora.

CAFETOMANCIA: Técnica adivinatoria, ahora universal, que usa los restos de café en una taza, interpretando los craquelados de la -- pasta, suponiendo que los labios del bebedor han dejado sus secretos.

CAPNOMANCIA: Adivinación por el color y las formas que hacen los humos sagrados.

CARTOMANCIA: Hay muchas técnicas para interpretar, pero sólo dos conjuntos de cartas para leer: la española y el Tarot, que se supone organizados sobre las bases del Libro de Thoth. Aparecen en Europa muy tardíamente, discutiéndose si en el siglo XIII ya -- existía la española o hasta el XVI. Completamente al azar, se baraja, se extiende de diferentes formas y se leen según queden asociadas. El Tarot consta de 77 ó 78 cartas, tiene 2 figuras principales llamadas arcanos mayores y 56 llamados arcanos menores. Al pasar por el siglo XVIII y XIX sufrió sus mayores modificaciones, en Marsella con Eliphas Levy y luego con Papús. Es profundamente elitista y esotérica. El pueblo casi no la maneja. La española tiene 32 cartas con cuatro figuras (as, rey, caballo, sota) de cada signo: copas, espadas, oros y bastos. -- Se interpreta según se rodean de otros signos, de números y de

figuras. Tanto en el Tarot como en la española, las formas de analizar son individuales y su único límite es la imaginación - del adivino. El Tarot tiene simbolismos más antiguos, pero parece que el sistema español es cronológicamente anterior.

CASMIMANCIA: Interpretación del bostezo; según su oportunidad, en-- tran o salen espíritus o pensamientos, buenos o malos. De origen árabe.

CASTIGO DE DIOS: Males provocados por la ira divina a cuenta del mal comportamiento de las personas.

CASTRACION: Resección de los testículos.

CATOPTROMANCIA: Los espejos, algunos minerales pulidos y hasta superficies líquidas quietas, repiten escenas del pasado y el porvenir, según los que se dicen capaces de "ver". En ellos se adivinan los aconteceres, reflejando el hecho sólo para los ojos del brujo.

CEFALOMANCIA: Práctica adivinatoria que trata de interpretar el humo, los crijidos y la forma en que se quema la cabeza de un animal sobre carbones. Preferentemente la de un asno, pero hay -- opiniones en que es un principio fueron cabezas humanas. Se -- usó mucho en la Antigüedad y se pierde en el Renacimiento.

CELOS: Inseguridad emotiva como consecuencia de que el objeto de -- los afectos no correspondan en igual forma. Los celos provocan bilis, falta de sueño, de apetito y malhumor.

CIENCIAS OCULTAS: Las pseudo-ciencias o corrientes esotéricas que - tienen ciertas bases científicas como la curandería, la astrología y la alquimia.

CINOMANCIA: Interpretación de la conducta de los perros.

CIRUGIA PSIQUICA O ESPIRITA: Es la manipulación sobre la piel que a veces se acompaña de cortes muy superficiales con instrumentos inadecuados y sin asepcia, se supone que el espíritu de un curandero posee al médium que opera. No deja cicatrices.

CLADOBOLIA: Interpretación de varillas marcadas que se arrojan a la tierra.

CLARIVIDENCIA: Facultad de ver o discernir lo que está oculto. Abarca todos los tiempos, o sea el pasado, el presente y el porvenir.

CLAVICULOMANCÍA: Se jala una clávícula de ave por dos personas, la que queda con la mayor parte es la que tiene la razón.

CLEDONISMANCIA: Interpretación de los gestos no esperados.

CONCIENCIA: Actividad mental que aplica los conocimientos de uno mismo y del medio ambiente, y cuyo objetivo es permitir al organismo adaptarse a cualquier circunstancia. Es sinónimo de inteligencia.

CONJURO: Palabras supuestamente poderosas usadas para tratar de hacer que acudan en su ayuda determinadas fuerzas, espíritus o -- deidades.

CONTROL DE LO FRIO Y LO CALIENTE: Ya se ha mencionado que en la mentalidad de la curandería indígena, una idea es que la salud corresponde a un estado de equilibrio entre los órganos fríos y - los calientes, entre el calor del cuerpo y el frío que penetra, entre los alimentos fríos y calientes que se ingieren, etc..

CORACOMANCIA: Interpretación de todas las actitudes del cuervo, que es un animal mántico por ser compañero de Apolo.

CRANEOMANCIA: También llamada craniomancia, se interpretan las salientes y entrantes de la caja ósea, pasando los dedos bajo el pelo. Se supone que se pueden conocer las capacidades, cualidades o defectos pasiones y vicios del sujeto.

CRISTALOMANCIA: Lectura del porvenir o del pasado,dentro de objetos de vidrio que supuestamente escenifican los aconteceres.

CROMIOMANCIA: El hombre más próximo a casarse era señalado por la - cebolla que germinaba en el altar, en Europa Oriental.

CUBOMANCIA: Se usan dados y cuando la tirada es buena es Si y cuando es mala es No. Se puede combinar con el número que corresponde a las letras del alfabeto y formar palabras buscando el sentido.

CULTO: Conjunto de ritos y prácticas religiosas asociados a la adoración o propiciación de una determinada divinidad o grupo de - seres sobrenaturales.

CULTO A LOS ANTEPASADOS: Conjunto de ritos y prohibiciones que los vivos hacen en honor de los parientes muertos. La idea es universal por lo que tiene tantas variantes como culturas ha producido el hombre.

CURANDERIA: Conjunto de actividades para lograr la salud de los enfermos, que está fuera de la tradición médica científica. La mayor parte de las veces presupone la posesión de "poderes" del curandero, sabiduría fuera de lo común y usa por lo regular --- plantas y partes de animales. Generalmente se realizan invocaciones y oraciones a seres sobrenaturales.

CHE-POU: De orien chino.- Esta mancia se fundamenta en el taoísmo y más tarde en el shintoísmo. Un manojo de palos debidamente dedicados a los espíritus de buena voluntad y con diferentes colores y valores, se sueltan sobre una mesa. El Yin y el Yang van siendo interpretados según la colocación de los palos. Para la época de Confucio ya se conocía esta forma de adivinar.

CHUPADORES: Terapias de curandería mágica que pretende sacar la enfermedad cuando el brujo chupa el lugar enfermo. Puede hacerlo directamente o a través de cañas.

CHUPAMANTECAS: En España se llama así a las brujas que se dice que utilizaban grasa de niños pequeños para preparar los ungüentos que les permitía volar al aquelarre. A esos niños primero los enfermaban, se adelgazaban y morían casi sin capas de tejido -- grasoso; después de enterrados, iban a sus tumbas a sacar sus - cadáveres para acabar de extraerles la poca adiposidad que les quedara.

DACTILOMANCIA: Tiene dos modalidades: lo que se interpreta de la -- oscilación de un anillo pendiente, o en las líneas dactilares.

DAFNOMANCIA: Se masticaban hojas de laurel conectado también con -- Apolo, para alcanzar poderes adivinatorios.

DJABÉ: Lectura de puntos trazados al azar por el interrogante, -- con series de cálculos aritméticos que dan las respuestas. Este es un procedimiento del Camerún que se ha extendido por donde - se ha irradiado la cultura nativa de estas regiones.

DAÑO: Se dice de la enfermedad mental "producida por hechizamiento". También se llama mal, brujería, espanto, perjuicio, insulto, -- ojo, envidia, alumbramiento, etc..

DEMONIO: Para los pueblos de la antigüedad, espíritu maligno o benigno, mediador entre los dioses y los seres humanos. Sinónimo de genio.- Para Platón significó el alma de un difunto.- En la Edad Media se desarrolló la teoría cristiana del ángel rebelde, el maligno, el gran tentador que busca perder el alma de los humanos, y la "ciencia" que se enfocó al estudio de las fuerzas demoníacas, la clasificación de los demonios etc. se llamó demonología.
(Otra): Del griego "daimon" que significa "espíritu" pero no definía si bueno o malo. Se encuentran decenas de definiciones según se crea o no en ellos y la corriente que se siga. El pensamiento materialista no acepta su existencia. Los teólogos medievales necesitaron esas personalidades para representar el mal, que contrastara con el bien que era Dios mismo y los pintaron con figuras antropomorfas con cuernos y cola o bien como alimañas o dragones. Históricamente los demonios son inventados por el hombre desde la época sumeria y en todas las culturas se encuentran como materializaciones de lo malo. En el medievo europeo se supuso que las brujas eran la corte del demonio, el cual mediante un compromiso firmado con sangre, o pacto, les concedía poderes para transformarse y hacer daño: les daba un animal o pariente que las acompañaba y aconsejaba en su representación. La Iglesia Católica Romana estableció en el Concilio de Trento de 1215, válida la teoría de que eran ángeles caídos de la gracia divina por diferentes pecados, principalmente la soberbia y la desobediencia. Se ha supuesto que son capaces de poseer un cuerpo y arrojar la propia alma.

DEMONIOS: Enfermedades producidas por la posesión demoníaca, que generalmente se relacionan con problemas del sistema nervioso, con exagerados apetitos sexuales o enfermedades venéreas. Se llama "endemoniada" o "posesa" a la persona con la sintomatología que caracteriza a la epilepsia del lóbulo temporal, principalmente.

DEMONOLOGIA: Parte de la teología que se dedica al estudio de los demonios. Incluyó el estudio de las ciencias ocultas o artes brujeriles del medievo. En la actualidad puede llamarse así al estudio clasificatorio de todos los demonios que ha inventado el hombre en todo el mundo.

DEMONOMANCIA: Las respuestas de los demonios a las preguntas que se les hacían, que eran arreglos mañosos de los adivinos.

DENDROMANCIA: El ruido del ramaje, el tamaño o de las ramas, la coloración, el crecimiento, en fin, todo lo relacionado con un árbol especial, se interpretaba.

DESEQULIBRIO HUMORAL: Todas las afecciones causadas por alteración de los humores. La teoría más redondeada y practicada fue la - de Galeno.

DIETAS: Eliminación de alimentos perniciosos para un estado específico del enfermo. También la supresión religiosa de algunas -- comidas que se considera que provocan impurezas.

DIETAS Y AYUNOS: Los ayunos se refieren a mandas u ofrecimientos a seres divinos a quienes se les ha hecho promesas de no comer como sacrificio de propiciación. Las dietas en cambio son muy variadas y van desde las que se hacen para adelgazar, las que tienen el propósito de no "cargar" el estómago, hasta las que regulan la enfermedad con los conceptos de lo "frío y lo caliente".

DIOS, DIOSES: Seres sobrenaturales todo-poderosos, con capacidad de creación, omnipotentes, omnipresentes y omniscientes. (Rel.) - El ser supremo, la causa primera, existente por sí, incausado, incondicionado, infinito, eterno, perfecto, omnipotente, omnisciente, infinitamente bueno. Esta definición cambia en cada -- religión, acentuando una u otra cualidad. (Cient.)-Para los -- pueblos politeístas los dioses tienden a ser personificaciones de las fuerzas de la naturaleza. Para los monoteístas adopta-- la figura de juez supremo. Cuando se enojan envían calamidades, entre ellas las diferentes epidemias y enfermedades individuales si el enojo es sólo contra una persona.
(Fil. Mater).- Seres inventados por el hombre para explicarse - la existencia del universo y sus acontecimientos.

DROGADICCION: Estado patológico del cuerpo o mente, que se adquiere por el hábito de ingerir drogas necesarias o no, y que termina por ser indispensable para que el organismo se sienta bien.

DROGAS: Técnicas mánticas.- En estado semi-inconciente por la ingestión, inyección o inhalación de drogas, el brujo, curandero o - pitonisa señalan la enfermedad, o la solución del problema.

ECLIPSES, MORDEDURAS DE LUNA: Generalmente se relacionan teratologías como el labio leporino, deformaciones congénitas de la columna vertebral, etc., con el hecho de que la mujer embarazada se exponga a la influencia del astro en el momento del eclipse y el - producto nazca afectado por ello.

EGOMANCIA: Técnica adivinatoria. Interpretación de la conducta de - las cabras, animales relacionados con el Oráculo del Delfos.

ELEMENTOS: Las materias primas con que cuenta la mítica creación, - varían según la cultura; en Occidente fueron tradicionalmente el fuego, agua, aire y tierra; en China el agua, madera, fuego, metal y tierra, etc..

EMASCULACION: Resección de los testículos y el pene.

EMPACHO: Diagnóstico de curandería. Desarreglos digestivos. Se reconoce porque se presenta aversión a la comida que fue la causa de la enfermedad.

ENCANTADORES: Los que son capaces de apoderarse del ánima de personas o animales por diferentes técnicas, según la cultura. Los - afectados quedan sujetos a sus caprichos y hasta a sufrir cam-- bios somáticos. Esta figura brujeril abunda en la literatura popular.

ENCARNACION: Según el espiritismo es la posesión de un espíritu a un cuerpo recién nacido, o a otro ya crecido al cual le desplaza la propia alma. (Rel.).—Se usa la idea como creación de la materia. El "Verbo Encarnado" es la palabra divina que fue capaz de crear.

ENFERMEDADES DE AGUA: Son fuertes retenciones de ella: hidropesía, — hinchazones, afecciones renales, etc..

ENVIDIA: Este sentimiento, siempre malo, es considerado de los más negativos y fuertes que el hombre es capaz de tener y puede reproducir trastornos biológicos o psíquicos, además de pérdidas de familiares y bienes materiales. (Otra).- A las personas ricas, famosas, sanas y hermosas que se enferman se les dice que se les tuvo envidia, suponiendo que se puede proyectar como un padecimiento. La envidia se entiende como problema en una comunidad o en un grupo de personas; la individual tiene menos fuerza.

EPILEPSIA DEL LOBULO TEMPORAL: Sinónimo de epilepsia psicomotora, - pero se refiere mas a la epilepsia caracterizada por alucinaciones . Trastornos en la memoria y automatismos. Se acompañan -- frecuentemente de rabia catastrófica en los niños. El aura - - (los inicios) se compone de miedo, rigidez en los miembros, que adoptan posturas no comunes, dolor de cabeza y pérdida de la voluntad en el control de los esfínteres...La epilepsia del lóbulo temporal se confunde con la esquizofrenia...son abundantes - las ideas delirantes o bien alucinaciones auditivas o visuales. El paciente percibe voces que vienen de fuera o de dentro de su organismo...La obnubilación de la conciencia es profunda y sus manifestaciones van desde la exaltación religiosa hasta la ra-- bia violenta, también sugiere un delirio con instintos agresivos

y a veces autodestructivos. Durante esos automatismos pueden - cometerse crímenes bestiales. El aura es corta y aparecen casi repentinamente y así desaparecen, dando la impresión de ser actos premeditados, pero hay amnesia con respecto a lo que se hizo durante la crisis. El tiempo de duración es variable, por - lo regular unos minutos. El paciente tiene la impresión de haber pasado por experiencias nebulosas o antes vividas... Son -- epilepsias cortas con automatismo de movimiento de los músculos de la masticación, la deglución o el habla, de modo que el paciente produce sonidos con los labios, mastica o emite verbalizaciones incoherentes...Hay obnubilación de la conciencia y amnesia y posterior. Todas las epilepsias son episodios periódicos y transitorios de alteración en el estado de la conciencia, los cuales pueden asociarse a movimientos convulsivos y trastornos en el sentimiento, en la conducta o en ambos...Se les llama - también disritmia cerebral paroxística... (Ver a Kolb).

EPILEPSIA: Trastorno nervioso, generalmente crónico, con convulsio-- nes características de iniciación súbita, espasmo-tónico, acompañado frecuentemente de llanto e interrupciones de la respiración y seguido de crispaciones crónicas, mordeduras en la len-- gua, espuma en la boca y relajación de los esfínteres.

ESCAPULOMANCIA: Adivinación por los craquelados que el fuego hace en las escápulas de animales con preguntas inscritas; la lectura - se hace sobre los signos afectados. Es fundamentalmente un método chino.

ESCATOLOGIA: Doctrinas sobre la destrucción o el fin.

ESOTERISMO: El término es griego y utilizado para designar las - doctrinas de los misterios que sólo se explican a los iniciados. Las que pueden ser conocidas por los profanos reciben el nombre de "exotéricas". Ambos términos son empleados también en la filosofía, llamándose enseñanza esotérica a la que el maestro reserva para un grupo de discípulos escogidos, y exotérica a la - expuesta en cursos públicos. (Otro).-Lo culto y reservado, que sólo se comunica a los iniciados. La verdad subyacente en los símbolos, ritos y ceremonias. En cierto grado es sinónimo de - sagrado.

ESPANTO: Diagnóstico de curandería. El hecho de ver u oir seres sobrenaturales, animales peligrosos o correr peligro mortal, puede provocar diversos desarreglos. El curandero sabe que es espanto porque interroga al enfermo. Se conecta con fenómenos alucinatorios.

ESPIRITISMO: Como diagnóstico y terapia curandera, se supone que el médium, poseído por un espíritu conocedor, dice la clase de enfermedad que se padece y cómo curarla. Como doctrina, es la - - creencia en almas descarnadas o nunca encarnadas que se comunican con los vivos.

ESPIRITISTAS: Los que invocan las almas. Con técnicas de éxtasis o hipnotismo, dicen hablar con ellos. En las culturas nativas - de América se "llama" al alma para que se pierda y el afectado se enferme y muera; suponen que la acción debe hacerse durante el sueño del que se quiere afectar.

ESPIRITU: Supuesto ser invisible e intangible, pero con vida propia. El animismo es en cierto modo la base del concepto. Según la - teosofía los hay buenos y malos. En cierto modo es sinónimo - de alma pero puede no haber encarnado nunca.

ESQUIAMANCIA: Interpretación de la sombra de un enfermo para ver - si sanará.

ESQUIZOFRENIA: La palabra... evita implicaciones referentes a la -- edad de su iniciación y al aspecto de la perturbación, e insiste en los fenómenos de disociación (ejem. alucinaciones, ilusiones fantásticas y vida emotiva desorganizada, junto con una consistencia intelectual relativa).

EXORCISMO: La supuesta expulsión de diablos o malos espíritus apo-- sentados en personas y lugares, mediante una invocación o fórmula especial. La creencias en la posesión demoníaca es prácticamente universal.

EXOTERISMO: Doctrinas mágico-religiosas o filosóficas que maneja el pueblo en general. No es necesaria la iniciación. En cierto - sentido es sinónimo de lo profano.

EXTASIS: Desorden afectivo, poco frecuente, en el cual el estado de ánimo tiene el carácter de un rapto peculiar, fascinado y pacífico, con una tranquila sensación de poder. Un sentimiento religioso es parte esencial de ese estado. El paciente se identifica con un inmenso poder cósmico. Se siente desligado de las cosas del exterior, en un nuevo plano de existencia, y a menudo exprimenta la sensación de haber nacido por segunda vez. Al salir de esta experiencia, el paciente la recuerda claramente... en ocasiones se presenta en individuos que han tenido un intenso sentimiento de culpabilidad. Se ha observado en reacciones disociativas, epiléticas, esquizofrénicas y afectivas...(Ver a Kolb).

(otra).- Estado en el que los shamanes determinan las enfermedades. -- También se llama "vuelo" y se refiere a la "penetración espiri--- tual" a planos habitados por espíritus que aconsejan.

FÂ: Mancia de origen africano. Las preguntas se contestan interpretan do las figuras que, sobre arena o caolín, dejan caracoles o hue-- sos de palmera unidos por cadenas que son arrojados por el adivi- no. Se conecta con los ritos vodú. En todo intervienen deseos de dioses y propiciaciones a ellos y se han extendido con muchas variantes por todas las partes donde se llevaron esclavos de la costa de Guinea. En las Antillas, en las costas del norte de -- Sudamérica y en México, utilizan mucho este sistema de "rosarios" los "santeros".

FANTASMAS: Sinónimo de espectro y de apariciones, (ver alucinación).

FARMACOMANCIA: Adivinar en estado de intoxicación, por ingerir o as- pirar plantas, vapores o substancias tóxicas, (ver alucinación).

FETICHES: Objetos hechos por el hombre, que se veneran especialmente entre los pueblos del centro de Africa. Se les ofrecen sacrifi- cios de sangre, a veces humanos. Reciben cultos especiales y pue den ser vistos como poseedores de fuerzas que controlan lo bueno y lo malo.

FILOMANCIA: Técnica mántica en la que hay lectura de las nervaduras de las hojas.

FILOSOFIA DE LO COMPLEMENTARIO (LO FRIO Y LO CALIENTE): Filosofía - de los contrarios equilibrados. Concepto muy amplio que rebasa la medicina y se refiere a la idea de que todas las cosas pertenecen a un campo frío o caliente y la salud representa el equilibrio en los órganos, los que son bien frios o bien calientes.

FISIOMANCIA: Adivinación muy oriental. La lectura de los rasgos fa ciales. Posteriormente se amplió a la interpretación de todos -- los rasgos corporales, cambiando el nombre por somatomancia o an- tropomorfomancia.

FITOSCOPIA: Técnica mántica en la que se lee la conducta de las plan tas, sobre todo, el tiempo que se avecina.

FRIEGAS: Terapia. Masajes violentos utilizando alcohol o grasas ani- males. Se usa para quitar dolores musculares, activar la circula ción, ayudar en los partos, cuando alguien se congestiona por el exceso en las comidas y para entrar en calor en casos de rigidez por frío.

GELOSCOPIA: Buscar el temperamento según la forma de reír.

GEMOMANCIA: Adivinación por las piedras preciosas interpretándo-- las según caen o se combinan y por sus propiedades. De ori_ gen gnóstico.

GENOMANCIA: Tratar de adivinar el sexo de un feto por la forma del vientre o el estado de la madre.

GEOMANCIA: Se hacen trazos en la tierra con objetos especiales y se interpretan. El color que toma la tierra con el fuego, o su distribución al arrojar puños de ella al agua, también son motivo de esa lectura mántica.

GEOSCOPIA: El carácter de un grupo de seres humanos según la geo- grafía donde viven.

GOECIA: Magia negra, invocación de las fuerzas negras para hacer daño.

GRAFOLOGIA: Tratar de descubrir el carácter de una persona por los rasgos de su escritura.

GRAFOMANCIA: "Escritura mágica", la que supuestamente hacen los es_ píritus de los muertos que se quieren comunicar con los vi- vos. Se ha usado en todo el mundo. Puede ser una pluma que escribe sola o ser hecha a través de un "médium".

GRAMATOMANCIA: Es universal. Se consiguen letras al azar y se for_ man palabras a las que el adivino les atribuye el significa_ do que considera bueno para responder las preguntas.

GRIMORIO: La definición es poco precisa porque en el medievo se con_ fundió con talismanes. Lo más correcto es referirse a las ora_ ciones o frases poderosas escritas que se cargan para proteger

se. Se desprenden tradicionalmente de la "Clavícula de Salomón".

HECHICERIA: Acción mágica con fines malignos, sinónimo de magia negra.

HECHIZAMIENTO O BRUJERIA: Se dice de toda enfermedad que es difícil de curar. Se acusa a alguien de haber hecho una efigie y tener la traspasada con instrumentos puzuncortantes, por eso puede doler cualquier parte del cuerpo, según esté clavado el objeto. -- También se llama "daño" o "mal".

HEPATOSCOPIA: Examen del hígado de los animales sacrificados para el efecto. Se conoce desde la Antigüedad. Parece nacer en el Cercano Oriente.

HERBOLARIA: Utilización de plantas en la curación. México tiene -- abundancia de ellas con diferentes propiedades: narcóticas, diuréticas, eméticas, laxantes, hemostáticas, diaforéticas, colagogas, vasodilatadoras, constrictoras, sahumadoras, etc.. Cada -- parte de la planta puede tener diferentes usos, por ejem. el -- maíz, que es alimento, forraje y diurético. Desde la época prehispánica se ha rodeado de magia a las plantas con múltiples -- aplicaciones y a las que tienen consecuencias inmediatas y notables en el sistema nervioso, como el peyote, el ololiuhqui, el tabaco o los hongos alucinógenos. Sin discusión, la herbola-- ria es la base fundamental tanto de la curandería tradicional - como de la mágica.

HEREJIAS: Palabra derivada del latín, que significa "escuela de pensamiento" o "secta filosófica". Durante los primeros años del cristianismo se aplicó a las diversas sectas religiosas. En la Edad Media se usó para designar a toda doctrina contraria a la Iglesia Católica Romana.

HERMETICO: Lo secreto, cerrado, oculto, que sólo se da a conocer a iniciados. También se entiende con ese nombre el contexto relacionado con las enseñanzas de Hermes Trismegisto.

HIDATOSCOPIA: Se adivina el tiempo por el color de las olas mari--- nas.

HIDROMANCIA: La adivinación en el agua. Se lee su superficie como la de los cristales: se interpreta su color o su fuerza en las corrientes. (De ella "salen" múltiples seres sobrenaturales y da vida a miles de especies animales y vegetales. Por esas propiedades resulta altamente interesante para la magia en todos sus aspectos). Lo más común es interpretar en una vasija, - echarle objetos y observar sus combinaciones, sobre todo si son semillas.

HIDROTERAPIA: Es el tratamiento de enfermedades del tejido muscular y óseo en balnearios azufrosos. El agua en tina se usa para curar miembros rígidos. Las corrientes de agua fría no se citan como medicinales, aunque hay abundantes ríos "purificadores" como el Ganges.

HIDROSCOPIA: Igual a la rabdomancia y un poco semejante a la radiestesia. Para encontrar agua, también se usa una vasija llena de agua que se pasa por la superficie terrestre y cambia la textura o el color al llegar a manantiales subterráneos.

HIEROSCOPIA: Técnica mántica en la que se leían las entrañas de los animales sacrificados.

HIPOMANCIA: Adivinar observando la conducta de los caballos sagrados, en encierro.

HIPNOSIS: Estado disociatorio inducido que se produce por medio de la sugestión. Se parece al sueño, pero se diferencía fisiológicamente de éste y se caracteriza por la alta sugestibilidad y como resultado de ésta, se pueden provocar ciertas anormalidades sensoriales motoras y de memoria mas fácilmente que en estado normal.

HISTERIA: Término usado para señalar un tipo de desorden psiquiátrico en el cual pueden ocurrir una amplia variedad de disturbios sensoriales, motores o físicos. Está clasificado como una psiconeurosis y no es dependiente de ninguna patología orgánica o estrcutural. La palabra se deriva del griego "hysterа" que significa útero y se refiere a la antigua idea de que estos desórdenes eran resultado de disturbios en la funciones uterinas; actualmente se sabe que la histeria se puede desarrollar en ambos sexos y a cualquier edad. Según la Encyclopaedia Britannica (1965) la histeria es más común entre la gente sencilla o de baja inteligencia que entre la sofisticada o de altos índices de IQ. Menciona que en Inglaterra y Estados Unidos ha disminuido por ciertos factores culturales, como el abatimiento de la actitud despectiva hacia el sexo, la disminución de las inhibiciones sexuales o a la familia con una autoridad menos impactante. Las manifestaciones sensoriales y motoras de la histeria se designan como reacciones convertivas, de acuerdo con la teoría de que en tales instancias la ansiedad subyacente se ha convertido en un síntoma físico. Los disturbios sensoriales pueden variar desde parestesias (sensaciones peculiares) a hiperestesias (hipersensibilidad), hasta la completa anestesia, pérdida de sensaciones. Ello puede involucrar el área total de la piel o alguna frac-

ción de ella. En tiempos medievales y tan tardíamente como - los finales del siglo XVII, el hallazgo de pequeñas áreas de anestesia en el cuerpo de una persona se consideraba como -- prueba definitiva de que era una bruja.

HOMOTAXIAL: Término usado para designar a las culturas con igual grado de desarrollo tecnológico, económico y de organización social, independientemente de la cronología. Se dice por --- ejem. que las primeras altas culturas o civilizaciones fueron: Sumeria, el Imperio Antiguo de Egipto, la China esclavista, - La India (en especial el Valle del Indo), las culturas teocráticas de Mesoamérica y de los Andes Centrales, aunque unas -- son muy anteriores con relación a las otras.

HOROSCOPO: Como diagnóstico mágico: manera de llegar a conocer -- las enfermedades que van a dañar a una persona inevitablemente, por influencia de los astros que regían en el momento de su nacimiento. Los indígenas mesoamericanos tenían ese con-- cepto y los españoles también, aunque en su formulación los horóscopos no coincidían. Como técnica mántica: estudio del mapa celeste en el momento de un nacimiento, para determinar el futuro del nativo.

HUESERIA, MASAJES O "JALONES": Terapia curandera. Supuesto de -- que todos los males que padece el organismo son localizados - en el esqueleto y las articulaciones, porque ahí se "anudan" las enfermedades. Para eso se dan masajes sobre todo en las extremidades y fuertes jalones que "acomodan" las cosas como deben de ir. Al huesero se le consulta sobre todo para - -- fracturas óseas.

HUEVO: Terapia mágica. Se pasa por el cuerpo del paciente y se parte, porque supuestamente absorbe las enfermedades. La -- clara y la yema muestran el problema que está afectando al enfermo, o bien es algo intrusivo que sale por arte de magia al partir el cascarón.

ICTIOMANCIA: Parece originario del Cercano Oriente. Es técnica - mántica de la interpretación de la conducta de los peces.

I CHING O LIBRO DE LAS TRANSFORMACIONES: De origen chino, se fundamenta en la filosofía taoísta, e interpreta todo el devenir en el complemento, equilibrado o no, del Yin y el Yang. - Arrojando monedas o palillos de colores, se va formando al -- azar un hexagrama que debe ser analizado por un sabio o un adivino. Su valor es subjetivo porque su escritura es metafórica. Hacen un total de 64 posibilidades que tienen diferentes

interpretaciones según como el Yang masculino, completo y el - Yin femenino, fragmentado, queden colocados. El libro se de-- be envolver en seda morada, orientarse al Este, guardarlo en - alto y sólo lo tocará el jefe de la familia cuando quiera consultarlo.

ILUSIONISTAS: Los que producen ilusiones ópticas, como cuerdas que se elevan solas o cuerpos que caminan sin cabeza. Para ello - utilizan trucos con luces, espejos, objetos escondidos y demás. En Mesoamérica, los pueblos de la Costa del Golfo tuvieron fama de grandes ilusionistas, haciendo ver maravillas que no sucedían. Parte de ello lo refiere el Popol Vuh al final de la segunda - parte.

IMPOSICION DE MANOS: Curandería que supone que a través de las manos el hechicero pasa "fluídos" positivos que alivian.

IMPUREZA: Semejante al estar en pecado. Cualquier tabú que se viola, como los incestuosos, los que afectan la integridad física de las personas, la moral de las familias, y el respeto a los seres sobrenaturales, puede provocarla. Se arregla realizando diferentes actividades mágico-religiosas, por medio de "lim- - pias" o sacrificios.

IMPUREZA BIOLOGICA: Se considera así a los enfermos, a las mujeres menstruantes, a las preñadas y a los muertos, o sea a los que no están biológicamente sanos.

INCONSCIENTE: Según Freud, gran parte de la vida mental que ocurre mas allá del alcance de la percepción consciente debe llamarse inconciente. Esta hipótesis ayuda a explicar muchos fenómenos mentales. Mas allá de la percepción consciente existen diversos impulsos coercitivos psicológicos que se manifiestan en -- forma de sueños, amnesia, olvidos intencionales, equívocos y desdoblamientos de la personalidad. Estos estados en que domina un impulso coercitivo, en su mayor parte determinan la conducta que satisface las necesidades fisiológicas del hombre y actúan en forma inconsciente. Especialmente en los estados -- psicopatológicos se hace aparente el hecho de que las fuerzas psíquicas inconscientes tienen una poderosa influencia sobre - la personalidad... De hecho, la mayor parte de la conducta es una mezcla de motivaciones conscientes e inconscientes... Una división precisa entre el consciente sólo puede producirse a través de la represión activa o por medio de la disociación... Gran parte del estudio del inconsciente se ha hecho por el método psicoanalítico de la asociación libre. Algunos psiquia-- tras proponen que en lugar de hablar del inconsciente deben referirse a procesos mentales inconscientes... Jung cambió por - la idea de que el inconsciente se compone de material que

se deriva de dos fuentes, una de las cuales llamó inconsciente personal y la otra inconsciente colectivo o racial; consideró que el personal es mas superficial que el colectivo y por lo tanto mas accesible a la conciencia; sostuvo que el inconsciente personal contiene las necesidades apremiantes y los pensamientos personales que se desarrollaban en el individuo a lo largo de su historia, y las impresiones y reacciones ante las experiencias ambientales que la persona ha olvidado. Dio el nombre de inconsciente colectivo o racial a la capa mas profunda del inconsciente, cuyo contenido no se relaciona con la experiencia personal sino que consta de los impulsos instintivos y de los pensamientos, pautas, sentimientos y miedos que se relacionan con la experiencia y el pensamiento racial. Según --- Jung, en el inconsciente colectivo hay que agrupar los sentimientos y deseos que pertenecen a los modos de pensar y actuar que han sufrido el proceso de represión racial y que forma parte de las fases de épocas pasadas de la cultura humana, Jung dió el nombre de psicología analítica a este movimiento psicológico (ver a Kolb).

INCUBACION: Cura durante el sueño dentro de recintos sagrados y por médicos magos.

INICIACIÓN: Se puede llamar así a: (A) el período de aprendizaje de un contexto exotérico; (B) a la prueba que pasa un solicitante para ser miembro activo o maduro de una comunidad, casta o secta, secreta o no; (C) al momento en que un solicitante es declarado nuevo miembro de una casta, secta o comunidad, con la idea de que renace a una nueva vida, perdiendo la anterior, carente de luz y conocimiento.

INMORTALIDAD: En religión se refiere al alma, en tanto proyecta la eternidad que es característica de la deidad que la creó o de la que es parte. En alquimia fué una de las finalidades de las búsquedas renacentistas a través de "sales" y diversos -- preparados.

INTERPRETACIÓN DEL AURA: Reconocida por las corrientes espiritista y parapsicológica; se supone que el aura o cuerpo luminoso que rodea al cuerpo toma diferentes colores según la salud y el carácter del individuo, pudiéndose también averigurar los males que le aquejan. Las fotografías del "efecto Kirlian" son muy utilizadas en ésto, pero esas son absolutamente científicas, aunque no se sabe con exactitud qué es lo que fotografía.

INTERROGATORIO: Cuestionamiento para tratar de precisar el mal. Forma parte de la historia clínica científica,y del diagnóstico mágico.

INVOCACION Y EVOCACION: Conjunto de palabras mágicas que se pronuncian para que acuda un poder sobrenatural. En las religiones superiores las invocaciones son propiamente ruegos, rezos y súplicas.

KARMA: Concepto religioso asiático. Según las enseñanzas de los brahmanes, es el conjunto de responsabilidades que recaen sobre los que pecan; deben hacer penitencia durante un ciclo de reencarnaciones (sansara) a fin de alcanzar la liberación final. En yoga designa las fuerzas de acción. Se basa en el deber y en el peso de las acciones pasadas como guía del hombre hacia el futuro físico y después de la muerte.

LACTOTERAPIA: Curaciones de origen español. La idea de que la naturaleza dota al hombre de todo lo que necesita para curarse. La leche sirve para prevenir arrugas, anemia y escorbuto; en enemas, para diarreas con sangre; caliente, para el insomnio; con miel para afecciones bronquiales; en buches, para encías sangrantes, tragos fecuentes, para úlcera péptica y la mantequilla para ungüentos.

LAGOMANCIA: La liebre o el conejo que se atraviesa en el camino o entra en las casas; tiene significados augurales.

LAMPADOMANCIA: Adivinación por medio de una lámpara: lo que alumbra, su llama, etc.. De origen griego. Se le arrojaba en recintos obscuros y se interpretaba lo que alumbraba.

LEVITACIÓN: Supuesta facultad de moverse o mover objetos por el aire sin ayuda de un soporte físico ligado al suelo. Los demonólogos supusieron que era propio de posesos o endemoniados. En el espiritismo se cree que son los espíritus de los descarnados los que elevan a las personas y las cosas.

LIBRO DE THOTH: Este dios fue identificado posteriormente como Hermes Trismegisto, gran dios de todas las magias desde el Renacimiento. Se le representaba en Egipto con cabeza de ibis y la Luna de tocado. También se relacionó con Mercurio. El libro es un compendio de ideogramas que resumen los conceptos, entonces universales, de las magias y las religiones, pero el origen no se conoce y solamente se especula: para unos es la mas maravillosa enciclopedia de los conocimientos esotéricos de todos los tiempos y para otros sólo puede servir para interpretar sus símbolos y hacer predicciones.

LICANTROPIA: Supuesta facultad de algunos magos de tomar la figura de lobo. (Otra).- Transformación de un ser humano en lobo durante la Luna llena.

LIMPIAS: Manipulaciones sobre el cuerpo de los enfermos con manojos de ciertas hierbas que se supone alejan las calamidades: en México se usa el pirul, la ruda y flores blancas; los humos de resinas como el copal o el ocoté y los baños de vapor.

LITOBOLIA: Técnica mántica. Arrojar piedras y leer la forma en que han caído. Se toma en cuenta cuando una piedra golpea a otra.

LITOMANCIA: Técnica mántica. Se ocupa del significado de rocas grandes y raras.

LICOMANCIA: Mancia o augur. Se interpreta el aparecer sorpresivo de un lobo o el que aúlle cuando no se espera.

LLAMADO DEL ALMA: Técnica hechicera usada en Mesoamérica. El brujo llama a gritos a alguien por su nombre, cuando está dormido de preferencia y supuestamente el alma lo abandona porque es el tiempo en que eso "sucede normalmente"; el individuo sin alma se enferma y muere. Se corrige si otro brujo hace lo mismo para que le "regrese el alma al cuerpo".

MAGIA: Véase nuestra propia definición en la segunda parte de este trabajo. Hasta cierto punto, se puede considerar sinónimo de esoterismo, goecia, obscurantismo, brujería, hechicería, shamanismo, o taumaturgia, con sus diferencias. Cuando se utiliza tratando de hacer el bien, se llama "magia blanca" y cuando se trata de hacer el mal, se denomina "magia negra". Frazer la define como "un sistema espurio de leyes naturales" y llega a la conclusión de que es la fé verdadera universal. Para alcanzar sus fines, la magia utiliza substancias materiales, ritos e invocaciones, la supuesta intervención de seres sobrenaturales que benefician o dañan, y la idea de tener poderes superiores a los normales. Estas actividades toman vigencia, según la historia, en épocas de crisis y desajustes económicos; siempre va junto con la ciencia experimental y los estudios positivos. La palabra se deriva de la usada de muy antiguo en Mesopotamia, "mago" que significa "sabio", porque era el encargado de preparar los horóscopos, de interpretar los oráculos y de prevenir los males. La diferencia entre mago y sacerdote es que el primero ordena a las fuerzas naturales y el segundo es un intermediario entre los dioses y el suplicante. La simpatética produce los efectos imitando lo que quiere. Se divide en la homeopática, que pinta o escenifica y la contaminante, que usa partes de lo que quiere afectar.

MAGIA BLANCA: Producción de fenómenos que parecen violar las leyes físicas o psíquicas, y que se deben a destreza natural y a trucos habilmente dispuestos u ocultos. Puede ser sinónimo de ilusionismo. (Otro).- Conjunto de técnicas mágicas caracterizado por sus buenos propósitos, como la curandería o solución de problemas sociales.

MAGIA NEGRA: La parte negativa o mal intencionada de la magia, llamada también goecia, arte negra, nigromancia, hechicería, etc.. Técnicas "espurias" para destruir a los enemigos y para causar daño. Existen en todos los pueblos del mundo.

MAGIA SIMPATETICA, (HOMEOPATICA Y CONTAMINANTE): Frazer llama así a las actividades mágicas encaminadas a atraer el bien o el mal. La divide en homeopática, cuando las técnicas afectan a través de una figura parecida, y contaminante, cuando se afecta a través de partes que una vez fueron un todo.

MAGNETISMO ANIMAL: Teoría de Anton Friedrich F. Mesmer (1733-1815), expuesta mas o menos en 1760, que pretendía curar las dolencias por medio de imanes. Después prescindió de ellas y por la mano del curandero impartía los influjos magnéticos. Su antecedente fue J.B. Van Helmont, quien en 1636 publicó "La Curación de Heridas por Magnetismo", basándose en la idea de que por una emanación flúdica producida por el hombre y los animales, se puede sugestionar a una persona y enfermarla o curarla. (Otro).- Acción que una persona ejerce sobre el sistema nervioso de otra, produciendo fenómenos hipnóticos.

MAGOS: Todos aquellos que tienen "poderes sobrenaturales" y los usan para bien o para mal, pero principalmente en el bien. En la antigüedad, en el Cercano Oriente eran los sabios, los sacerdotes que controlaban los conocimientos, sobre todo astronómicos, aritméticos, geométricos y los guardaban celosamente, envueltos en misterios y con exigencia iniciática.

MAL DE OJO POR AOJAMIENTO: Diarreas de los niños pequeños que se creen provocadas por personas de "mirada fuerte". La prevención es por amuletos y talismanes. La idea de la fuerza en la mirada es universal y lleva implícito el concepto de la "chupada de la bruja", o sea que hay una persona que quiere la vida del niño y la chupa por los ojos.

MAL POR "ALUMBRAMIENTO": El retrato de la persona que se quiere afectar se pone de cabeza, con dos velas negras, para que los males que la reconozcan le afecten porque le ven al revés. Si se trata de que se enamore cambia el color por velas rojas, pero el retrato sigue de cabeza.

"MAL", MALDAD O HECHIZO: Se le dice a toda enfermedad grave que se desconoce y resulta difícil de curar. Se supone que es producida por artes de brujería. Con frecuencia el hechicero encaja alfileres en una figura que representa al enfermo, el que tiene pelos, uñas, pedazos de ropa o un retrato del afectado.

MALA SUERTE: Causa sobrenatural de sucesos negativos: accidentes, contagios etc..

MALDICION: Cuando las enfermedades son producidas por malos deseos, formulados verbalmente por personas con ascendencia moral al afectado.

MANA: Entre los pueblos animistas se da este nombre a una fuerza anónima e impersonal, especie de energía difusa que existe en todos los seres, pero en especial en las personas o cosas tabú. Según el misionero R.H. Codrington, mana es "una fuerza o efecto no físico y, en cierto sentido sobrenatural, que sin embargo se manifiesta en la fuerza física o en cualquier habilidad o capacidad que un hombre posea. El mana no está ligado a un objeto, pero puede ser transmitido casi por cualquier objeto; los espíritus lo poseen y pueden transmitirlo. Toda la religión de los melanesios consiste, de hecho, en alcanzar el mana, en poder utilizarlo en beneficio propio".

MANCIA: Arte o facultad de adivinar. Conjunto de técnicas que permiten predecir el futuro. Sinónimo de adivinación.- Desde la mas remota antigüedad, el hombre ha inventado técnicas que le permiten conocer el pasado, presente y futuro. En la actualidad son tantas que practicamente son incontables.

MANIPULACIONES DE CURANDERIA: Sobre el cuerpo de un individuo enfermo se hacen "pases" por un sujeto que se dice capaz de exorcizar, de sacar "males" del organismo, o de regresarlo al estado de "pureza" que ha perdido. Se sahuma el ambiente, se usan ramos de hierbas, cantos y oraciones.

MEDICINA ESPIRITA: Son las curaciones hechas por un médium poseído por un espíritu; generalmente dicen que de un gran médico o de seres divinos. Da recetas y "pases". Abusa del rezo y de las "limpias" con hierbas.

MEDICINA NATURISTA: Sistema curativo basado en principios medicinales no farmacéuticos, puramente naturales, que en realidad no es rechazado por la propia ciencia, pero que la encuentra insuficiente.

MEDICINA TRADICIONAL: Conjunto de técnicas de curandería que caracterizan a un grupo y que depende la mayor parte de las veces de la ecología.

MEDIUM: En espiritismo, la persona que hace de supuesto intermediario entre los seres humanos y los espíritus. Hay una gran cantidad de médiums, clasificables según sus capacidades; los que ven a los espíritus, los que los oyen, los que escriben guiados por ellos, los que curan con sus consejos, los que producen ectoplasma, los que tienen aura, los que son poseídos y los que sólo se comunican. Según Pierre Janet: "Es el individuo en el cual el subconsciente está separado completamente del yo consciente, con la particularidad de que el subconsciente tiene gran imaginación." Observó que todos los fenómenos mediumnísticos eran iguales a los de la disociación de la personalidad.

METEOROMANCIA: Técnica mántica que interpreta sólo meteoros, bólidos, cometas y estrellas fugaces.

MILAGREROS: Son los hacedores de milagros, llamados también taumaturgos. Aquí entran los que atraen la lluvia o alejan las plagas.

MIOMANCIA: Mancias o augures sobre los matrimonios a base de gritos o existencia de ratones en las casas.

MISTERIO: Palabra usada en la terminología de todas las religiones, para referirse a los mitos substanciales que no tienen explicación lógica. Los de Eleusis fueron los más famosos en la antigüedad clásica y también de gran valor esotérico los de Osiris, Orfeo y Mitra. Para los católicos son dogmas inaccesibles a la razón, que deben ser creídos como artículos de fé. (Otro): Enseñanzas esotéricas u ocultas, reservadas a los iniciados.

MITO: Relatos sobrenaturales que funcionan en la vida mágico-religiosa de los pueblos porque le dan validez al cuerpo de tradiciones mágico-religiosas, y a los conceptos morales y estéticos. Los mitos expresan las aspiraciones sociales y las vuelven realidad en el inconsciente colectivo.

MORDEDURA DE LUNA: Malformaciones congénitas; labio leporino o paladar hendido que se supone producidos porque la madre estuvo expuesta a los rayos de la Luna en el momento de un eclipse.

MOLIBDOMANCIA: El plomo fundido se arroja al agua fría y hace formas que se leen.

NAHUAL: Idea mesoamericana sobre la forma animal que adoptan los - brujos. Generalmente son de rapiña o de carroña, como coyotes, panteras, zopilotes o tecolotes; pero también puede ser el maíz, cuerpos celestes o fuerzas naturales. (Otro). "alter-ego" u "otro yo" que se manifiesta en situaciones sobrenaturales. Tiene profunda relación con el tótem o con el animal que rige el día en que se nace.

NAIRANJIA: "Nairanji" significa en árabe "duelo entre el Sol y la Luna" y es la adivinación contando solamente con la conducta - solar y lunar sobre todo en eclipses.

NATURISMO: Se llama así no sólo a un conjunto de conocimientos de medicina, sino a toda una filosofía, una manera de entender la vida. El hombre, como parte del universo debe sentirse un átomo en él y no violentarlo. No debe matar ni comer carne, la - dieta debe ser balanceada y a base de vegetales; tratará de tomar todas las fuerzas vitales que envía el Sol, no tomará medicinas elaboradas artificialmente sino que buscará en la naturaleza las cosas que necesita para aliviar sus males. Buscará - atmósferas no contaminadas y evitará el alcoholismo. Destaca la pérdida del temor al sexo y a su satisfacción, lo cual elimina muchos traumas psicológicos. Este complejo acompaña a algunas religiones orientales.

NECROMANCIA O NIGROMANCIA: Del griego "Nekrós", muertos y "manteia", adivinación, tiene dos aspectos: A) Predicción que resulta de consultar a los espíritus de los descarnados; B) Adivinación - por medio de la inspección de los cadáveres.

NICTERIMANCIA: El vuelo de los murciélagos como índice del tiempo.

NIGROMANTES: Los que adivinan poseídos por el espíritu de un muerto o inspirados por él.

NIRVANA: Derivado del sánscrito; en lengua pali significa extin--- ción. Idea budista de conseguir como meta final la extinción del Karma: es el premio a una sucesión de reencarnaciones has-

ta que se alcanza la santidad;se dice que tienen que superar la ignorancia, el esfuerzo y el dolor. Se refiere a la supresión de los deseos, que son la causa del dolor. Se puede entender como "no ser", emancipación, permanencia, bienaventuranza y pureza, o bien como "vacío": el estado en que se es capaz de ver a través de los velos de la materia, la realidad tal y cual es. (La definición es budista).

NUMEROLOGIA: Técnica inventada por el hombre. Olvida que los números son abstracciones inventadas por él y supone que tienen propiedades específicas y pueden señalar las condiciones para actos específicos. Se les da personalidad buena o mala. Cuando se combinan con el calendario, el tiempo se hace fatalmente bueno o malo en el inconciente colectivo.

NUMINOSO: (Según Otto).- Profunda inspiración, sobrenatural, poderoso, sagradamente diferente y fascinante. La experiencia religiosa es el contacto con lo numinoso o supernatural y el resultado son las bases psicológicas de lo que se considera sagrado.

NUMISMANCIA: Un si o un no según caiga la moneda por una cara u otra.

OBSCURANTISMO: Lo secreto, lo obscuro para el vulgo. Conjunto de teorías que sólo entienden los iniciados. Más o menos sinónimo de ocultismo, esoterismo y hermetismo. También se refiere a lo que no maneja la gente impreparada, lo que se realiza por artes mágicas, hechiceras,o brujería. El contexto teórico que se desprende del misterio. (Otro)- Suele referirse a la Edad Media Europea, por la actividad de las brujas como épocas obscuras donde reinaba la ignorancia y la mala fé.

OCULOMANCIA: Lectura del iris de los ojos, generalmente para diagnosticar el estado de salud. A veces se toman en cuenta los movimientos reflejos de los ojos de los médiums en trance.

OCULTISMO: Sinónimo aproximado de obscurantismo, hermetismo y esoterismo. La creencia en fenómenos producidos por fuerzas ocultas, en la validez de las ciencias ocultas, y todo tipo de magias.

OFIMANCIA: Adivinación. Las serpientes comían sólo los alimentos que les daban las doncellas, despreciando el que les ofrecían las que habían perdido su virginidad, en la antigua Grecia. También señalaban ladrones.

ONICOMANCIA: Técnica adivinatoria por la lectura de las arrugas y forma de las uñas humanas.

ONIROANALISIS: En el análisis de los sueños a veces se manifiestan angustias que delatan enfermedades. Para las alteraciones mentales, leves o profundas, su interpretación es útil porque permite localizar traumas, deseos reprimidos, ansiedades y obsesiones. Es imposible trazar cuadros para una interpretación única, porque el sueño es una imagen psíquica significativa y cada persona los tiene según su personalidad. En ellos se manifiestan las inhibiciones propias de cada cultura, con cierta regularidad.

ONIROMANCIA: Técnica adivinatoria. Interpretación de los sueños, sobre todo cuando pueden significar respuestas a problemas actuantes.

ONOMANCIA: Adivinar el carácter según el nombre de la persona, considerando el santo patrón, el número de letras y las raíces lingüísticas.

ORACULOS: Son comunes en todo el Viejo Mundo. El consultado es siempre un sacerdote que contesta a través de pitonisas en trance o ídolos que hablan. Uno de los mas famosos fue el de Delfos, dedicado a Apolo, (el Apolo Pítico), lugar en donde había emanaciones de azufre sobre las que se sentaban en un trípode sagrado las médiums con ramos de laurel y otras ofrendas y al intoxicarse con los gases proferían incoherencias que los sacerdotes interpretaban. En el México Prehispásnico son comunes los bultos oraculares, dioses envueltos en telas o papeles con yerbas propiciatorias, que indicaban lo que se debía hacer, por la boca de los sacerdotes o líderes

ORDALIA: La deidad consultada contestaba por medios sobrenaturales; meter la mano en agua o aceite hirviendo y no lastimarse; hacerse cortaduras y no sangrar. Es universal y varía de cultura a cultura. En el México Prehispánico, el juego de pelota fué una ordalía y supuestamente los dioses hacían que ganara el que tenía la razón.

ORNITOMANCIA: Interpretación mántica del vuelo de las aves, sobre todo las marinas.

OSTEOMANCIA: Se adivina con los huesos planos, el peroné, o las marcas del cerebro del interior de la caja craneal del animal sacrificado.

OTONICOMANCIA: Técnica mántica que consiste en interpretar el zumbido de las orejas.

OUI-JA: Tabla con abecedario utilizada por médiums, donde supuestamente los espíritus van señalando letras y formando palabras - para comunicarse con los vivos.

OVOSCOPIA U OOSCOPIA: Adivinación por medio de huevos. Los cascarones, clara, yema y hasta pobredumbre, se interpretan al partirse y vaciarse sobre una vasija transparente.

PECADO: Como diagnóstico curandero, debe entenderse la idea de estar en impureza, según las costumbres de la sociedad a la que se pertenece, lo que puede enfermar. Los primeros cristianos culpaban a los pecados de todos los males de la humanidad, empezando por las enfermedades. (otro).- El hecho de infringir los mandamientos religiosos.

PENETRACION DE OBJETOS: Curandería mágica.- Se refiere a la pantomima que hacen algunos curanderos de "chupar" o "sacar" objetos que han penetrado físicamente un cuerpo humano y lo están enfermando, siendo realmente un juego de manos en el que presentan piedras, huesos, espinas y objetos fragmentados que pueden esconder entre los dedos. Es muy frecuente en Mesoamérica y parece ser de considerable antigüedad en la historia de la - humanidad. Se conoce en Asia, Africa y Oceanía.

PERDIDA DEL ALMA: Enajenación, locura, obsesión; se dice que es -- provocada por "alumbramiento", o "llamado del alma". Es un acto de hechicería causado por un brujo o por espíritus chocarreros cuando se pasa por donde habitan sin propiciarlos. Es idea muy frecuente en el México indígena y mestizo.

PETALOMANCIA: Técnica mántica. Un sí o un no, según el número de pétalos de una flor, responde a una pregunta amorosa.

PETROMANCIA: Adivinación. Arrojar grandes y pequeñas piedras y -- leer según caen.

PREMONICION: Término propuesto por Charles Richet que se refiere a una advertencia, una escena vista por un individuo, que se va a realizar en forma mediata o inmediata.

PIEDRA FILOSOFAL: Medio que buscaban los alquimistas para realizar la "Opera Magna" o transmutación de los metales corrientes en oro. Después se entendió como "sal" o substancia que sublimaba los aspectos inferiores del alma humana en naturaleza divina.

PIRAMIDOMANCIA: (mal llamada "piramidología"). Tratando de ser una ciencia, queda mejor en una "mancia", ya que es el conjunto de datos desprendidos de las medidas de la Gran Pirámide de Kheops, en Egipto, que han permitido a cierta clase de ocultistas concluir que de ella se pueden deducir los acontecimientos más importantes para la humanidad, además de los conocimientos que se han logrado en el pasado, en el presente y en el porvenir.

PIROMANCIA: Técnicas adivinatorias no bien definidas. El fuego es un elemento vital para la supervivencia, sobre todo en tierras frías, por lo que todo lo relacionado con él es mántico; sus movimientos, su fulgor, su tamaño, la cantidad de cenizas, su sombra y hasta las figuras que deja en la retina de los ojos que le han estado viendo. Los retorcimientos de los leños y sus crujidos son importantes.

PLACEBO , (EFECTO): Resultado positivo que dan algunos elementos usados como medicina y que no lo son, según la experiencia científica médica. Se usan para padecimientos psicosomáticos o con enfermos hipocondríacos. El médico exagera las cualidades el precio de la medicina y el enfermo se siente obligado a curarse.

PODERES O DONES: (entiéndase "sobrenaturales").- Capacidades para realizar hechos fuera de lo normal, o para "ver" lo lejano en tiempo o espacio.

POSESION: Según el esoterismo, es un ente espiritual que se introduce en un cuerpo ajeno al cual somete a su arbitrio, generalmente con fines perversos, y se usa el exorcismo para eliminar esa mala influencia. La moderna psicología la ha determinado como problema psíquico patológico.

POSESION DIABOLICA: Término aplicado en la antigüedad a la locura. Ilusión persistente en la que el enfermo se cree poseído por un espíritu malo. Es una idea que está en todas las culturas independientemente de su grado de desarrollo científico y tecnológico, porque es un fenómeno mental semejante a la obsesión, pero más agudo y peligroso. Su fenomenología se localiza en la epilepsia del lóbulo temporal, con mayor clari-

dad que en otros cuadros, pero también en las psicosis esquizofrénicas, afectivas y paranoides; en las neurosis, en los trastornos de la personalidad y de la conducta y por último como resultado de las encefalopatías tóxicas.

POSESO O ENDEMONIADO: En psicología se llama demonomaníaco al que se cree poseído por un espíritu malo. En el medievo europeo se aceptó que el diablo se metía dentro del cuerpo y obligaba a hacer cosas indebidas. Se conocía la posesión diabólica porque hablaban idiomas desconocidos, realizaban esfuerzos sobrehumanos, escupían cosas raras que se tragaba el demonio, cambiaban de rasgos y de voz, blasfemaban, olían mal, echaban espuma por la boca, tenían la mirada iracunda y el cuerpo temblo roso. En nuestros días se sabe que esos son síntomas cerebrales asociados a trastornos convulsivos (epilepsia).

PRACTICAS O COSTUMBRES FUNERARIAS: Conjunto de ritos que se realizan para enterrar a los muertos. Va implícita la ofrenda material y espiritual. Son universales y de lo más antiguo; parece que el hombre, desde el Paleolítico Medio, acostumbró -- acompañar a sus difuntos con objetos que le permitirían resolver los problemas en el más allá, y suponiendo que serían los mismos que los de esta vida, enterró con él tecnología, animales domésticos y mas tarde personas y objetos de lujo. También se refiere al modo acostumbrado de deshacerse de los cadáveres: se entierran, incineran, abandonan, se hacen bultos y se acomodan en cavernas o en construcciones especiales, etc..

PRESAGIO: Como diagnóstico curandero. La enfermedad ya se conocía antes de que se sufriera porque un individuo con "poderes" la había adivinado. (Otro).- Presentimiento sinónimo de precognición o premonición y en cierto sentido de augurio

PRESIONES SOCIALES: Se manifiestan en desórdenes de la personalidad, principalmente, aunque pudieran también manifestarse en males orgánicos de tipo psicosomático

PROCEDIMIENTOS MANTICOS: Como diagnósticos curanderos: todas las técnicas adivinatorias que se emplean para la determinación de las enfermedades. (Otro).- Todas las técnicas inventadas por el hombre tratando de conocer los sucesos que desconoce del pasado, del presente y que se presentaran en el porvenir.

PROCESOS MENTALES INCONSCIENTES O "INCONSCIENTE Actividades que ocurren sin que los que las ejecutan se den cuenta de ellas. Según Freud son los procesos dinámicos que no llegan a la conciencia a pesar de su eficacia e intensidad, y a los cuales ningún esfuerzo de la voluntad ni ningún acto de la memoria puede traer a la experiencia conciente. También se les llama así a los impulsos, deseos y respuestas emocionales inaccesibles a la observación introspectiva.

PROFETA : (Rel).- es un hombre que pregona la voluntad de Dios; - místico, moralista, predicador y jefe político, que comunica recompensas y castigos divinos.

PROFECIA: Como Diagnóstico de curandería mágica: enfermedades presentidas por individuos con supuestos dones para percibir la voluntad de los seres sobrenaturales que envían los males. -- (Otro).- Advertencia de acontecimientos que sucederán por --- deseos de seres sobrenaturales.

PRONOSTICOS: Referidos a curandería, jamás tienen malas noticias - para el enfermo; se caracterizan por un optimismo exagerado - comparados con los de la medicina científica; resultan ventajosos para el ánimo del paciente, proque siempre dan esperanzas, nunca desalientan, aunque carezcan de veracidad. Esta - es la principal causa de que la curandería se mantenga vigorosa, a pesar del desarrollo de la medicina socializada.

PROPICIACION: Conjunto de condiciones o ritos que se hacen para - lograr ayuda de los seres sobrenaturales. Es muy antigua y - universal y va desde el llamado con frases especiales o sahumado, hasta el sacrificio de sangre.

PROPICIACIONES: Como terapias de curandería, son las actividades - para crear ambientes favorables a los seres sobrenaturales que pueden ayudar en la cura, o propiciar a los que han provocado la enfermedad.

PSICOANALISIS FRAGMENTADO O DESVIADO: Elimina la mayor parte de - las técnicas del psicoanálisis freudiano o las falsea. Está probado que no permite la recuperación del paciente, tendiendo a hacerlo muy dependiente del terapeuta. Principalmente - usan el oniroanálisis, el análisis regresivo y la hipnosis.

PSICOPOMPO: "El conductor de almas".

PSICOSIS: Cualquier estado psíquico anormal o patológico que tiende a constituir una entidad morbosa... (Otro).- Las caracte-- rísticas generales son: la distorsión o desorganización de la personalidad y su funcionamiento social, que se presente muy alterado. Se pierde la capacidad para distinguir entre las - experiencias subjetivas y la realidad. Abundan los delirios y las alucinaciones. Se destruye la represión y el yo cambia al grado de poder tolerar los impulsos o las fantasías reprimidos sin examinarlos ni reconocer que surgen del propio yo. El interés en el mundo exterior tiende a perderse. No se reconoce el estado de enfermedad propio y no se procura la co-- rrección... las psiconeurosis profundas y las psicosis no profundas suelen confundirse.

PSICOSOMATICA (MEDICINA): Técnicas curativas que se fundamentan en la teoría de que los estados patológicos del cuerpo son producto de problemas mentales. Son básicamente psicológistas y se abusa del efecto placebo.

PULSACION: Diagnóstico de las enfermedades del cuerpo humano hecho a través de la percepción tactil del pulso de las arterias y venas. Se toma en cuenta sobre todo el grosor y la rapidez. Es de origen chino.

PURGAS Y ENEMAS: Terapias médicas. Técnicas muy socorridas para las enfermedades intestinales. Las diarreas con sangre "enfrían" el cuerpo y se usa leche en enemas para "calentarlo". La purga lleva la idea de " despegar" lo que está haciendo daño.

PURIFICACION: Se llama así a todo rito destinado a librar de impureza a un sujeto que ha faltado a un tabú, o a la penitencia por actos reprobables cometidos. Se usan los elementos considerados "puros" por excelencia, como: agua, fuego, humo; también a la confesión y actos de autosacrificio.

QUELOMANCIA: Al igual que la escapulomancia se escribían signos en los carapachos de las tortugas y se ponían al fuego, interpretándose los craquelados.

QUERAUNOSCOPIA: Interpreta el sonido del trueno o rayo: su duración y valores tonales.

QUIAMBOLIA: Arrojar frijoles de diferentes colores e interpretar su combinación; muy popular en Mesoamérica.

QUIROMANCIA: Técnica de adivinación que interpreta las líneas de la mano. Se combina con la astrología. Las líneas largas son lo fundamental.

RABDOMANCIA: Con una rama, en forma de horqueta o no, principalmente de avellano, buscar aguas freáticas, sobre todo en lugares desérticos. Tardíamente la varita se convirtió en la famosa "vara de virtud" que creaba o desaparecía objetos.

RADIESTESIA: Se parece en su técnica a la rabdomancia. Se fundamenta en la idea de que todas las cosas emanan radiaciones y con una vara se puede detectar desde lo que piensa la gente, hasta el lugar donde se encuentran objetos perdidos. También señala ladrones.

REENCARNACION: Conjunto de ideas mágicas que suponen posibles la - vuelta de un espíritu a la vida corporal. (Rel.) Doctrina según la cual el alma regresa después de la muerte y reencarna - en otro cuerpo.

RELIGION: Por sus raíces significa "unir", "ligar". Se pueden dar decenas de definiciones. La más amplia es la que da E.B. Tylor "Toda creencia en seres sobrenaturales", pero elude muchas características que la diferencía de la magia, como la organización socio-política y la moral. Más correcto sería "es un conjunto de creencias que explican el contenido de la filosofía, a través de la voluntad de seres sobrenaturales. Se fundamenta en mitos que valida a través de ritos y cultos. La controla un sacerdocio jerarquizado e iniciado".

RENACIMIENTO: La acción de volver a nacer, volver a existir. Puede o no ser el mismo individuo, pero si la misma especie. V.gr. la vegetación.

RESURRECCION: Reunión del cuerpo y el alma después de la muerte - material del primero.

REVELACION: Diagnóstico curandero: la enfermedad se le revela al - curandero o al enfermo en estado de vigilia, por visiones, espíritus o seres sobrenaturales.

REZOS: Recitaciones memorizadas que forman parte de la propiciación a los seres sobrenaturales.

RITO: Serie de actos formales o convencionales de carácter mágico o religioso. Puede ser sinónimo de"ceremonial". Deben ser -- precisos y regularmente realizados por gente preparada o ini-- ciada. Le dan validez social a los mitos. Los más importan-- tes son los de "paso" o "edad".

RITOS DE PASO: (de pasaje o de edad). Los que se realizan cuando un individuo pasa de una etapa a otra de su vida y necesita el reconocimiento social del hecho. Ej: nacimiento, ciudadanía, matrimonio, muerte.

SACRIFICIO DE SANGRE: Muerte o herida a un animal o un ser humano para ofrendar su sangre a seres sobrenaturales. La idea principal es brindar la esencia de la vida material (la sangre) a quien no tiene presencia corpórea . También lleva la idea de expiación cuando lo hace el propio penitente.

SAGRADO: Lo relacionado con lo sobrenatural, imbuído en lo numinoso. Lo esotérico. Contrario a lo profano que pertenece a todos, lo exotérico.

SAHUMACIONES: Un ambiente cargado de olores, vapores o humos, adecuado, que alegra a los espíritus buenos y ahuyenta a los malos, entre los cuales van las enfermedades. Se sahuma con resinas y plantas aromáticas, con tabaco y plantas consideradas "poderosas", como la ruda. Se preparan durante las "limpias" o en lugares donde se van a celebrar sesiones espíritas. Los olores fuertes propician estados hipnóticos.

SALACION: Diagnóstico de curandería mágica. Males contraídos por haber tirado sal o por haberla pisado. Usada en brujería. Se confunde frecuentemente con la mala suerte, pero se diferencía en que a la salación la promueve un hechicero.

SALIACION: Técnica adivinatoria. Lectura del parpadeo de una persona al preguntarle algo.

SANTO: (Rel.) Persona que observa durante toda su vida los preceptos de su relgión, fielmente, en grado heróico, y que ha realizado "milagros" o actos sin explicación científica.

SANTONES: Los magos con poderes de toda naturaleza, pero sólo dedicados a propagar la fé en una religión, en la cual están en estado de gracia.

SANTO OFICIO: Congregación pontificia sagrada. Se fundó en 1542 para ayudar a la Santa Inquisición en la persecución de los "herejes". Entre sus principales obligaciones estaban las de proteger la fe. Se caracterizó por el abuso y la extorsión moral y material.

SATANAS: (Según el cristianismo). Voz hebrea que significa "perseguidor" o "adversario". Personificación del mal. El gran enemigo, el tentador, el ángel caído, el príncipe de las tinieblas. Consiguió ser el dueño de las almas de los hombres como consecuencia del pecado original que Adán y Eva cometieron contra el Todopoderoso en el Paraíso, pero Jesucristo vino a la Tierra y enseñó el camino de la salvación, constituyéndose en enemigos irreconciliables. Supuestamente Satanás acecha en todo momento para perder a los hombres y ganar almas. Esa es la explicación según la teología cristiana.

SATANISMO: 1) También llamado luciferismo; es la adoración de satanás o Lucifer como ángel de luz que liberará a la humanidad de su servidumbre para con el Creador. 2) Rito destinado a vene--

rar al diablo, cuya culminación es la Misa Negra. 3) Actividades de suprema rebeldía contra las religiones cristianas.

SAUROMANCIA: Técnica adivinatoria. Algunos reptiles, sobre todo los cocodrilos, se consideran mensajeros de los dioses y sus movimientos se interpretan como deseos divinos; africanos en su mayor parte.

SEMIOTICA: Técnica mántica de curandería. Buscar señales para adivinar la enfermedad que se padece cuando no es precisa; por Ej. ver en las vasijas que ha usado el enfermo.

SHAMANES O CHAMANES: Los tomamos como los formula Mircea Elíade: los individuos que ejercen la magia utilizando técnicas de éxtasis para comunicarse con los espíritus, y en su lenguaje, para esa comunicación, usan el término "vuelo". Abusan de drogas o agotamiento físico para llegar al estado hipnótico o epileptoide que les caracteriza. En América toman plantas alucinógenas.

SHINTO: Se llama así a la base mágico-religiosa que se encuentra en Asia Central desde el neolítico y que se concreta después de muy diversos modos en las diferentes culturas asiáticas. Se caracteriza por la enorme cantidad de deidades o animismo, y la exigencia del culto a todas las fuerzas naturales. Posteriormente se forman religiones, pero siempre carecen de ideas monoteístas; es mas bien un panteísmo, conjugado con un inumerable politeísmo; no tiene libros sagrados, ni sistemas ortodoxos de filosofía. Abunda en santuarios y su iconografía representa las ideas más contrastadas, sin olvidar nunca que se hacen para moradas de las divinidades. El culto incluye palmadas, oraciones, ofrendas, procesiones, danzas, sahumerios, flores y arroz.

SICOMANCIA: Técnica adivinatoria. La higuera, considerada como árbol de la paz familiar, dice en sus hojas el porvenir de los integrantes de la familia.

SINCRETISMO: Es el resultado de dos o mas corrientes de pensamiento, que se unen y dan lugar a una diferente a todas pero que las representa. Se puede aplicar a la magia,a la religión, a la filosofía, a la ética, etc..

SISMOMANCIA: Adivinación según los destrozos que hacen los terremotos.

SOTERIOLOGIA: Conjunto de teorías encaminadas a conseguir salvación.

SUCCION: Se chupa la piel del paciente para sacar lo que está haciendo daño, se hace a través de una caña o se coloca un pañuelo. Por lo regular se sacan pequeñas cosas de la boca para demostrar que han sido capaces de absober el mal, como clavos, pedazos de vidrio, astillas de madera y a veces animalitos. Técnica curandera casi universal, pero de amplia distribución en el México indígena

SUDORACIONES: Se les consideran purificadoras y se acude a baños de vapor, preferentemente, como el temazcal.

TABU: Prohibición cuya infracción tiene como consecuencia un castigo automático; prohibición que se apoya en cierta sanción mágico-religiosa; regulación social por abstención en la que se tienen en cuenta los aspectos peligrosos del poder sobrenatural, rodeándoles de observancias estrictas; de modo más lato, toda prohibición sagrada.

TACTO: Diagnóstico de curandería. Por las manos, el curandero trata de detectar los males.

TALISMAN: Casi sinónimo de amuleto, es un pequeño objeto o escrito que se supone da un poder sobrenatural al que lo lleva. Puede tener diversas formas y estar hecho de materiales diversos. Se dice que la construcción de un talismán requiere sumo cuidado ya que deben tenerse en cuenta aspectos siderales propicios de acuerdo a la persona que lo use y otras particularidades.

TALISMANES Y AMULETOS: Medicina mágica preventiva: Objetos apotropaicos que previenen contra enfermedades causadas por brujería, haciendo resistente al cuerpo, o bien alejando a los males.

TALOSOMANCIA: Técnica adivinatoria. El mar, su color, la alzada de sus olas, dan los datos para especiales interpretaciones.

TANATOMANCIA: Conjunto de técnicas para predecir el fin de una persona, de una ciudad o de una cultura.

TAUMATURGIA: De teurgia, magia blanca. Conjunto de conocimientos y técnicas que se dice que hacen lo contrario a la goecia o --

magia negra. El taumaturgo realiza actos que considera positivos, contrarios al satanismo.

TEFRAMANCIA: Adivinación por la ceniza, bien la húmeda que se craquela con la resequedad, o bien la forma que deja la del fuego sagrado.

TERAPIAS PSEUDO CIENTIFICAS: Se llaman así porque aunque están basadas en empirismos, se nutren de experiencias. La medicina científica ha tomado innumerables ideas de estas terapias.

TERAPIAS SINCRETICAS: Tienen como base los conceptos de la curandería tradicional y mágica, pero se le unen teorías pseudocientíficas, además de que se recetan con abundancia medicinas de patente y utilizan los servicios de los hospitales para intervenciones quirúrgicas que así resultan debidamente controladas. - Por lo regular las hacen médicos de poco éxito.

TERATOMANCIA: Adivinar y prevenir por el nacimiento de monstruos.

TEURGIA: Magia que se dice se sustenta de fuerzas divinas y por lo tanto no puede tener malas intenciones.

TOTEM: Término que la antropología universalizó, para el animal, -- planta u objeto que es venerado por una tribu o comunidad en especial, y que es tratado como un símbolo de ésta, su protector o como su antepasado. Pueden encontrarse tótems por --- edad, por sexo o por linajes.

TRANCE: Estado esencial para que se llegue a la hipnosis; se trata de un estado especial de la conciencia en el cual los sujetos responden mas que otras personas a las gestiones de anestesia, de amnesia, de regresión en la edad y de alucinaciones, aunque estudios últimos han puesto en duda este punto de vista, ya que algunos psicoterapeutas logran mas ampliamente el trance, impartiendo a grupos de hombres y mujeres no seleccionados, instrucciones para tareas motivacionales. (Otra).- Estado de disociación de la conciencia caracterizado por la suspensión de movimientos voluntarios y la presencia de actividades automáticas y estereotipia del pensamiento.

TRANSFERENCIA DEL MAL: Es el conjunto de actividades mágicas, me-- diante las cuales una dolencia se pasa a otra persona o a un - animal; es frecuente en la magia negra. Se cree que se puede transferir la edad de un viejo a un hombre joven, cambiando el nombre.

TRANSFORMACIÓN: El cambio sobrenatural del aspecto físico, que va de simples variaciones en las facciones hasta la total conversión a cosas o animales.

TRANSFORMISTAS: Los que supuestamente tienen "capacidad" de convertirse en animales, cosas, fuerzas de la naturaleza, otros hombres o hacerse invisibles. Generalmente se relaciona su cambio con su tótem, su animal-pareja, o su "alter-ego" humano - y para este último caso la psiquiatría tiene la explicación de la doble personalidad. Quizás quede bien colocado aquél que - dice que poseé el poder de ubicuidad o está en cualquier parte sin tener que desplazarse físicamente, muy celebrados en la magia asiática, del Cercano Oriente y de la Europa Medieval y renacentista.

TRANSMIGRACION: (Rel).- Sinónimo de metempsicosis. Transición del alma de una existencia a otra en este mundo. (Otro).- El renacimiento del alma después de la muerte, en otro cuerpo, que puede ser humano, animal, planta, objeto inanimado, demonio o deidad. La reencarnación implica renacer en la misma especie para muchos autores, para otros es sinónimo de transmigración. El budismo y el hinduísmo basan su moral práctica en la idea - de la transmigración porque el cuerpo que habitará el alma al desencarnarse, dependerá de la conducta observada en vida. --- Fue vital la idea de la transmigración para los órficos, los pitagóricos, los platónicos, los gnósticos y los maniqueos y en la actualidad hay grupos que resuelven así el dilema de la inmortalidad del alma.

TRANSMUTACIÓN: Cambiar una forma o substancia en otra. Se usó mucho en alquimia.

UBICUIDAD: Supuesto poder de estar en varios lugares al mismo tiempo. (Rel.) Dícese de los dioses, omnipresentes, que tienen poder de ubicuidad, así como de las personas que están en estado de gracia.

UNGÜENTOS PARA VOLAR: Preparados con drogas alucinógenas conocidas en el medievo europeo, eran untados por las brujas en las corvas o en tejido mucuoso como la lengua para mayor rapidez en su efecto. Todo se reducía a alucinaciones motoras y sensitivas como las que en la actualidad puede producir cualquier droga estupefaciente. En realidad, al aplicarlos frente a los - jueces, nunca volaron, pero al despertar creían que lo habían hecho.

VENTOSAS: Terapias médicas.- Muy frecuentes en dolores musculares o cuando el curandero ve que la enfermedad la ha producido un "mal aire". También se usan para dolores agudos hepáticos, - renales o intestinales. En algunas partes se aplican durante la limpia para ayudar a "sacar" el daño.

VIDENTE: Persona con supuestas capacidades sobrenaturales que dicen ver escenas pasadas, presentes en otro lugar o futuras, así -- como espíritus y personajes de otros planos de existencia.

VIENTO: Diagnóstico curandero. Se dice también enfermedad de "aire" a dolores intercostales, de oídos, lagrimeo, boca chueca - y afecciones respiratorias.

VISIONES: Algunas personas presumen de poder "ver" escenas del pasado, presente o futuro, en estado de vigilia o de sueño. Caracterizan a las personas en "olor de santidad". En la curandería mágica se aplican estos "poderes" para dar el diagnóstico, aplicar las terapias y opinar sobre el pronóstico.

VUELO: Se dice de la actividad del shamán, que realiza en estado - de trance para consultar en otros planos a los seres sobrenaturales. También se decía de la bruja medieval, que volaba al - aquelarre. En realidad es sólo la sensación provocada por los agentes hipnóticos que usan para alcanzar sus trances epileptoides, y que pueden ser plantas alucinógeneas o danzas hipnotizantes.

ZOOTERAPIA: El empleo de animales, sus partes, sus secreciones y - hasta sus cenizas, para curar. La serpiente de cascabel es la más relacionada con la medicina: sus cascabeles son amuletos,- partida por en medio y aplicada se cree que "chupar" su propio - veneno, su carne molida y seca se dice buena para el cáncer, para las hemorragias y para la fragilidad capilar, un poco de su veneno sirve para preparar antídotos, etc.. Con mentalidad de magia simpátetica se usa para adquirir potencia sexual; sesos para las cefáleas; hígado para la ictericia; ojos de golondrina para la ceguera; ubre de vaca para las grietas de pecho; el pene de los animales para la impotencia masculina, y la sangre y la grasa para preparar ungüentos. Casi todo lo anterior es de origen español o europeo. En Mesoamérica se comía el pene del tigre quemado (cenizas) para apagar los apetitos - sexuales masculinos. Sahagún describe pormenorizadamente los - animales que servían para preparar medicina o cataplasmas. No hay que olvidar que los animales nahuales o tótems eran tabús.

2.- BIBLIOGRAFIA DEL VOCABULARIO

No podemos asumir la responsabilidad de presumir que las definiciones dadas en el vocabulario sean nuestras. Resumen el pensamiento de muchos autores, y sólo hemos simplificado la terminología para que sea de fácil comprensión.

Es lógico que los términos esotéricos sean explicados con las ideas de esos especialistas y los que se refieren de manera amplia al pensamiento mágico los hayamos tomado de autores científicos.

Para que esta bibliografía sea identificable por los interesados llevará las siguientes siglas:

I.D.= Ideas dudosas.
C.- científico.
O.- ocultista
C.M.- dedicado a la curandería mágica o por lo menos a la medicina tradicionalista, no rigurosamente científica
P.- periodista, sensacionalista, literario.

ABBAGNANO, Nicola.
1963 "DICCIONARIO DE FILOSOFIA" (C)
Fondo de Cultura Económica. México

ALBRIGHT, William Foxwell.
1957 "FROM THE STONE AGE TO CHRISTIANITY". (C)
Doubleday Anchor Books. Doubleday and Co. Inc. Garden City. New York. U.S.A.

BEFAN, José
1975 "LAS SUPERSTICIONES" (I.D.)
Conjutos ritos, espíritus fastos y nefastos.
Editorial Bruguera, S.A. Barcelona.

BLAUBERG, I.; KOPNIN P.; PANTIN, I.
1975 "BREVE DICCIONARIO FILOSOFICO". (C)
Ediciones Estudio. Buenos Aires, Argentina.

BLUNDSON A., N.
1962 "POPULAR DICTIONARY OF SPIRITISM AND SPIRITUALISM" (O)
London, England.

BORN, W.
1944 "FETICHE, AMULETO Y TALISMAN" (C)
Acta Ciba No. 1-2.
Buenos Aires, Argentina.

BROWN, Norman
1961 "MYTHOLOGIES OF THE ANCIENT WORLD" (C)
Anchor Books. Doubleday and Co. Garden City.N.Y. U.S.A.

CARLOCK, Armando.
1976 "CURACIONES NATURALES Y PSIQUICAS" (C.M.)
Editorial Posada, S.A. México.

1976 "LA MEDICINA IGNORADA" (C.M.)
Editorial Posada, S.A. México, D.F.

CHRISTIE, Antony.
1968 "CHINESE MYTHOLOGY". (C)
The Hamlyn Publishing Group Limited Printed in Italy by O.G.A.M Verona.

DALMOR, E.R.
1970 "QUIEN FUE Y QUIEN ES EN OCULTISMO". (O)
Editorial Kier. Colección Horus.Buenos Aires,Argentina.

DE PLANCY, Collin.
1968 "DICCIONARIO INFERNAL" (O)
Editorial Taber. Barcelona, España.

ELIADE, Mircea
1960 "EL CHAMANISMO" (C)
Fondo de Cultura Económica. México.

FRAZER, James G.
1946 "EL TOTEMISMO" (C)
Editorial Kier. Buenos Aires, Argentina.

1956 "LA RAMA DORADA". (C)
Fondo de Cultura Económica. México.

FREUD, Sigmund
S/F "TOTEM Y TABU" (C)
Obras Completas de Freud. Editorial Iztaccíhuatl,S.A.
México.

FREUD, Sigmund
1958 "FREUD, DICTIONARY OF PSYCHOANALYSIS" (C)
Fawcett Publications, Inc.Greenwich, Conn. U.S.A.

GRAY, Louis Herbert (Edit)
1964 "THE MYTHOLOGY OF ALL RACES" (C)
N.Y. Cooper Square Pub. U.S.A. (Enciclopedia)

GRIMAL, P.
1966 "MITOLOGIAS DEL MEDITERRANEO AL GANGES" (C)
Editorial Larousse. París, Francia.

1967 "MITOLOGIAS DE LAS ESTEPAS, DE LOS BOSQUES Y DE LAS ISLAS" (C)
Editorial Larousse. Enciclopedia. París, Francia.

GOMVER, D.V.
1957 "MITOLOGIA GRIEGA Y ROMANA". (C)
Ediciones "Spime". Buenos, Aires, Argentina.

GUIRAND, F.
1971 "MITOLOGIA GENERAL" (C)
Editorial Labor. Barcelona.

HAMLYN, Paul
1965 "GREEK MYTHOLOGY" (C)
Editorial Polygrafia. Praga, Checoeslovaquia.

HAMLYN, Paul
1968 "NEW LAROUSSE ENCYCLOPEDIA OF MYTHOLOGY" (C)
The Hamlyn Publishing Group Limited. London.

HOGGARD, Howard Wilcot.
1962 "EL MEDICO EN LA HISTORIA" (C)
Editorial Sudamericana. Buenos Aires, Argentina.

HOLZER, Hanz (et.al)
1974 "ENCICLOPEDIA OF WITCHCRAFT AND DEMONOLOGY". (O)
Introducción de Hanz Holzer. Octopus Books, Ltd. England.

HONORIO (papa)
1760 "EL GRAN GRIMORIO DEL PAPA HONORIO". (O)
Copia de la Edición Hecha en Roma.

HOUDINI y DUNNINGER.
1973 "MAGIA Y MISTERIO" (P)
Editorial Novaro, S.A. México, D.F.

IROE, el Mago
1977 "CLAVICULAS DE SALOMON". (O)
Ediciones Roca México, D.F.

JONAS SUFURINO
S/F "EL LIBRO DE SN. CRIPRIANO" (O)
(Tesoro del Hechicero). Biblioteca Ciencias Ocultas.
México, D.F.

JUNG, Carl. G.
1970 "LOS COMPLEJOS Y EL INCONCIENTE" (C)
Alianza Editorial No. 155. Madrid, España.

KARLINS, Marvin y ANDREWS, Lewis M.
1973 "BIOINFORMACION" (C.M.)
Editorial Diana, México.

KEMPER, Werner.
1969 "EL SIGNIFICADO DE LOS SUEÑOS" (C)
Alianza Editorial. Editorial Castilla. Madrid,España.

KOLB, Lawrence
1976 "PSIQUIATRIA CLINICA MODERNA" (C)
La Prensa Médica Mexicana. México, D.F.

KONING, Frederik
1974 (a) "DICCIONARIO DE OCULTISMO" (O)
Editorial Bruguera, S.A. Barcelona, España.

1974 (b) "DICCIONARIO DE DEMONOLOGIA" (O)
Editorial Bruguera, Barcelona, España.

KRAMER, Samuel Noah
1961 "MYTHOLOGIES OF THE ANCIENT WORLD". (C)
Anchor Books. Doubleday and Co. Inc. Garden City,New York.

LARA, José Manuel, (director)
1978 "ENCICLOPEDIA PLANETA DE LAS CIENCIAS OCULTAS Y PARAPSICOLOGIA". (O)
7 volúmenes y 1 Glosario. Madrid España.

LE SCOUEZEC, Gwen
1973 "DICCIONARIO DE LAS ARTES ADIVINATORIAS" (O)
Edit. Martínez Roca, S.A. Barcelona,España.

MAHE, André (y varios autores)
1972 "LAS MEDICINAS DIFERENTES" (I.D.)
Enciclopedia Horizonte. Plaza and Janés, S.A.
Barcelona, España.

MARIN, (Edit)
1973 "HISTORIA DEL MUNDO INSOLITO" (I.D.)
3 Vols. Varios autores. Gran Biblioteca Marín.Barcelona

MASSON, Hervé
1975 "MANUAL-DICCIONARIO DE ESOTERISMO". (O)
Ediciones Roca. La Otra Ciencia. México, D.F.

MEZ-Mangold, Lydia
1971 "BREVE HISTORIA DEL MEDICAMENTO" (C)
F. Hoffmann-La Roche & Cía.,S.A. Basilea.

MONTAGUE SUMMERS, A. Sphonsus
S/F "THE VAMPIRE IN EUROPE". (O)
University Books Inc. New York.

MOORNE, Dr.
1964 "ENCHIRIDIONES, GRIMORIOS Y PANTACULOS" (O)
Editorial Caymi. Buanos Aires, Argentina.

NOGUIN, J.G.
1960 "MITOLOGIA UNIVERSAL ILUSTRADA". (C)
Joaquín Gil-Editor. Buenos Aires, Argentina.

OTTO, Rudolf
1965 "LO SANTO". (C)
Revista de Occidente. Madrid, España.

PEGAZO, Osvaldo.
1968 "MANUAL DE LA MAGIA Y DE LA BRUJERIA" (D)
Editorial de Vecchi. Barcelona.

PIKE, Royston E.
1960 "DICCIONARIO DE RELIGIONES". (C)
Fondo de Cultura Económica. México, D.F.

PUECH, Henri-Charles et. al.
1978 "HISTORIA DE LAS RELIGIONES" (C)
12 Vols. Siglo XXI. México-España-Argentina-Col.

PUNTNAM'S
1964 "MYTHOLOGICAL DICTIONARY". (C)
Capricorn Books. Concise Putnam's. New York.

READ, Carveth
1925 "MAN AND HIS SUPERSTITIONS" (C)
Cambridge Univ. Press. U.S.A.

RHINE, J.B. y PRATT, J.G.
1976 "PARAPSICOLOGIA" (I.D.)
Editorial Troquel. Pág. 231 a 237. Buenos Aires, Argentina.

RIVIERE, Jean.
1974 "AMULETOS, TALISMANES Y PANTACULOS" (D)
Serie la Otra Ciencia. Editorial Martínez Roca. Barcelona, España.

ROBBINS ROSSELL, Hope.
1959 "THE ENCYCLOPEDIA OF WITCHCRAFT AND DEMONOLOGY" (O)
Crown Publisher, N.Y.

ROBELO, Cecilio A.
1980 "DICCIONARIO DE MITOLOGIA NAHUATL" (C)
Faccímil en 2 Volúmenes. Editorial Innovación, S.A. México, D.F.

ROHEIM, Geza
1959 "MAGIA Y ESQUIZOFRENIA". (C)
Editorial Paidos. Buenos Aires, Argentina.

ROSENBERG, Tobías.
1946 "LA SERPIENTE EN LA MEDICINA Y EN EL FOLKLORE". (C.M.)
Ediciones Tridente, S.A. Buenos, Aires, Argentina

SPURZHEIM Y ZIMMERMANN
S/F. "EL LIBRO SUPREMO DE TODAS LAS MAGIAS". (O)
Editorial Saturno. Biblioteca Ciencias ocultas. México.

SYKES EGERTON, Co.
1965 "EVERYMAN'S DICTIONARY OF NONCLASSICAL MYTHOLOGY" (C)
J.M. Dent and Sons. London. England.

TYLOR, Edward, Burnett
1958 "RELIGION IN PRIMITIVE CULTURE". (C)
Harper Torchbooks. Harper & Brothers Publishers. New York

VARMACHAKA, Jintroh.
1973 "DICCIONARIO DE CIENCIAS OCULTAS" (O)
Editores Mexicanos Unidos, S.A. México.

WARREN, Howard C.
1960 "DICCIONARIO DE PSICOLOGIA". (C)
Fondo de Cultura Económica. México, D.F.

WINICK, Charles.
1956 "DICTIONARY OF ANTHROPOLOGY". (C)
Philosophical Library. New. York. U.S.A.

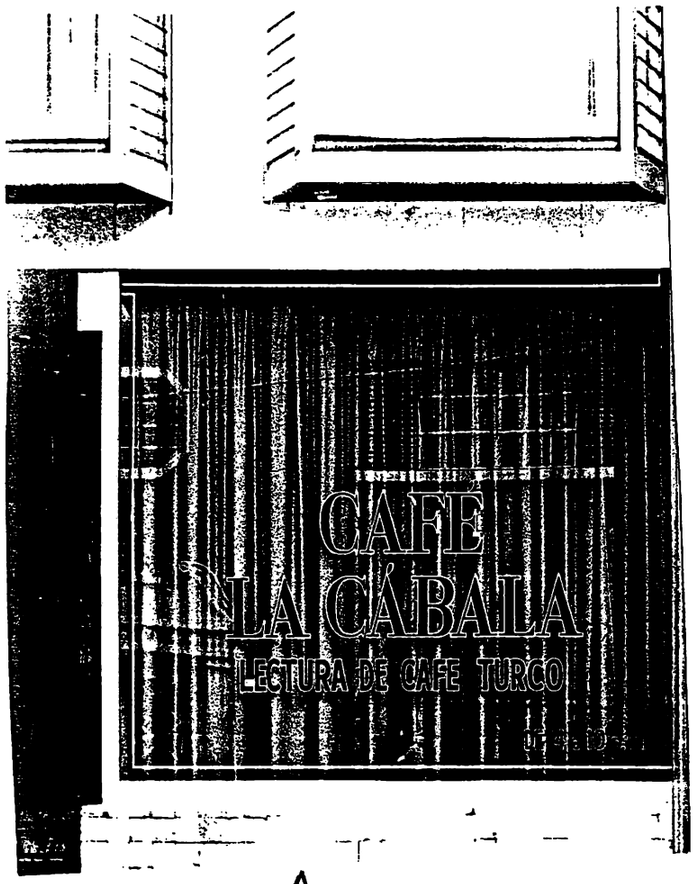
WISSLER, , Clark
1916 "GENERAL DISCUSSION OF SHAMANISTIC AND DANCING SOCIETIES". (C)
P. 853-876. Antrhropological Papers of the American Museum of Natural History Vol. XI Pt. XII. New York. U.S.A.

WOLFF, Werner
1974 "INTRODUCCION A LA PSICOPATOLOGIA". (C)
Fondo de Cultura Económica. Breviario No. 119. México.

ZANIAH.
1962 "DICCIONARIO ESOTERICO". (O)
Editorial Kier. Buenos Aires, Argentina.

ZOLAR
1973 "ENCICLOPEDIA DEL SABER ANTIGUO Y PROHIBIDO"
Alianza Editorial. Madrid.

TODO TIPO DE FORMAS DEL PENSAMIENTO MAGICO NOS ABATEN



A

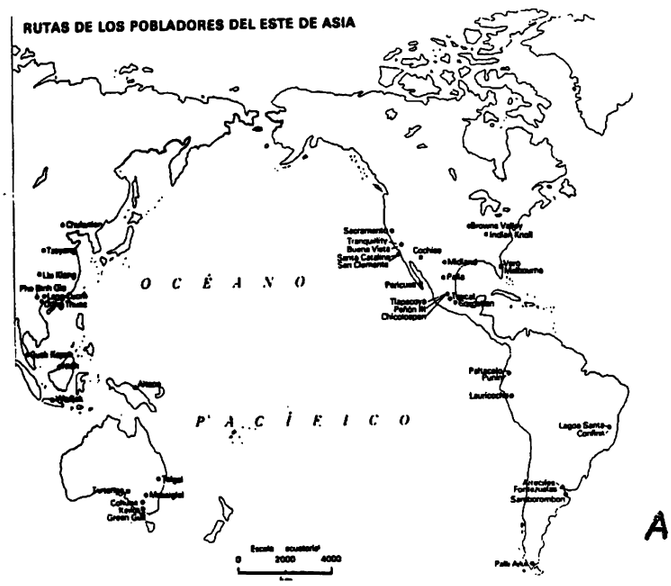
B

C

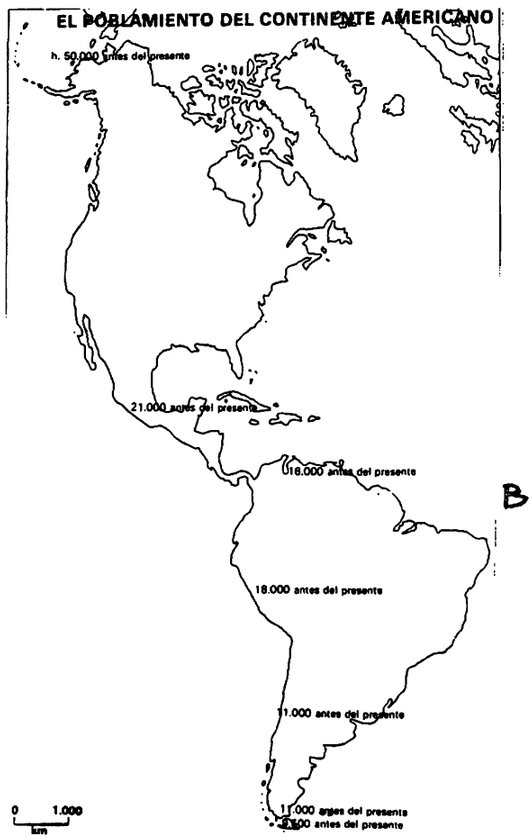
D

A.- Múltiples establecimientos donde "trabajan" diversos adivinos.
B,C.- Mercado de Sonora, en martes y jueves, con manojos de hierbas para "limpias" y toda clase de satisfactores para las actividades mágicas.
D - Uno de los mas famosos hechiceros curanderos del mercado de Santa Julia.

EL AMERICANO PREHISTORICO Y SU PENSAMIENTO MAGICO.



A



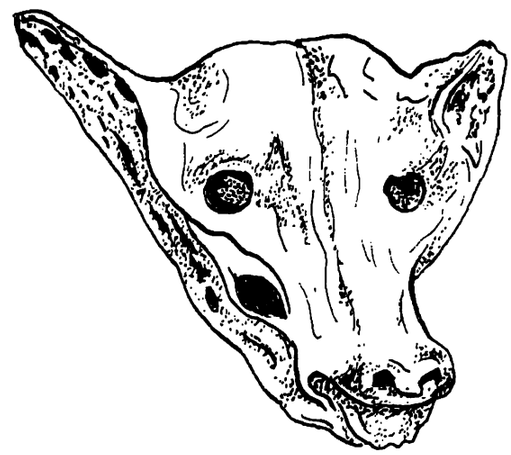
B

A.- Dispersión de un núcleo as
tico de sinánthropos, segú
Lorenzo. Nosotros utilizam
la ilustración para señala
la entrada del hombre a Am
rica, con shamanismo, mitc
elementales, organización
miliar matrilineal y caler
rio lunar incipiente.

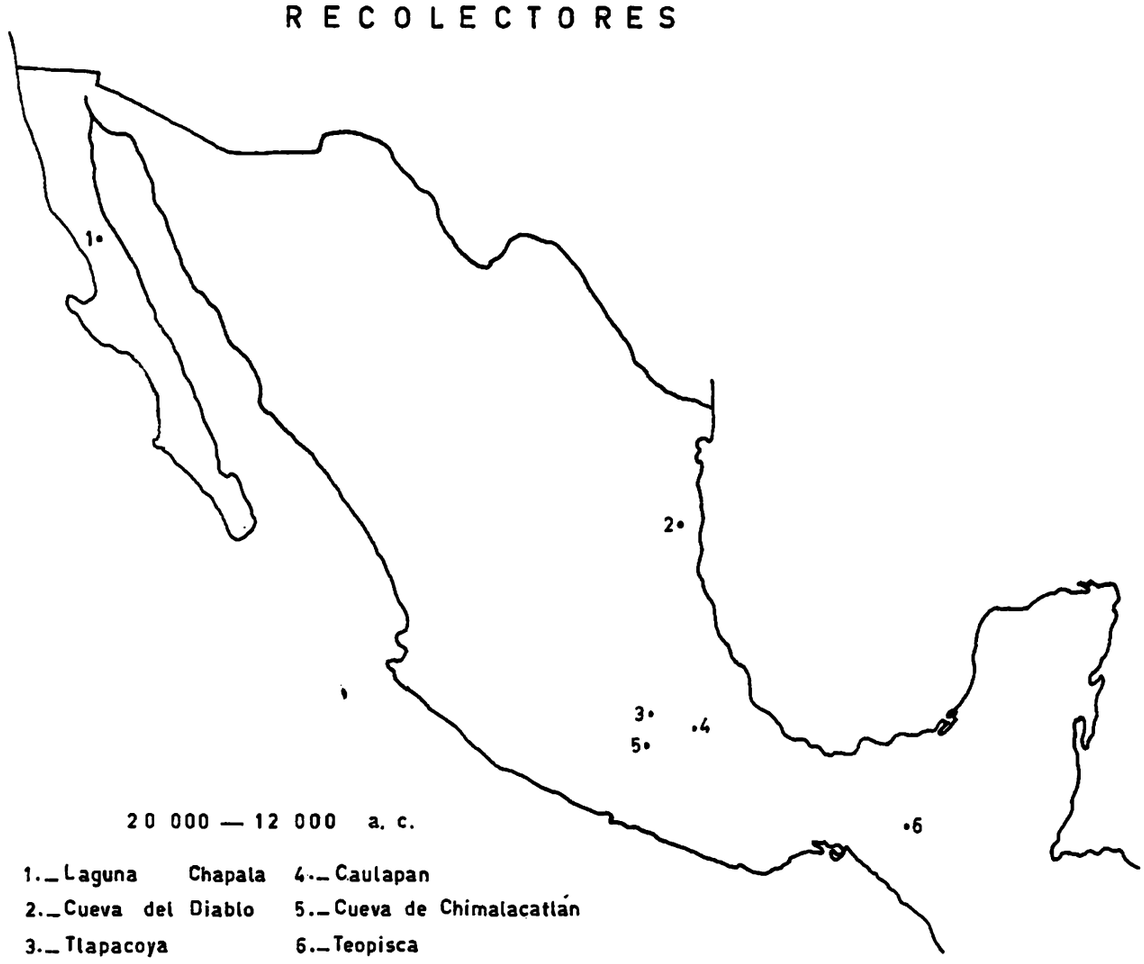
B.- Ocupación del continente p
esos grupos.

C.- Sacro de camélido fósil de
Tequixquiac, tallado en fc
ma de cabeza de cánidc, cc
amuleto, tótem o nahual. I
leyra le da una antigüedac
de 12 000 A de J.C.

C



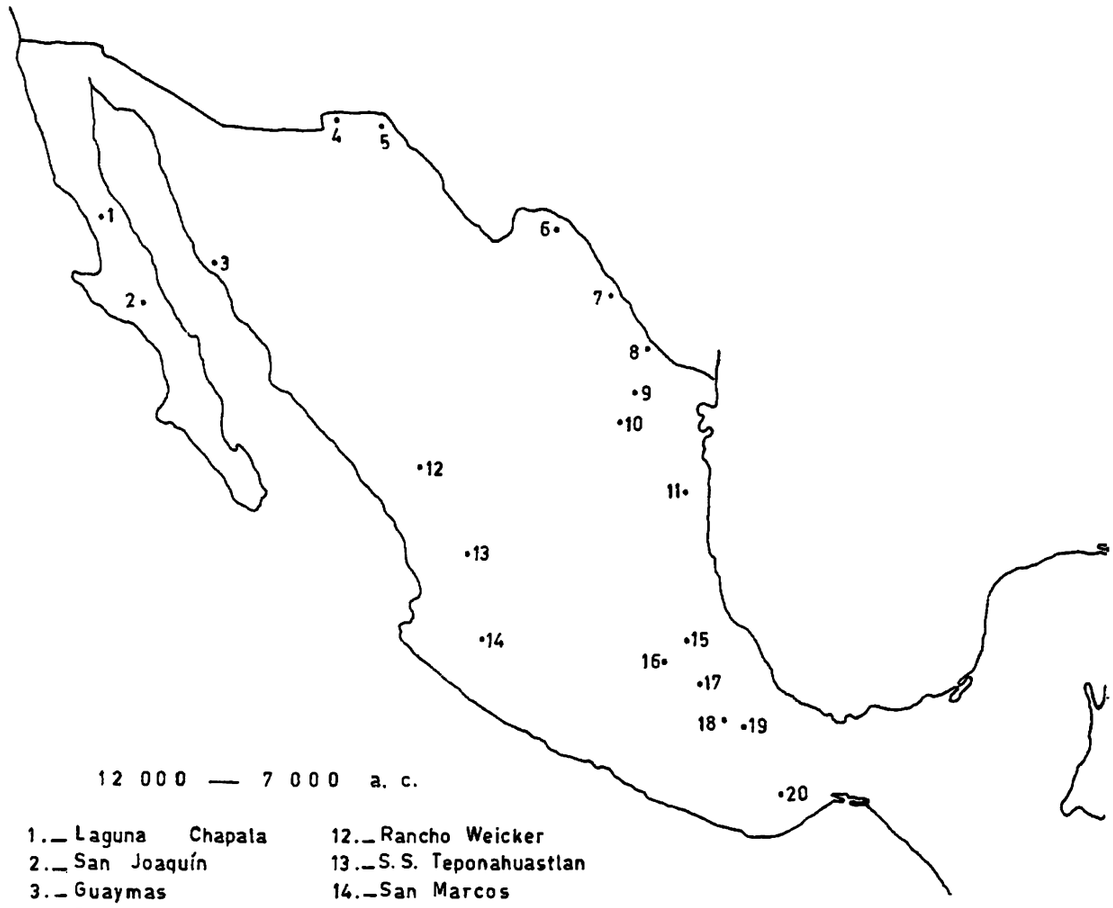
RECOLECTORES



20 000 — 12 000 a. c.

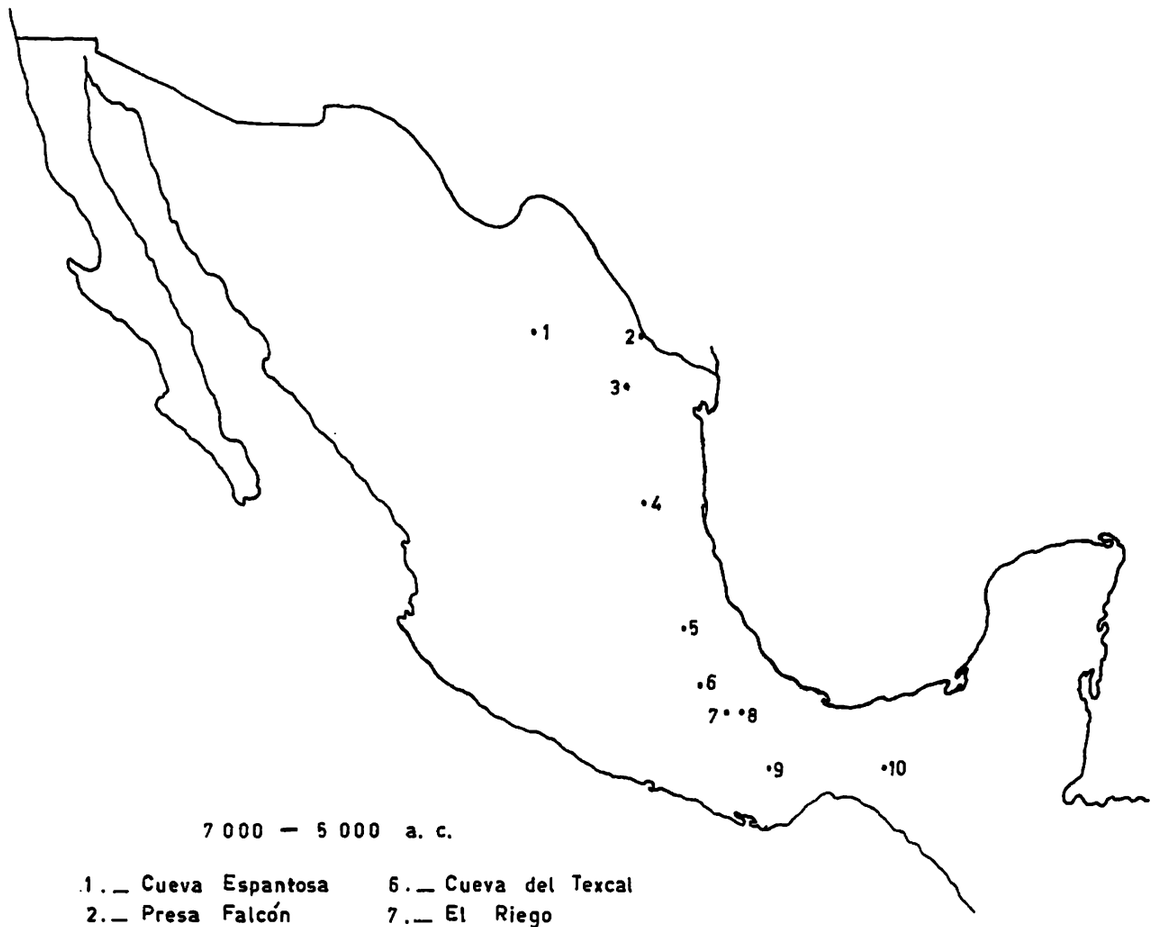
1.— Laguna Chapala
2.— Cueva del Diablo
3.— Tlapacoya
4.— Caulapan
5.— Cueva de Chimalacatlán
6.— Teopisca

CAZADORES—RECOLECTORES



1.—Laguna Chapala
2.—San Joaquín
3.—Guaymas
4.—Rancho Colorado
5.—Samalayucan
6.—La Chuparrosa
7.—Presa Falcón
8.—Ciudad Guerrero
9.—Puntita Negra
10.—La Calzada
11.—Cueva del Diablo
12.—Rancho Weicker
13.—S. S. Teponahuastlan
14.—San Marcos
15.—Cueva del Tecolote
16.—Tlapacoya, Tepexpan, Ixtapan, Los Reyes Acozac, S. B. Atepehuacan
17.—S. J. Chaucingo
18.—El Riego
19.—Coxcatlan
20.—Cueva Blanca

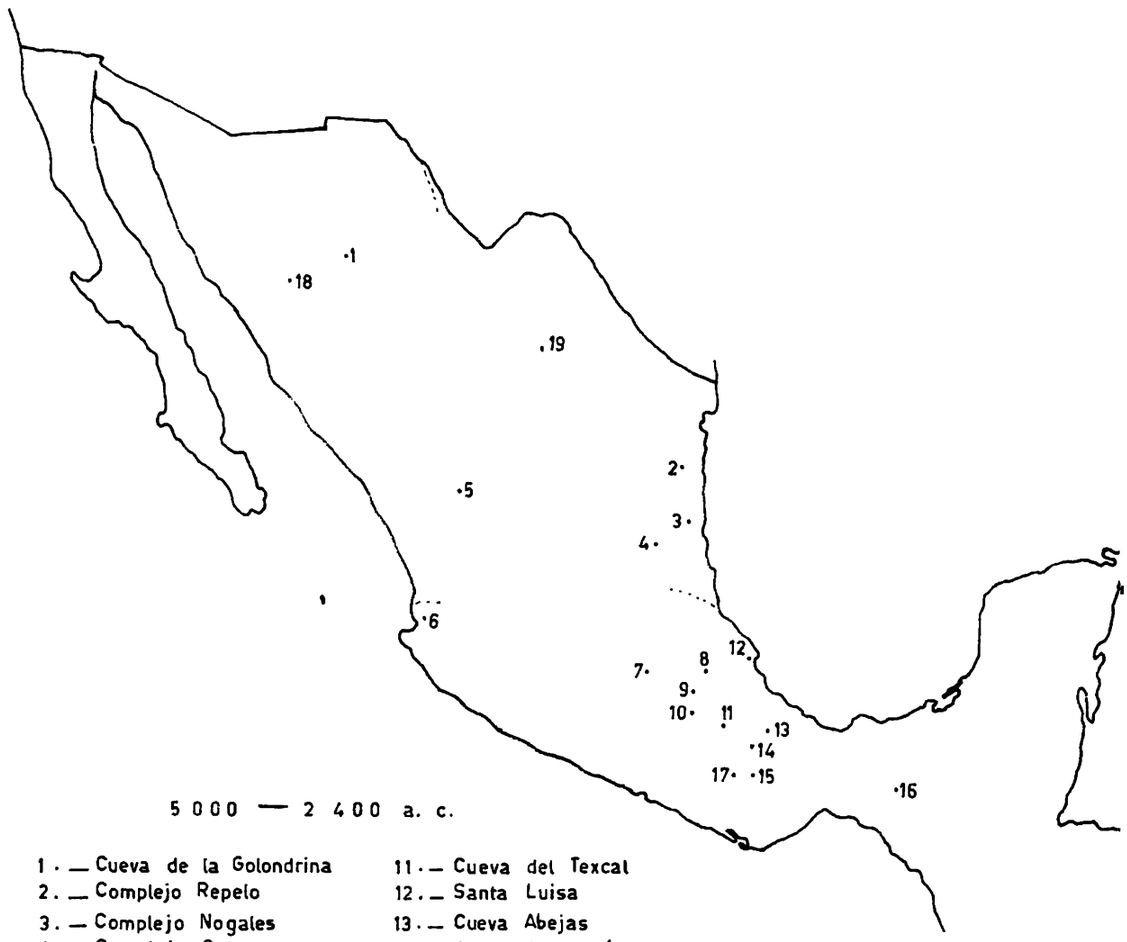
TRANSICION A LA AGRICULTURA



7 000 — 5 000 a. c.

1.— Cueva Espantosa
2.— Presa Falcón
3.— San Isídro
4.— Infiernillo
5.— Cueva del Tecolote
6.— Cueva del Texcal
7.— El Riego
8.— Coxcatlán
9.— Guila Naquítz
10.— Sta. Marta

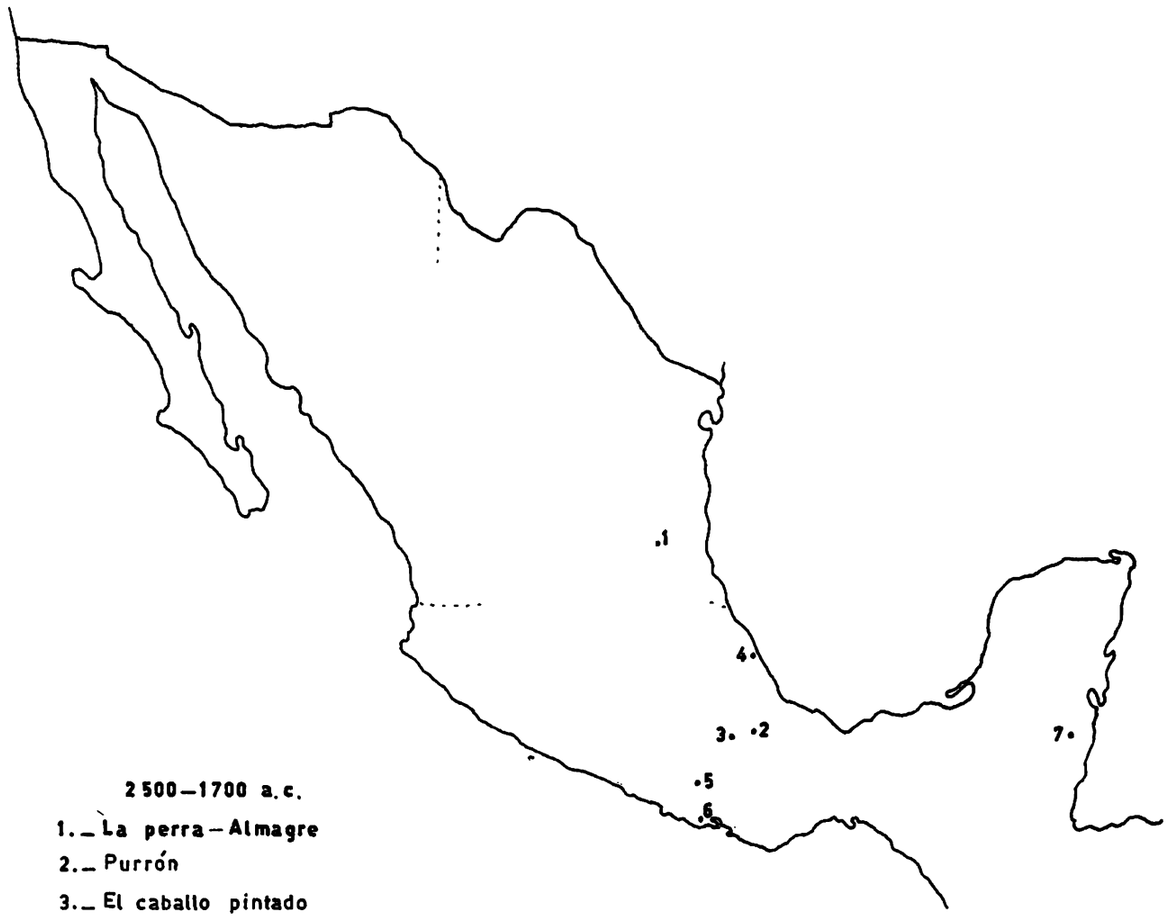
AGRICOLAS INCIPIENTES



5 000 — 2 400 a. c.

1. — Cueva de la Golondrina
2. — Complejo Repelo
3. — Complejo Nogales
4. — Complejo Ocampo
5. — Los Caracoles
6. — Complejo Matanchen
7. — Cueva de san Nicolas
8. — Cueva del Tecolote
9. — Chicoloapan
10. — Tlapacoya; Chalco
11. — Cueva del Texcal
12. — Santa Luisa
13. — Cueva Abejas
14. — Cueva Coxcatlán
15. — Yanhuitlan
16. — Sta Marta
17. — Yuzanu
18. — Peralta
19. — Cueva Espantosa

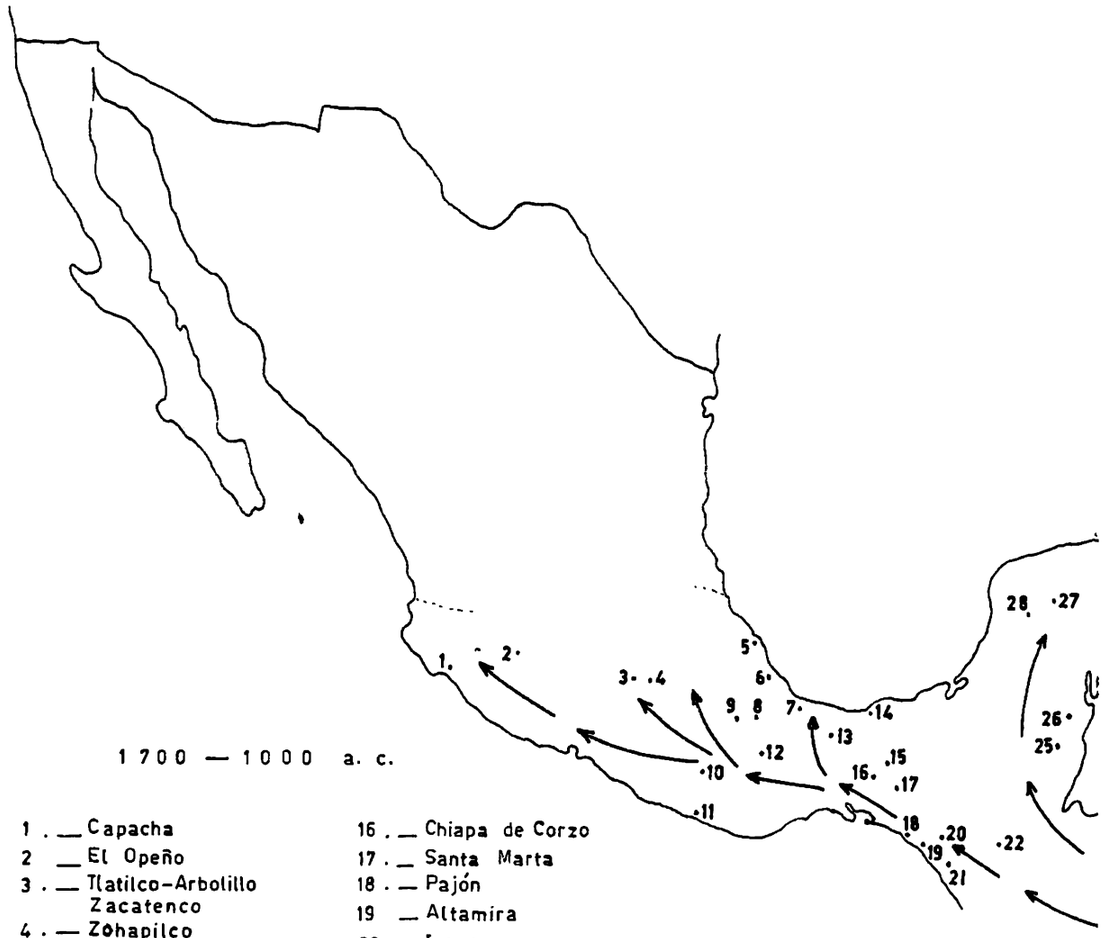
INICIOS DE LA CERAMICA



2500—1700 a.c.

1.— La perra—Almagre
2.— Purrón
3.— El caballo pintado
4.— Santa Luisa
5.— Amuco
6.— Puerto Marquez
7.— Coello

ALDEAS AGRICOLAS PLENAS CERAMICA CON INFLUENCIA SUREÑA

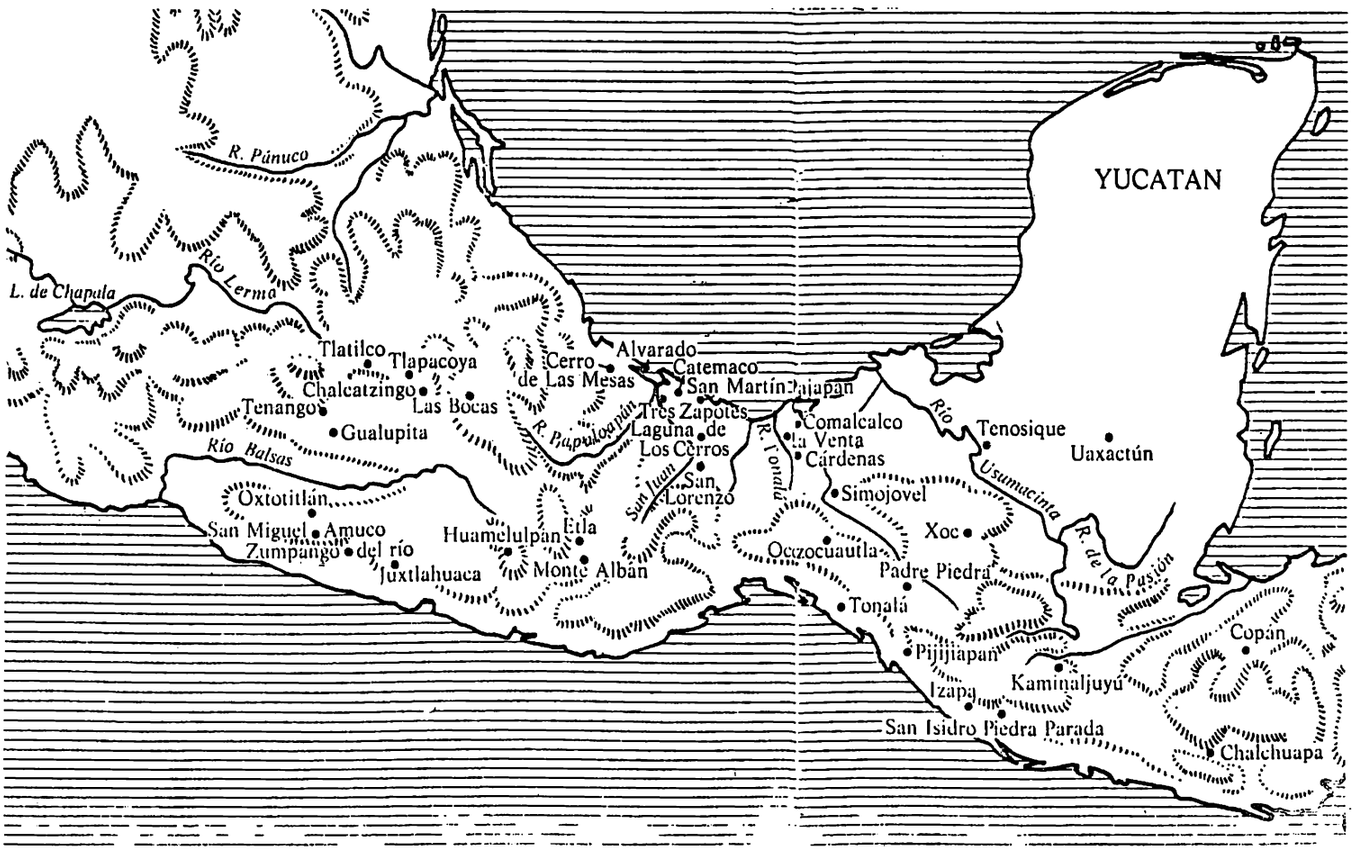


1 . — Capacha
2 — El Opeño
3 . — Tlatilco-Arbolillo Zacatenco
4 . — Zohapilco
5 . — Santa Luisa
6 . — El Trapiche-Chalahuite
7 . — Tres Zapotes
8 . — Ajalpan
9 . — Caballo Pintado
10 . — Amuco
11 . — Puerto Marquez
12 . — Tierras Largas
13 . — San Lorenzo
14 . — La Venta
15 . — San Isidro
16 . — Chiapa de Corzo
17 . — Santa Marta
18 . — Pajón
19 — Altamira
20 . — Izapa
21 . — Ocos
22 . — Kaminaljuyú
23 . — Yarumela
24 . — Yojoa
25 . — Barton Ramie
26 . — Coello
27 . — Cenote Maní
28 . — C. Loltun

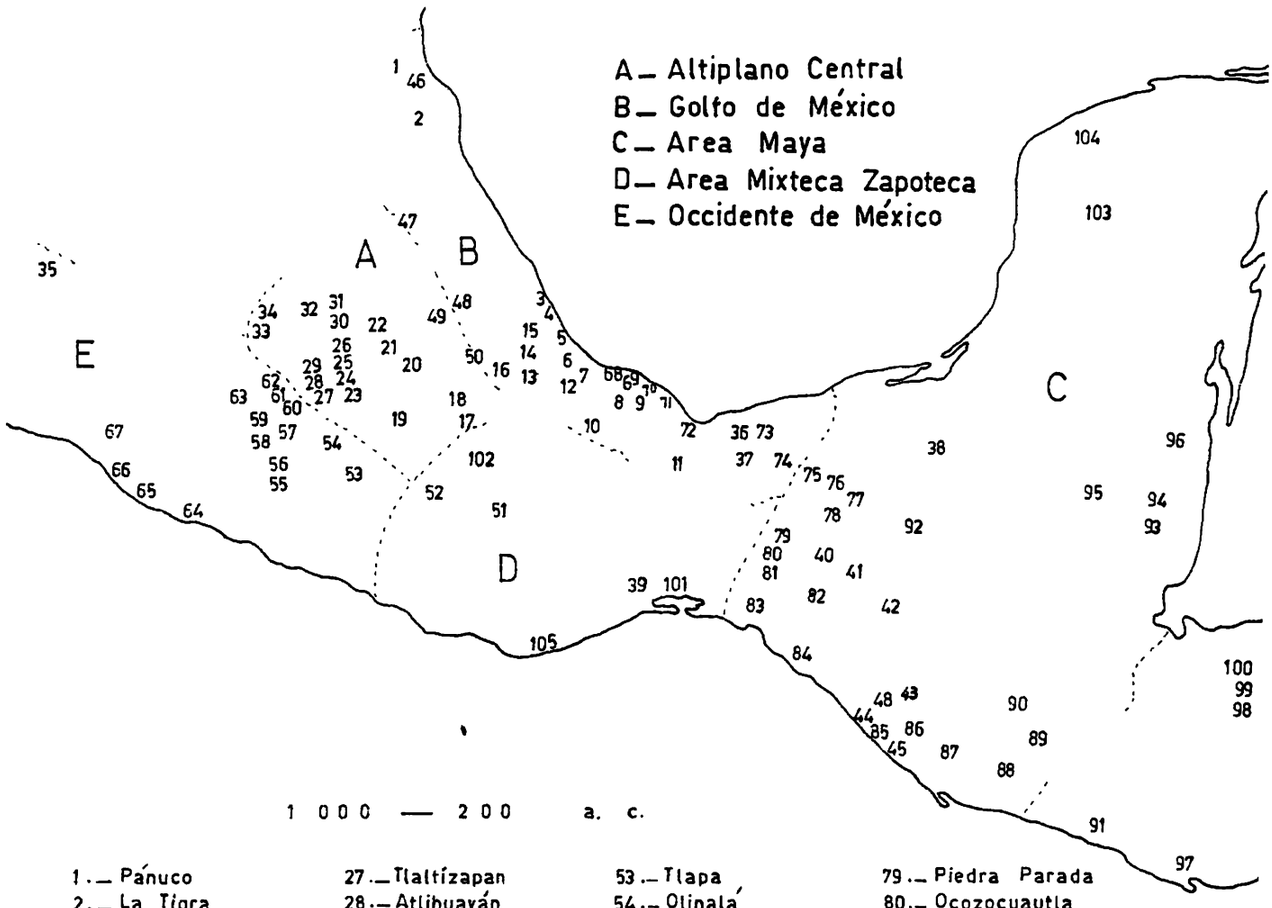
1.- Occidente de México.
2.- Altiplano Central.
3.- Costa del Golfo.
4.- Area Mixteco-Zapoteca.
5.- Area Maya.

Las divisiones señaladas son las propuestas para las culturas arqueológicas o prehispánicas.

LOS SITIOS MAS IMPORTANTES HASTA LOS PRIMEROS ESTADOS

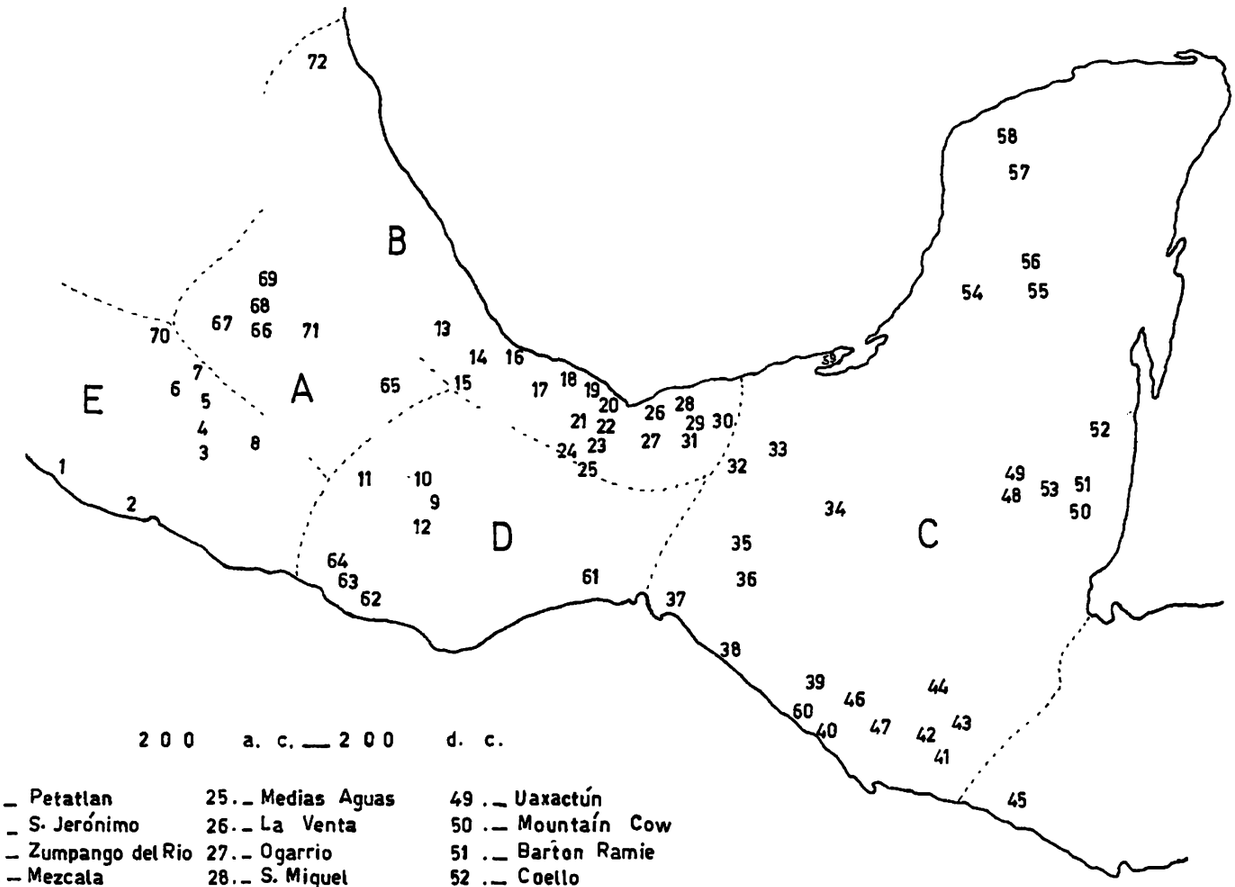


PRINCIPIO DE LAS CULTURAS TEOCRATICAS

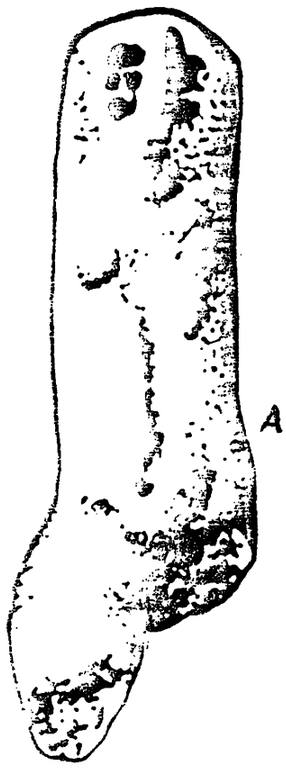


1.— Pánuco
2.— La Tigra
3.— El Viejón
4.— El Trapiche-Chalahuite
5.— Boca del Rio
6.— El Naranjal
7.— Alvarado
8.— Los Tuxtlas
9.— Tres Zapotes
10.— Cosamaloapan
11.— San Lorenzo
12.— Cerro de las Mesas
13.— Quahtochco
14.— Remojadas
15.— Tolome
16.— Amatlán
17.— Ajalpan
18.— Tehuacan
19.— Caballo Pintado-Las Bocas
20.— Totomihuacan
21.— Cholula
22.— S. Martín Texmelucan
23.— Chalcatzingo
24.— Olintepec
25.— Tlayacapan
26.— Gualupita
27.— Tlaltízapan
28.— Atlihuayán
29.— Yautepec
30.— Tlapacoya
31.— Xaloztoc
32.— Tlatilco
33.— Tecaxic-Calixtlahuaca
34.— Metepec
35.— El Opeño
36.— La Venta
37.— Ogarrio
38.— Balancán
39.— Juchitán
40.— Chiapa de Corzo
41.— Acala
42.— Santa Rosa
43.— Izapa
44.— Mazatán
45.— La Victoria - Ocós
46.— Topila
47.— Necaxa
48.— Coatepec
49.— Aljojuca
50.— Orizaba
51.— Monte Albán
52.— Huamelulpan
53.— Tlapa
54.— Olinalá
55.— Chilpancingo
56.— Zumpango del Rio
57.— Mayaltepec
58.— Mezcala
59.— Iguala
60.— Tepecuacuilco
61.— El Naranjo
62.— Taxco
63.— Teloloapan
64.— S. Jerónimo
65.— Coyuquilla
66.— Petatlán
67.— Zihuaquio
68.— El Mesón
69.— Angel R. Cabada
70.— S. Andrés Tuxtla
71.— Piedra Labrada
72.— S. Martín Pajapan
73.— S. Miguel
74.— Blasillo
75.— S. Vicente
76.— Tapijulapa
77.— Cerro de la Pava
78.— Simojovel
79.— Piedra Parada
80.— Ocozocuautla
81.— El Canelar
82.— Padre Piedra
83.— Tonalá
84.— Pijijiapan
85.— Altamira
86.— S. Isidro Piedra Parada
87.— Mazatenango
88.— Sta. Lucia Cotzumalguapan
89.— Kaminaljuyú
90.— Zacualpa
91.— Chalchoapa
92.— Batehaton
93.— Mountaín Cow
94.— Barton Ramíe
95.— Uaxactún
96.— Coello
97.— Cerro Zapote
98.— Yarumela
99.— Yojoa
100.— Travesía
101.— Laguna Zope
102.— Tierras Largas
103.— Cueva de Loltún
104.— Ozibilchaltún
105.— Puerto Angel

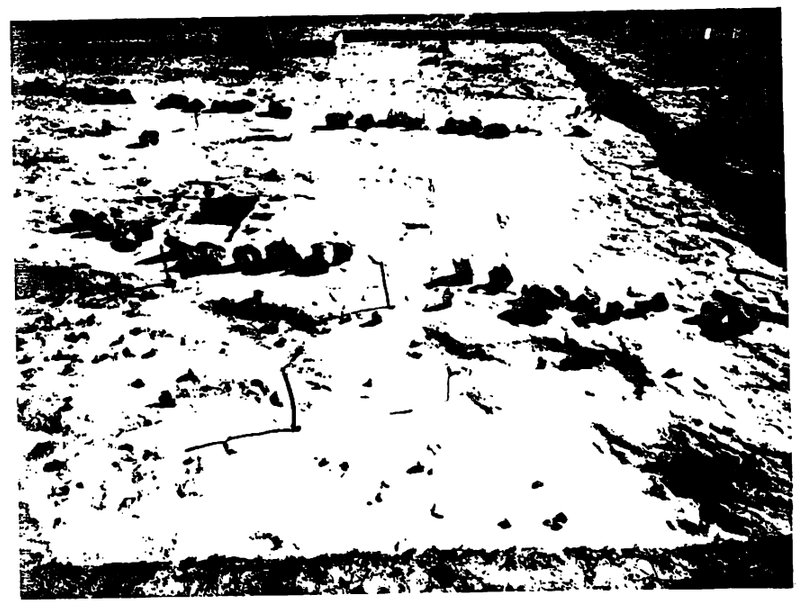
DESARROLLO DE LAS CULTURAS TEOCRATICAS



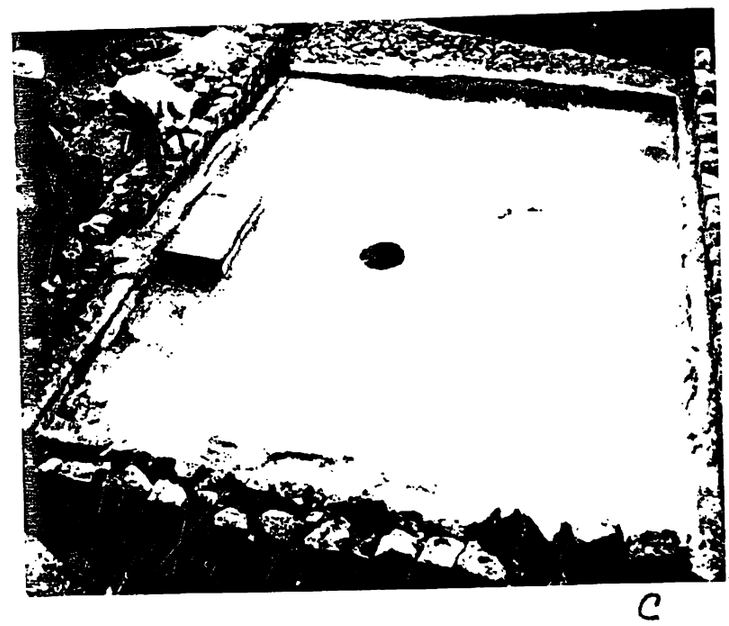
1 .— Petatlan
2 .— S. Jerónimo
3 .— Zumpango del Rio
4 .— Mezcala
5 .— Iguala
6 .— Teloloapan
7 .— Taxco
8 .— Olinala
9 .— Monte Albán
10 .— S. José Mogote
11 .— Huamelulpan
12 .— Cuilapan
13 .— Potvaredas
14 .— Nopiloa
15 .— Tierra Blanca
16 .— Alvarado
17 .— Tres Zapotes
18 .— Catemaco
19 .— Piedra Labrada
20 .— Pilapan Mirador
21 .— Acayucan
22 .— Minatitlán
23 .— S. Lorenzo
24 .— Estero Rabón
25 .— Medias Aguas
26 .— La Venta
27 .— Ogarrio
28 .— S. Miguel
29 .— S. Fernando
30 .— Cárdenas
31 .— El Mulato
32 .— S. Vicente
33 .— Tortuguero
34 .— Batehatón
35 .— Chiapa de Corzo
36 .— Padre Piedra
37 .— Tonalá
38 .— Pijijiapan
39 .— Izapa
40 .— La Victoria
41 .— sta. Lucía Cotzumalhuapa
42 .— El Baul
43 .— Kaminaljuyú
44 .— Zacualpa
45 .— Chalchoapan
46 .— Abaj Takalik
47 .— Chocolá
48 .— Tikal
49 .— Uaxactún
50 .— Mountaín Cow
51 .— Barton Ramie
52 .— Coello
53 .— Holmul
54 .— Edzná
55 .— Dzibilnocac
56 .— Sta. Rosa Xtampak
57 .— Acanceh
58 .— Dzibilchaltún
59 .— Xicalango
60 .— Mazatán
61 .— Juchitán
62 .— S. Fco. Arriba
63 .— Jamiltepec
64 .— Piedra Parada
65 .— Tehuacán
66 .— Tlapacoya
67 .— Cuicuilco-Ticomán
68 .— S. Cristobal Ecatepec
69 .— Teotihuacan
70 .— Chupícuaro
71 .— Chululu
72 .— Pánuco



A



B



C

A.-Figurilla de barro de Zohapilco, que Niederberger considera parte del culto a la fertilidad, con una antigüedad de 2 300 A de J.C. 4.5 Cms. por 1.5 Cms.

B.- Campo para danzas rituales, que Drennan calcula entre 5 000 y 4 000 A de J.C., en Geo-Shih, Oaxaca.

C.- Restos de un posible templo en San José Mogote, Oax., fase Tierras Largas temprano, que Flannery sitúa en 1 350 A de J.C.

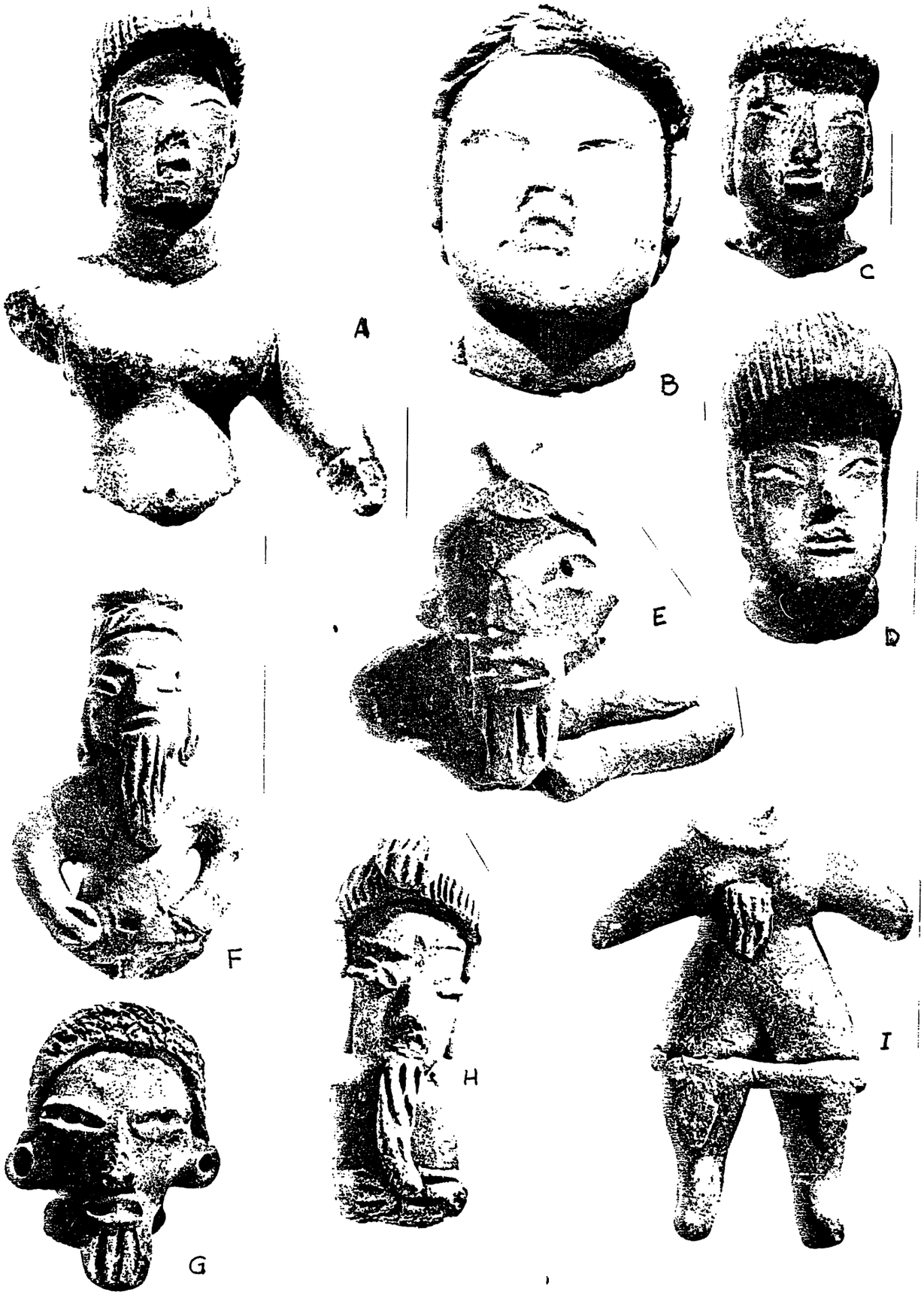
LA POBLACION COMUN

MUJERES CON ATUENDOS FRECUENTES.

ATUENDOS MASCULINOS FRECUENTES.

Un alto porcentaje de figurillas del Preclásico muestra estos arreglos en cuerpos desnudos o semidesnudos; creemos que señalan a la población sólo con iniciación de púberes. Promedio de las cabezas 2.5. Cms. Fotos de J.R. Medina en R. Reyna, 1971.

PEINADOS FEMENINOS QUE FUNGIERON COMO SEÑALADORES DE STATUS, JERARQU
ESTADO CIVIL, INICIACION, Etc. ALGUNOS DEBEN SER PRINCIPIOS DE ESCRI
RA O SEÑALES MAGICAS.



A,B,C,D,- Peinados con flequillo que en la época mexica era para los macehuales. Aquí puede también señalar bajo status social.

E,F,G,H,I Hombres con barbilla. ¿Jueces o parte de un consejo de ancianos?.

Fotos J.R.Medina en R. Reyna, 1971.

ARRIBA.- ¿ Venus negras ?.

ABAJO.- Mujeres púberes -- con deformación globu-- lar de piernas, mutila- ción dentaria y señala- dores totémicos en el - tocado.

Fotos J.R. Medina en R. -- Reyna, 1971.

CULTO A LA MATERNIDAD

FIGURILLAS DEL PRECLASICO DE DIFERENTE PROCEDENCIA.

A y B.- Madre cargando al niño.

C.- Madre con cuna para - fijar al niño las tablas de deformación craneana.

EL TOTEMISMO COMO DESCENDENCIA GENETICA DE UN ANIMAL.

A

C

D

B

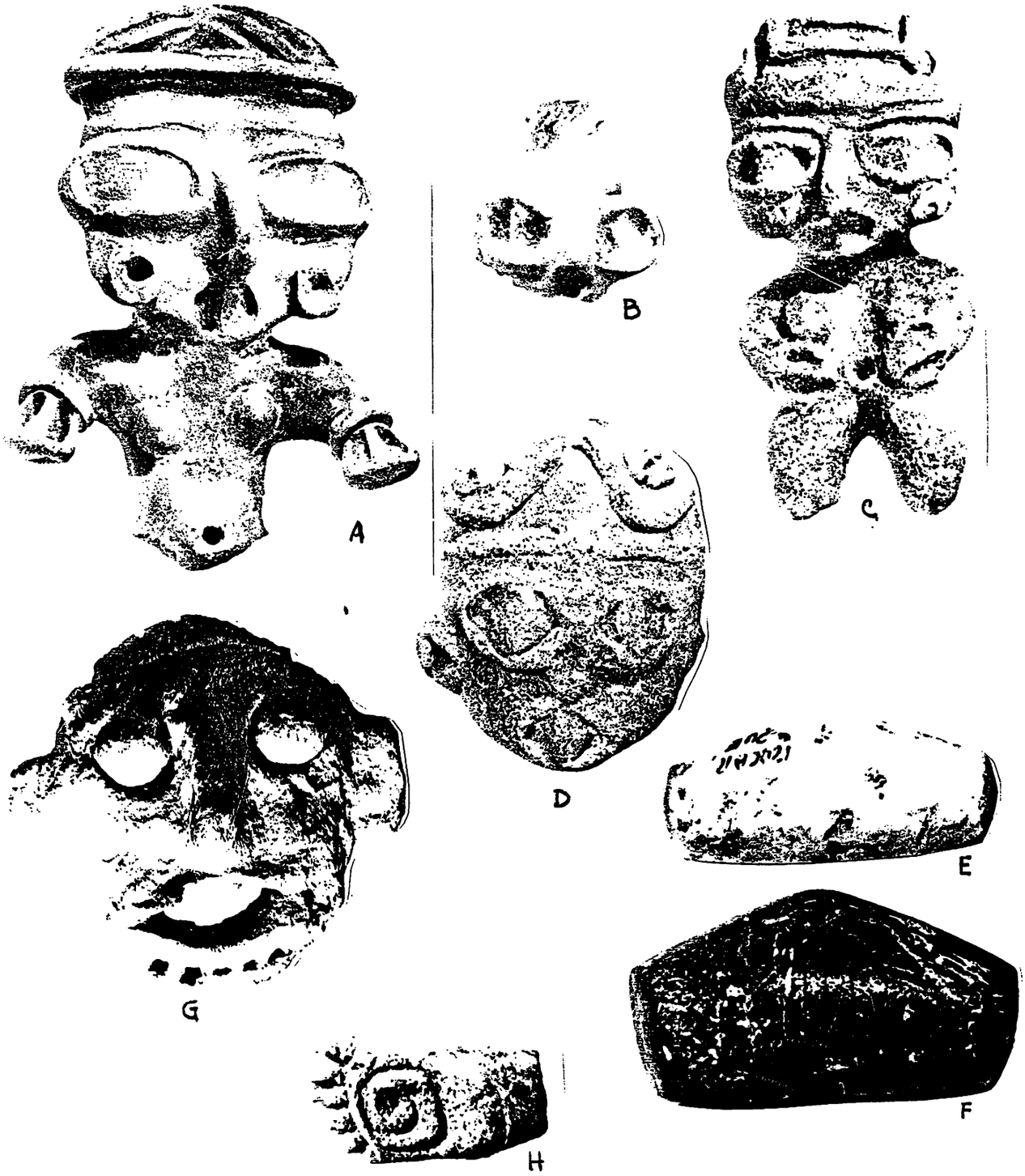
A.- Representación muy estilizada d murciélago en un botellón de Tl tilco. Edo. de México.

B.- Jefe civil o shamán con atuendo totémico ligado al tigre.

C.- Cabecita de Tlatilco, Edo. de M que muestra la unidad hombre-ja guar, la clásica dualidad compl mentaria del pensamiento americ

D.- Sellos para pintura corporal, - plano y cilíndrico, con simboli mos c felinos.

OBJETOS APOTROPAICOS.

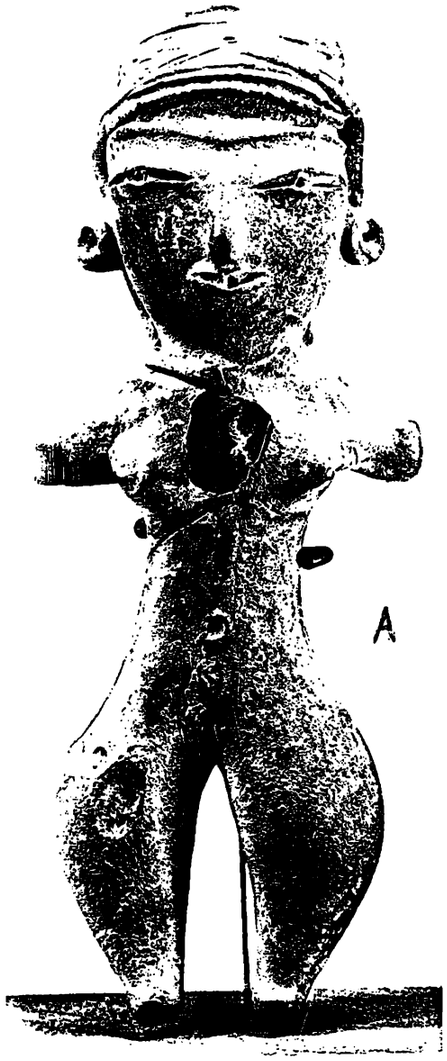


A,B,C,D,.- Figurillas "anti-ojo". Acaparadoras de "envidia".

E,F,- "Yuguitos" Piezas de piedras semipreciosas que parecen amuletos

G.- Mascarita de barro H.- Pie de figurilla con escritura.

ORNAMENTOS MAGICOS

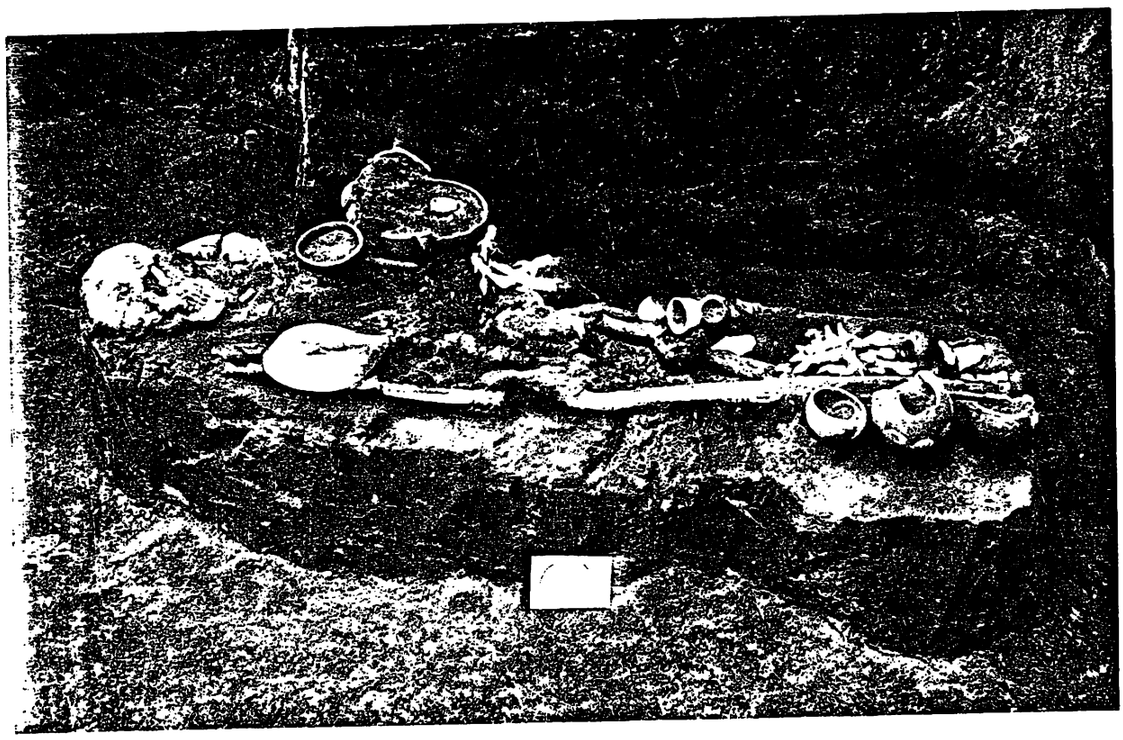


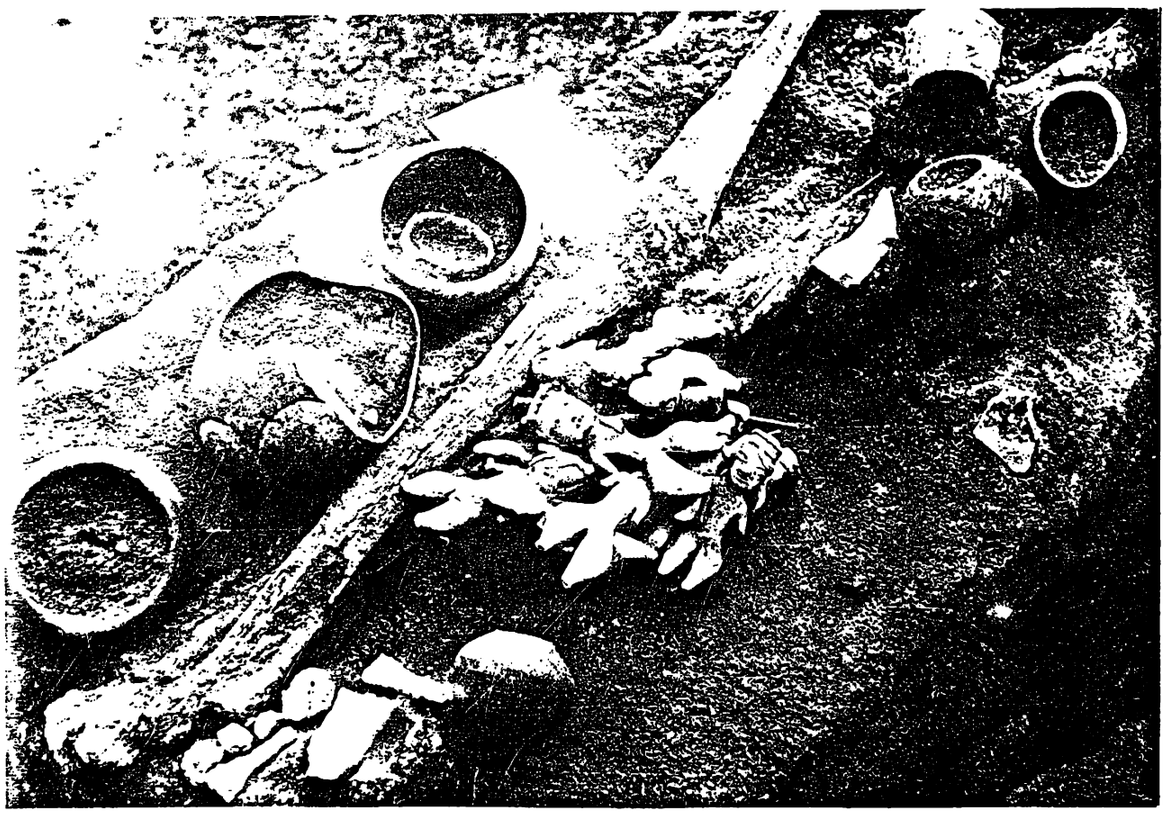
A,B.- Pectorales de espe
C.- Nariguera estilo "ha
D.- Nariguera colgante.
E,F.- Pectorales de alta jerarquía. ¿Espejos?
G,H.- Tocado de pétalos flor

INSTRUMENTOS MUSICALES.

A,B,C,- Flautistas. D .- Tamborilero. E.-Danzante con sonajas y tenabaris.

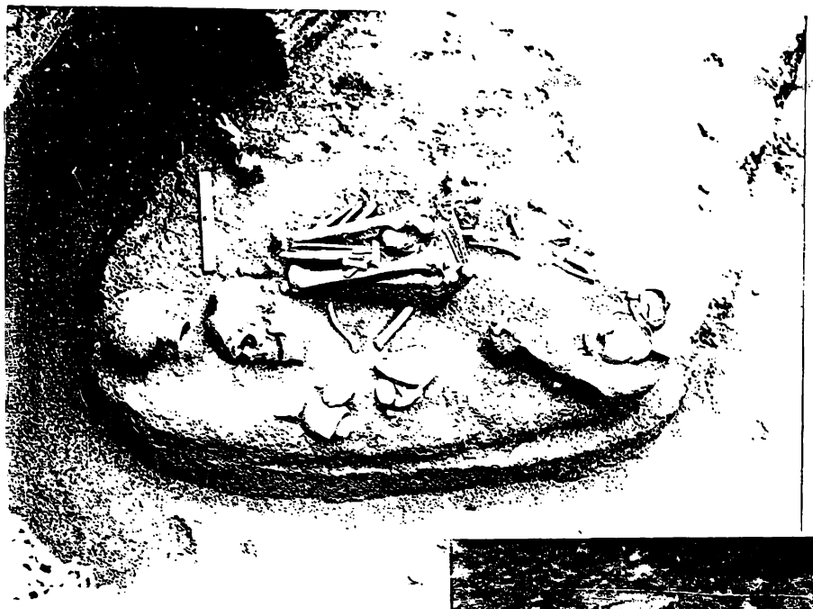
USOS FUNERARIOS.





Entierro No. 60 de Tlatilco, Edo. de México, temporada 1947. Foto de A. Romano. Se acompaña de comidas, bebidas y diversos personajes de su sociedad, en efigie de barro: mujeres bonitas, shamanes, matronas y gente que cuidará de atenderlos a todos.

USOS FUNERARIOS.



A

B

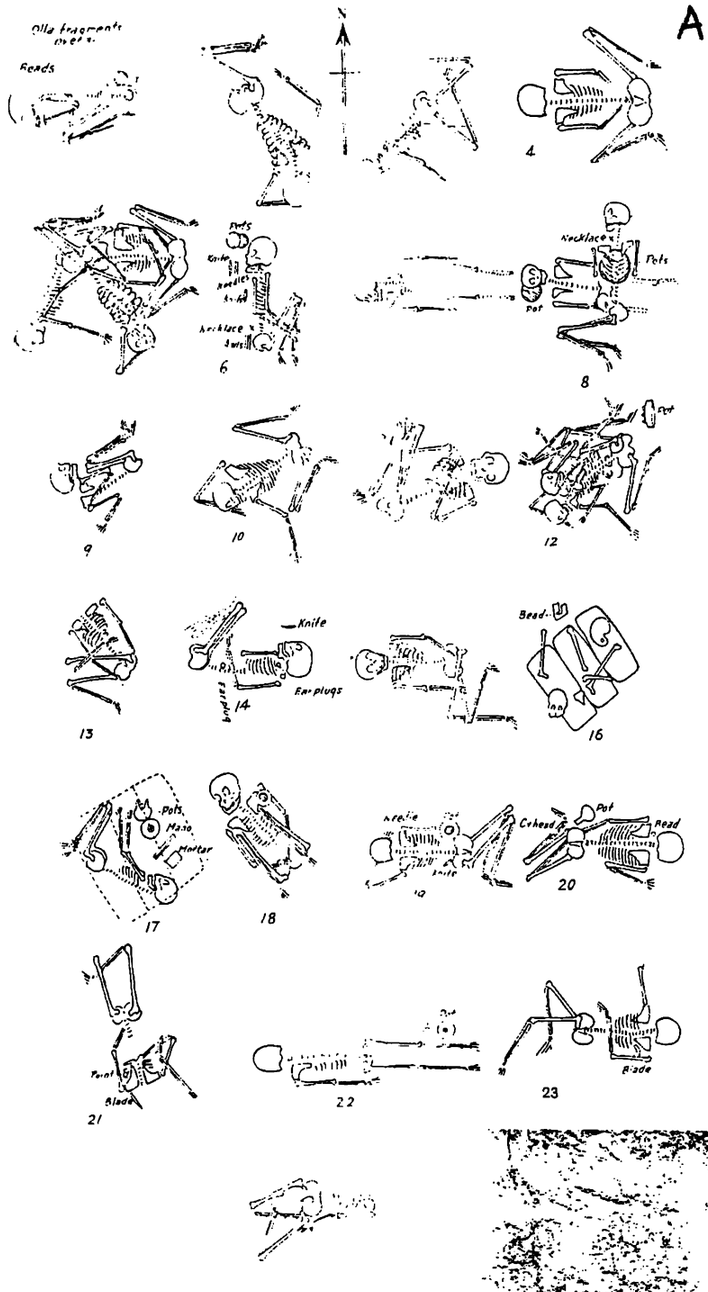
C

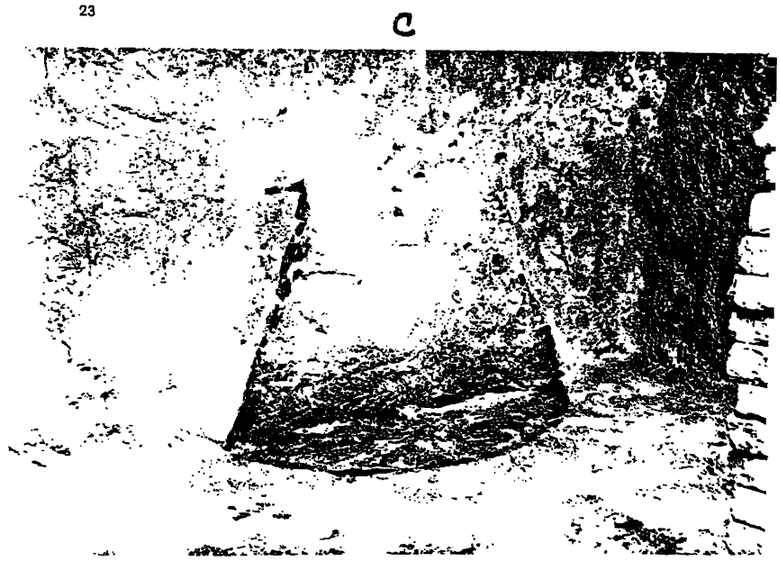
A.- Entierro No. 21. Tlatilco, temporada 1948. Sujeto sacrificado y desarticulado, con perro, figurilla y vasijas con comida.

B.- Un cráneo de sacrificado,- con ofrenda. Tlatilco.1948.

C.- Entierro 195. Tlatilco. -- 1949. La ofrenda tiene una máscara de barro con ojos_ "anti-magia" y protector - en la boca para que no penetren espíritus negativos al cuerpo muerto.

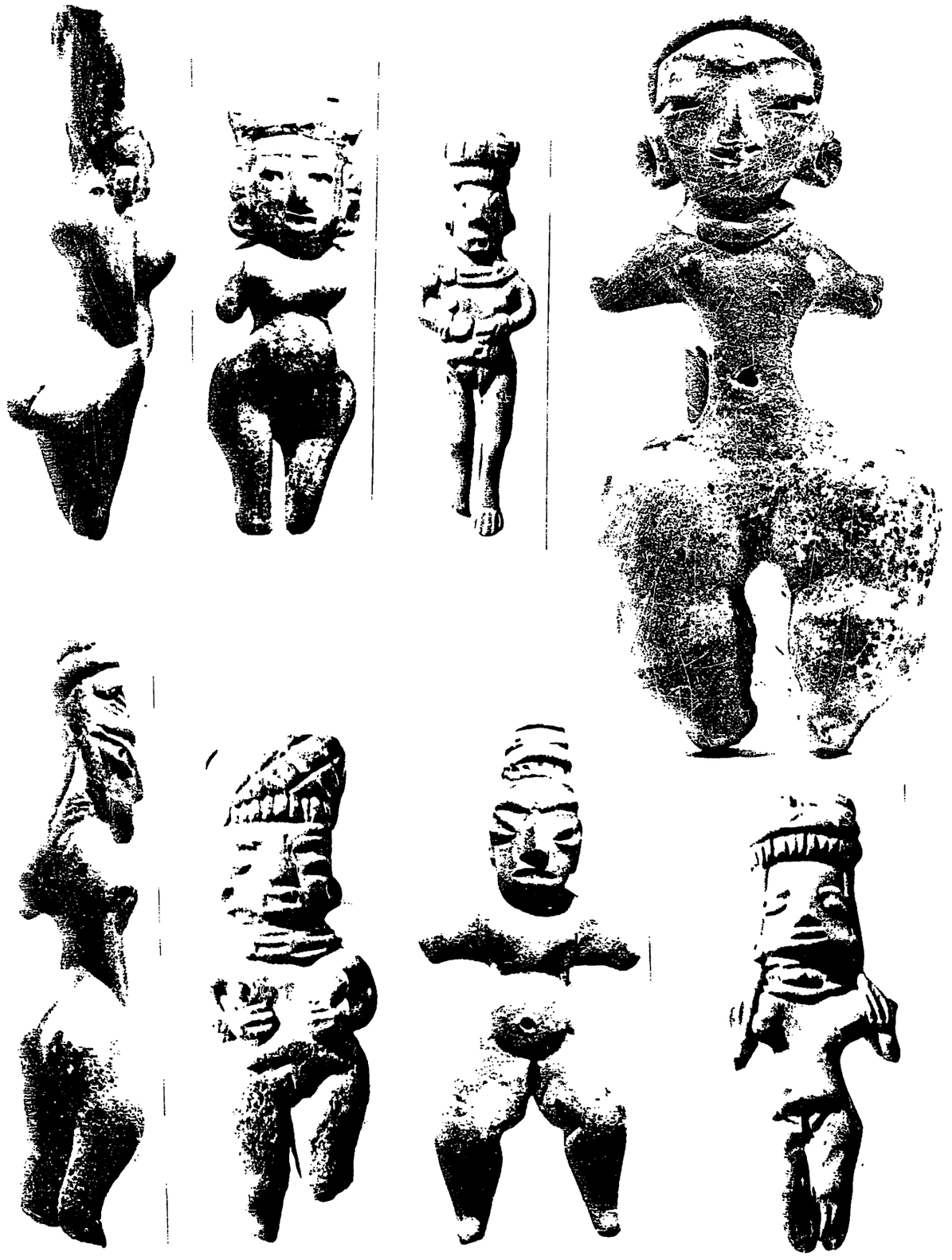
USOS FUNERARIOS.





A.-Formas de enterramientos encontrados por Vaillant en Ticomán. Sáquense implicaciones como la cuenta de jade en la mandíbula del No. 16. B).-Figurilla con fuertes implicaciones esotéricas:sin sexo, con la cabeza cortada y puesta sobre el pecho. C).- Formación tronco-cónica que se usó como granero y tumba en el Preclásico. Tlatilco, una de la ladrilleras, excavaciones de 1949. Foto A. Romano.

USOS FUNERARIOS.



Diversos tipos de figurillas de barro hechas durante el preclásico para acompañar a los muertos o para impartir a la tierra fuerza fecundante. Sus encantos sexuales están exagerados aunque una de ellas (en vista frontal y trasera)tiene tan acusada esteatopigia que parece de raza negra.Se deduce que en sus creencias, en la otra vida conservaban sus apetitos sexuales requerían compañeras de lecho.

ENANOS PSICOPOMPOS "BABY FAC

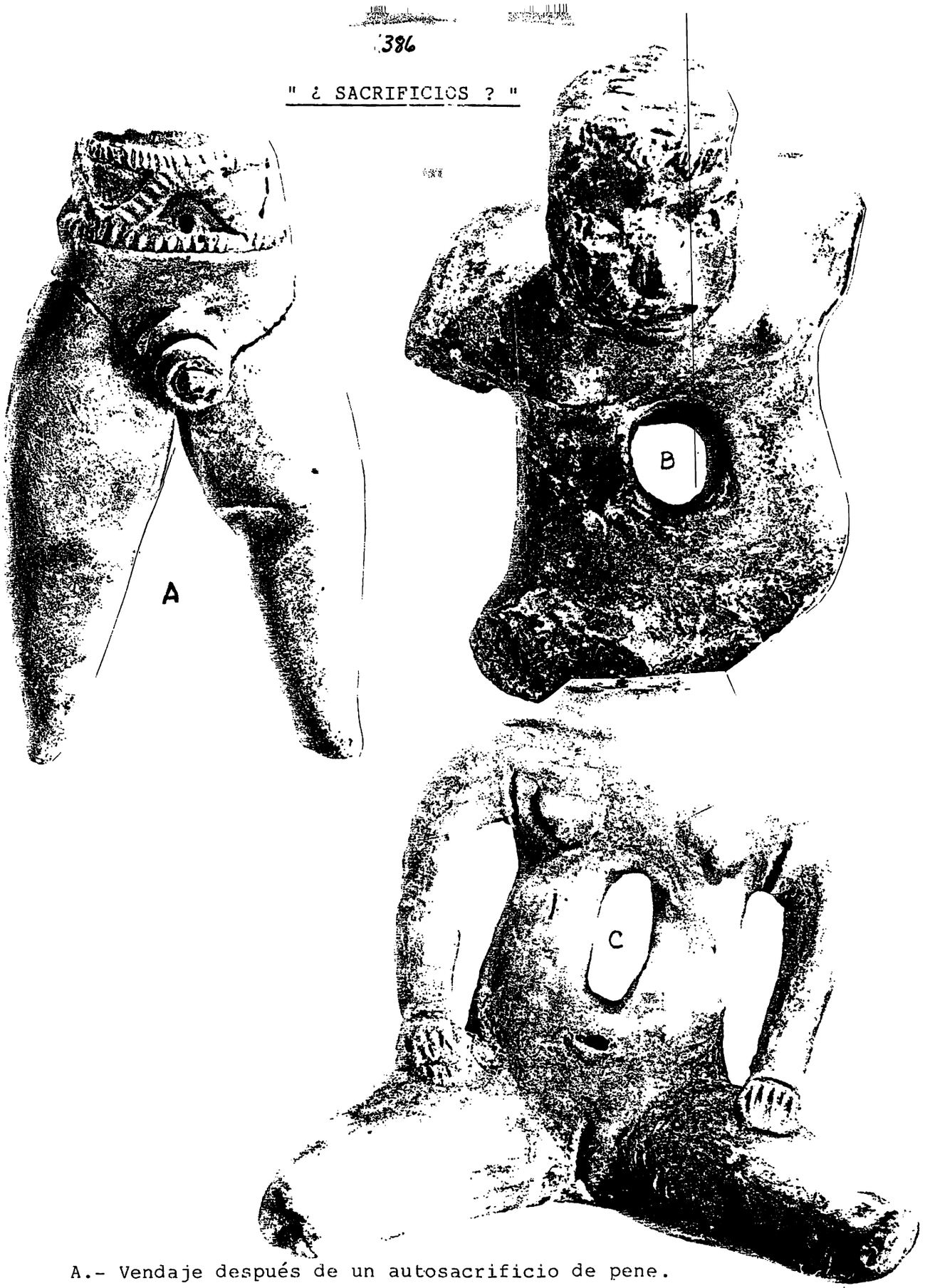
FIGURILLA DE ENANO PSICOPOMPO LLAMADO "BABY FACE"

384

"USOS FUNERARIOS"

Figurillas acompañantes de entierro que enseñan la costumbre de ra
parse en señal de duelo llorar con desconsuelo.

" ¿ SACRIFICIOS ? "



A.- Vendaje después de un autosacrificio de pene.

B,C.- ¿ Acompañantes de muerto que supuestamente fueron muertos por sacrificio de corazón ?.

DEFORMACIONES DE LA COLUMNA COMO SEÑALADORES DE PERSONALIDAD MAGICA.

A

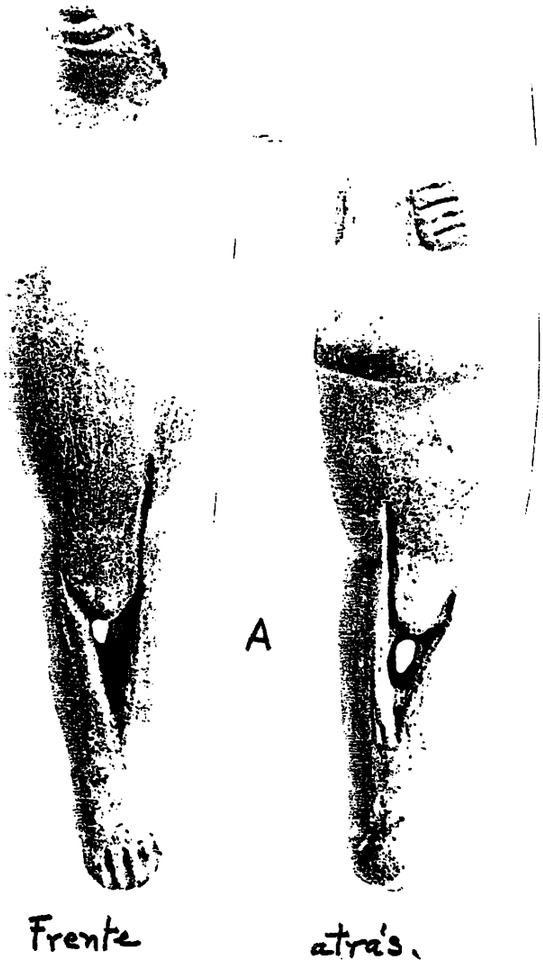
B

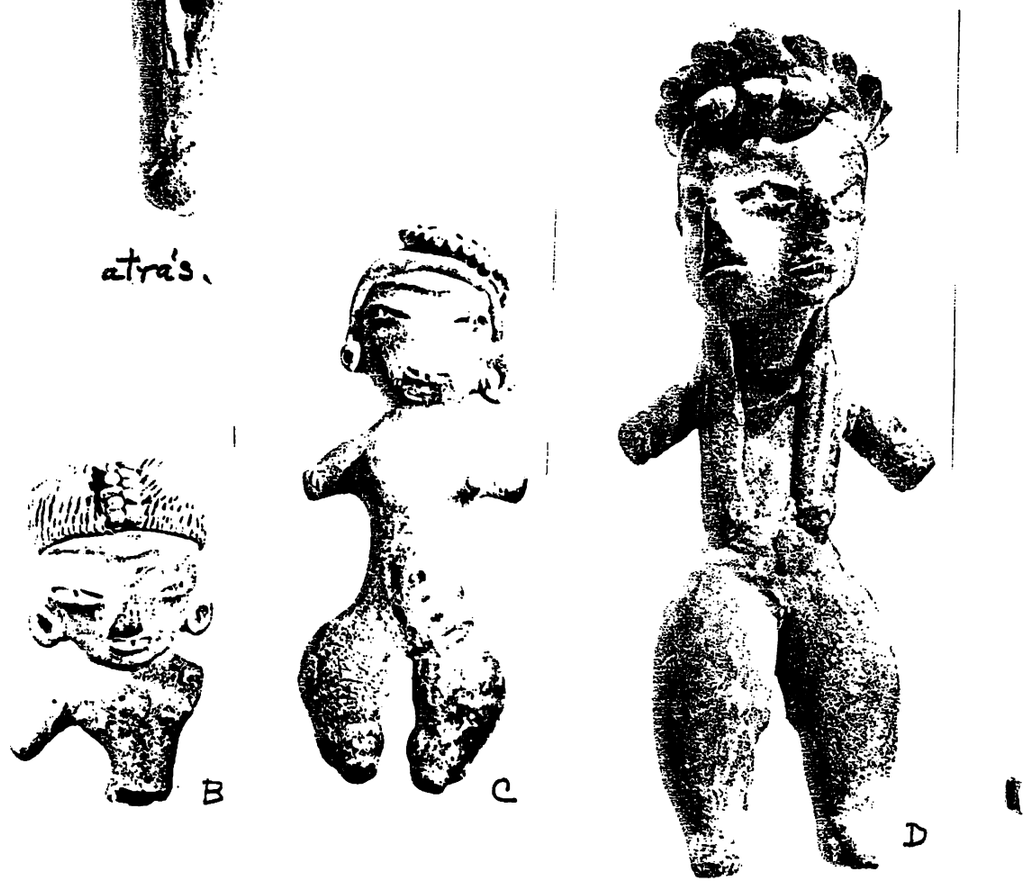
C

D

HECHICERIA.

A.- Pierna perforada por el brujo "Come Pantorri -- llas" que describe Saha gún. Quizás se debieron a problemas diabéticos, difíciles de entenderse.

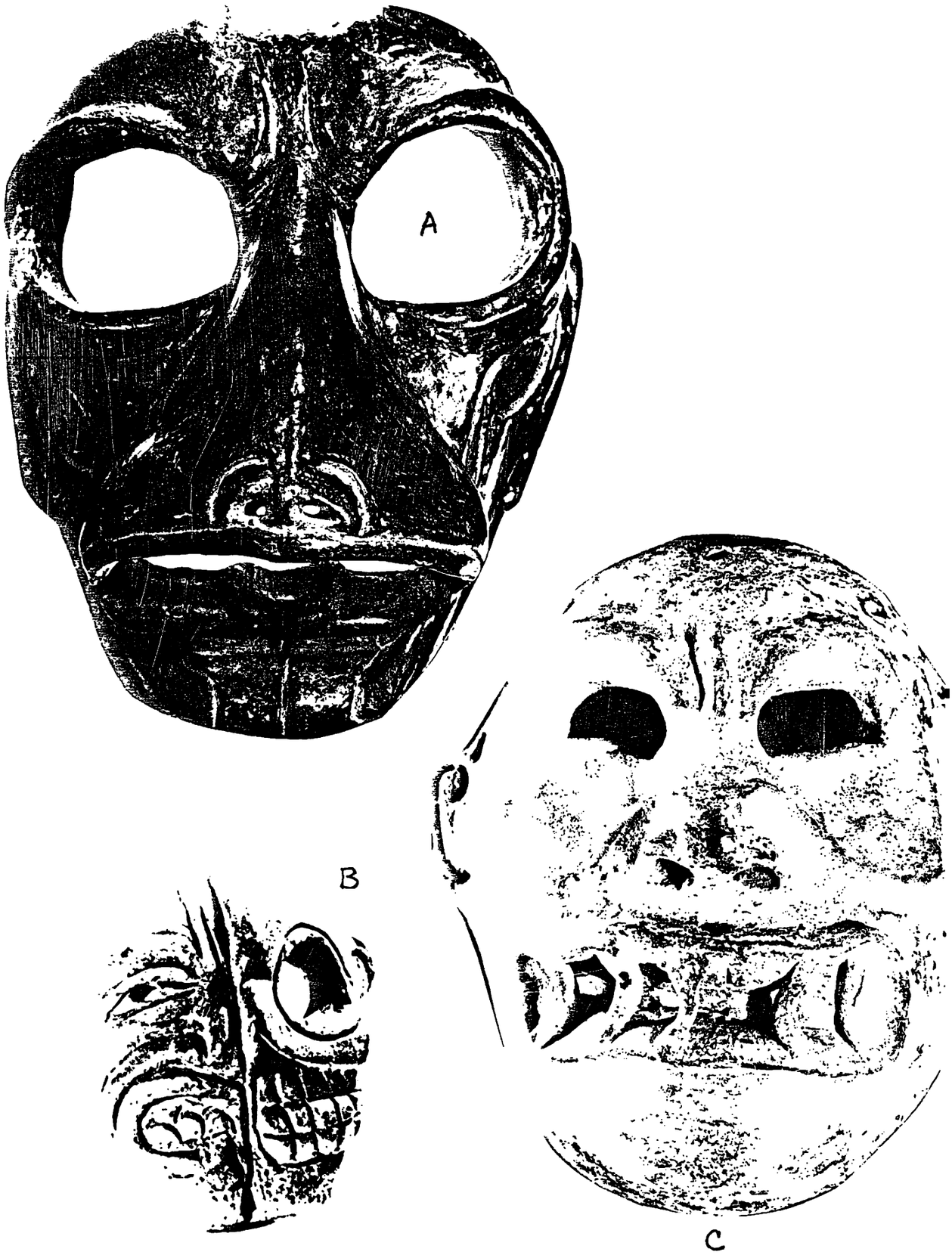




ADIVINACION.

B,C,D,- Las figurillas con maíces pudieron representar a las propias mazorcas o a las adivinas que desde siempre han utilizado -- granos de la planta sagrada para sus actividades mánticas.

LA MASCARA: EL NAHUAL O EL "ALTER EGO".

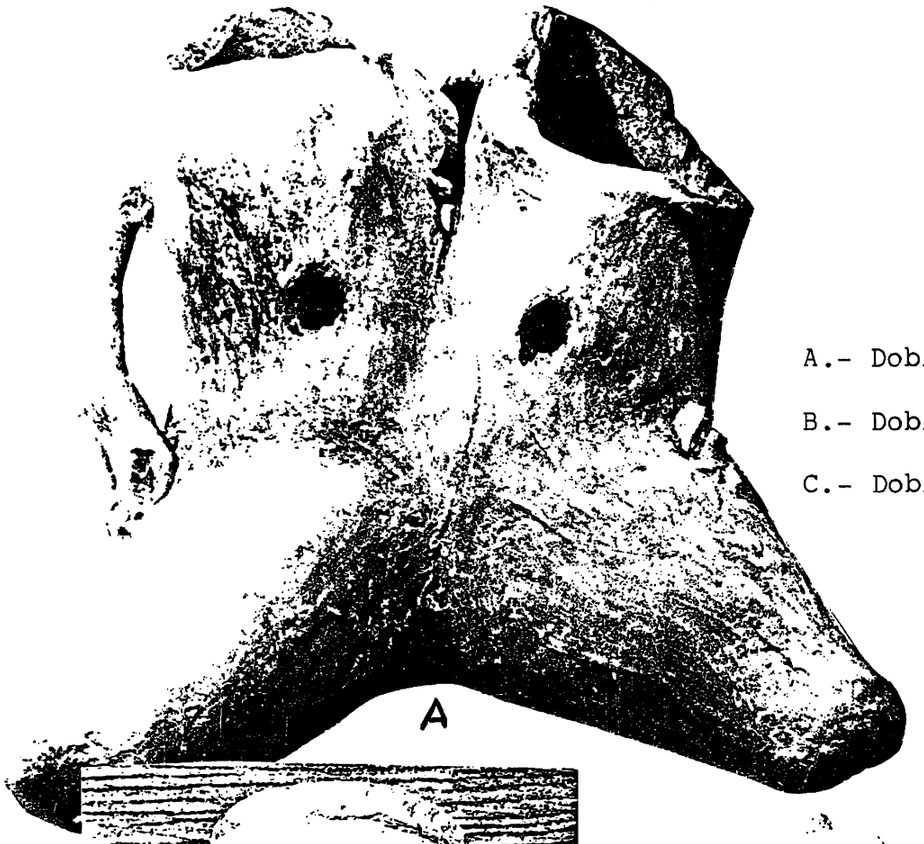


A,B,C,.- Proceden de T tilco, Estado de México.

SHAMANES CON MASCARA.

A.- Tlatilco. B,C,D,E,- Tlapacoya. Ambos sitios del Estado de México.

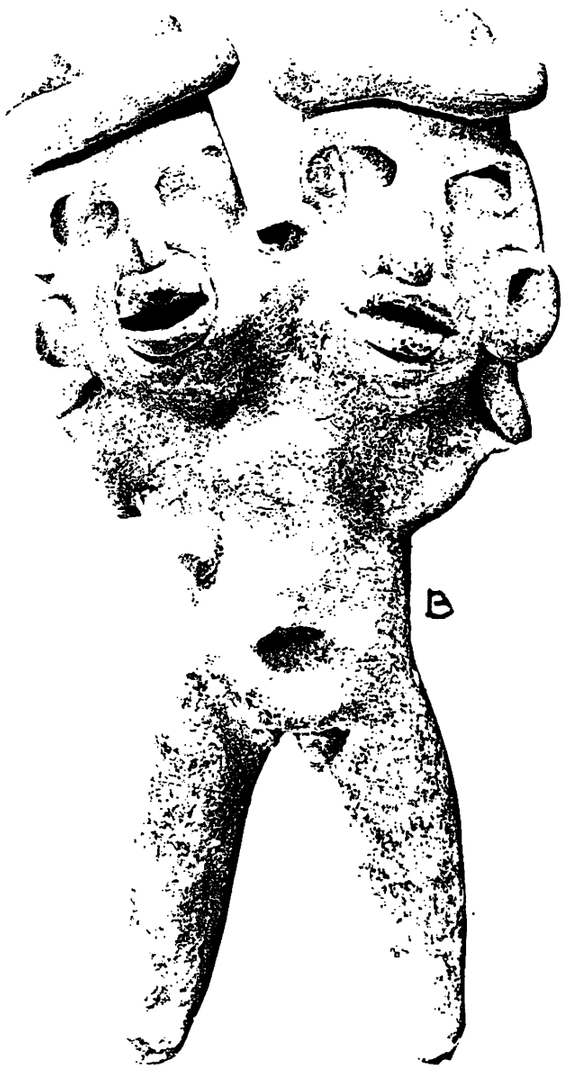
DUALIDAD COMPLEMENTARIA.



A.- Doble torso.

B.- Doble cabeza.

C.- Doble cara.



SACERDOTES CON DEFORMACION CRANEAL Y RAPADOS. DIFERENTES ORDENES.

Figurillas de barro de Tlatilco, Edo. de México. Por su parecido con las de jade, debieron presentar emasculación.
A,B,C,G.-Rasgos de una misma orden.
D,E,- Otra orden. F.- Por la "V" hendida en la frente parece sacerdote sacrificador.

INICIOS DE PANTEON

A,B;C,D,E.= Figurillas llamadas "brujitas" del Estado de México. Por su cara de dolor, estarse agarrando el vientre y tener amarradas las piernas pudieran ser las primeras Cihuateteo.

F.- Enano con bigrama en el vientre que pudiera ser un número 7. Su aspecto lo relaciona con los Bakabes que en tiempos posteriores en la zona maya sostenían el cielo.

H,G.- Antecedentes de Tláloc,(?)

GUERREROS INICIADOS

El mechón central a lo largo de la cabeza en épocas tardías señalaba guerreros destacados. Pudiera ser la misma idea para estas épocas. Todas las figurillas son del Altiplano Central.

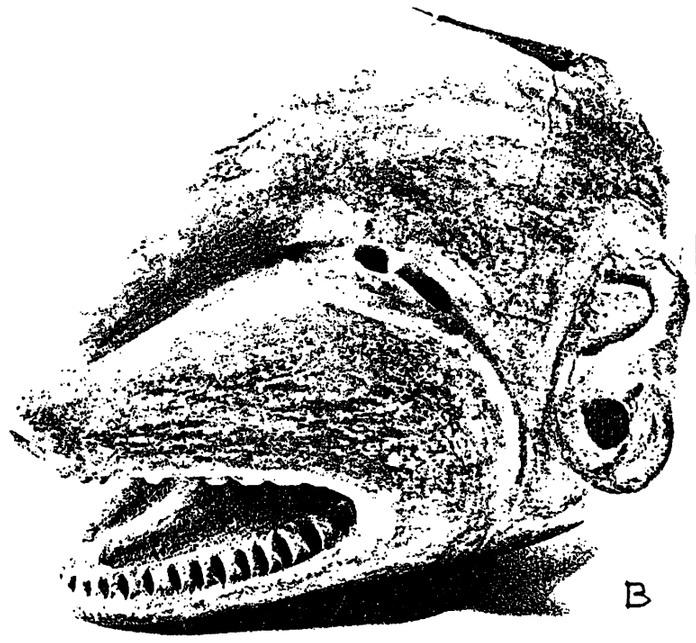
LOS GRANDES MAESTROS DE LA ACADEMIA.

La expansión olmeca parece haber llevado costumbres de academia para la preparación de guerreros-jugadores de pelota que también pueden - entrar en un contexto asiático de poses de meditación religiosa.

CONTORSIONES DE ACADEMIA Y MEDITACION.

A.-Figurilla de compañía funeraria, de frente y de espalda, que muestra ejercicios muy parecidos a los yoga. B.- Botellón, también ofrenda funeraria de Tlatilco, en pose esotérica. C.- Figurilla pequeña, de barro macizo, que en forma estilizada también muestra ejercicios académicos.

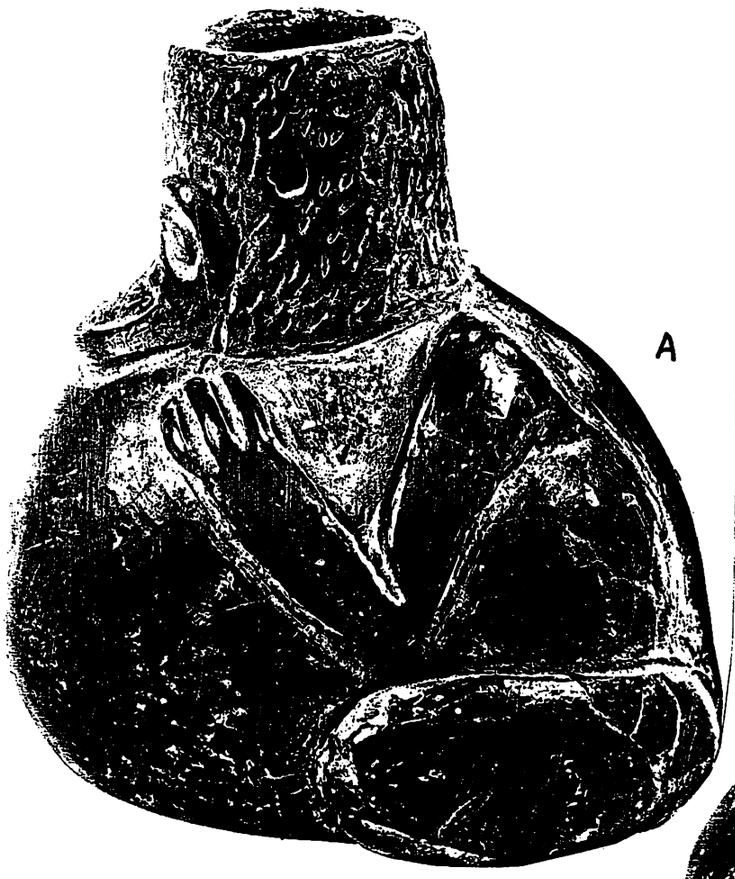
CAJETES PARA COLGARSE CON DROGAS



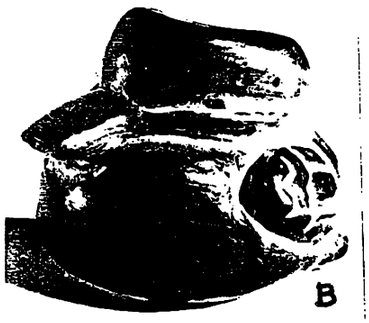
A.- Figura de guerrero-ju gador de pelota de Occi dente que muestra la po: característica de la en señanza académica, llev. protector de cintura, pe. nado de guerrero inicia do y un cajete para dro gas en forma de carapac de tortuga.

B,C.- Cajetes para drogas en forma de cabeza de - tlacuache o zarigüeya, con orificios para colg. se del cuello.

CAJETES PARA COLGARSE DEL CUELLO CON DROGAS



A



B

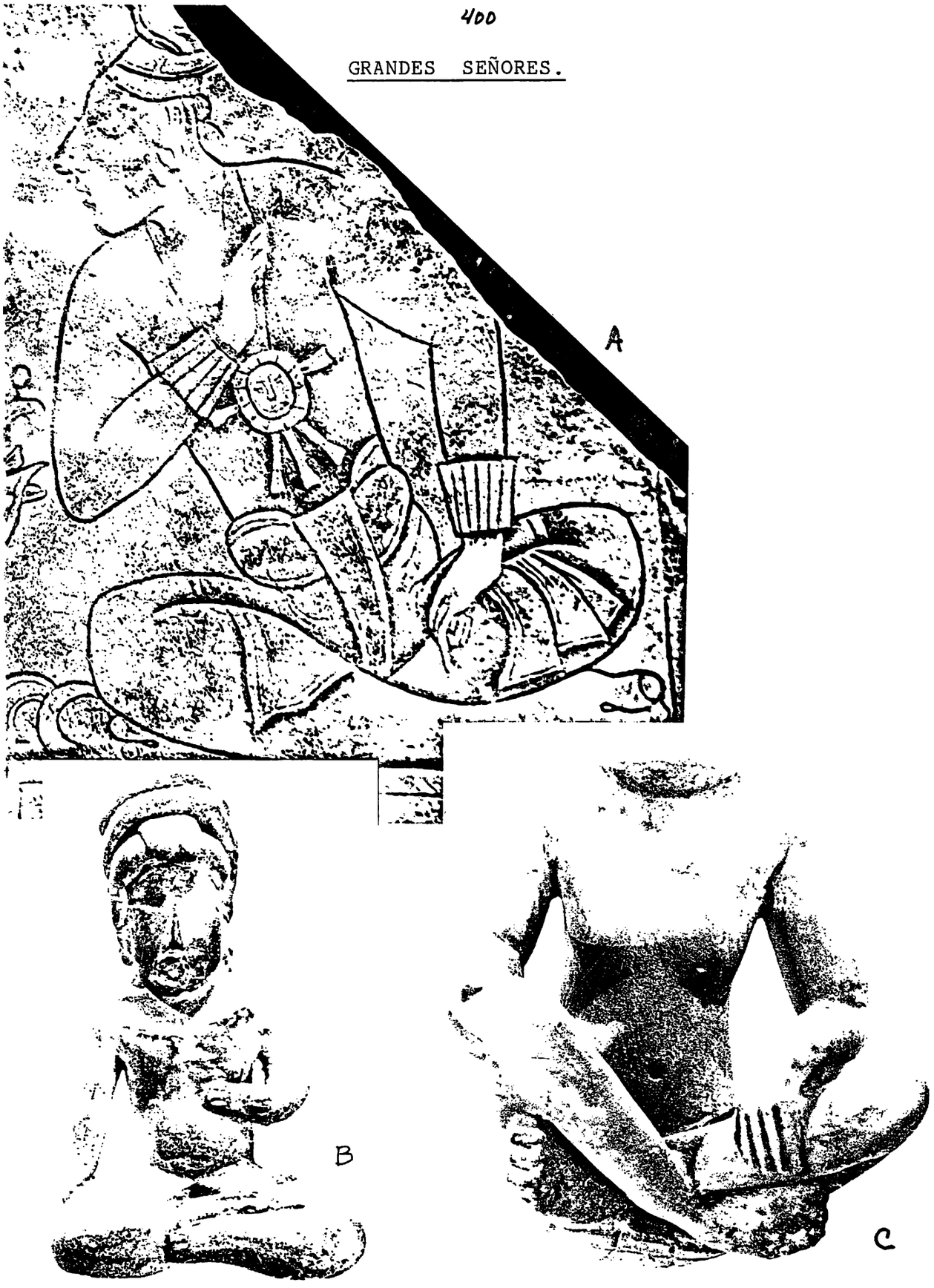
C

A,B,C.- Todos proceden de Tlatilco, Edo. de México.

CONTORSIONES DE ACADEMIA Y MEDITACION. FIGURILLAS CON CAJETES PARA DROGA

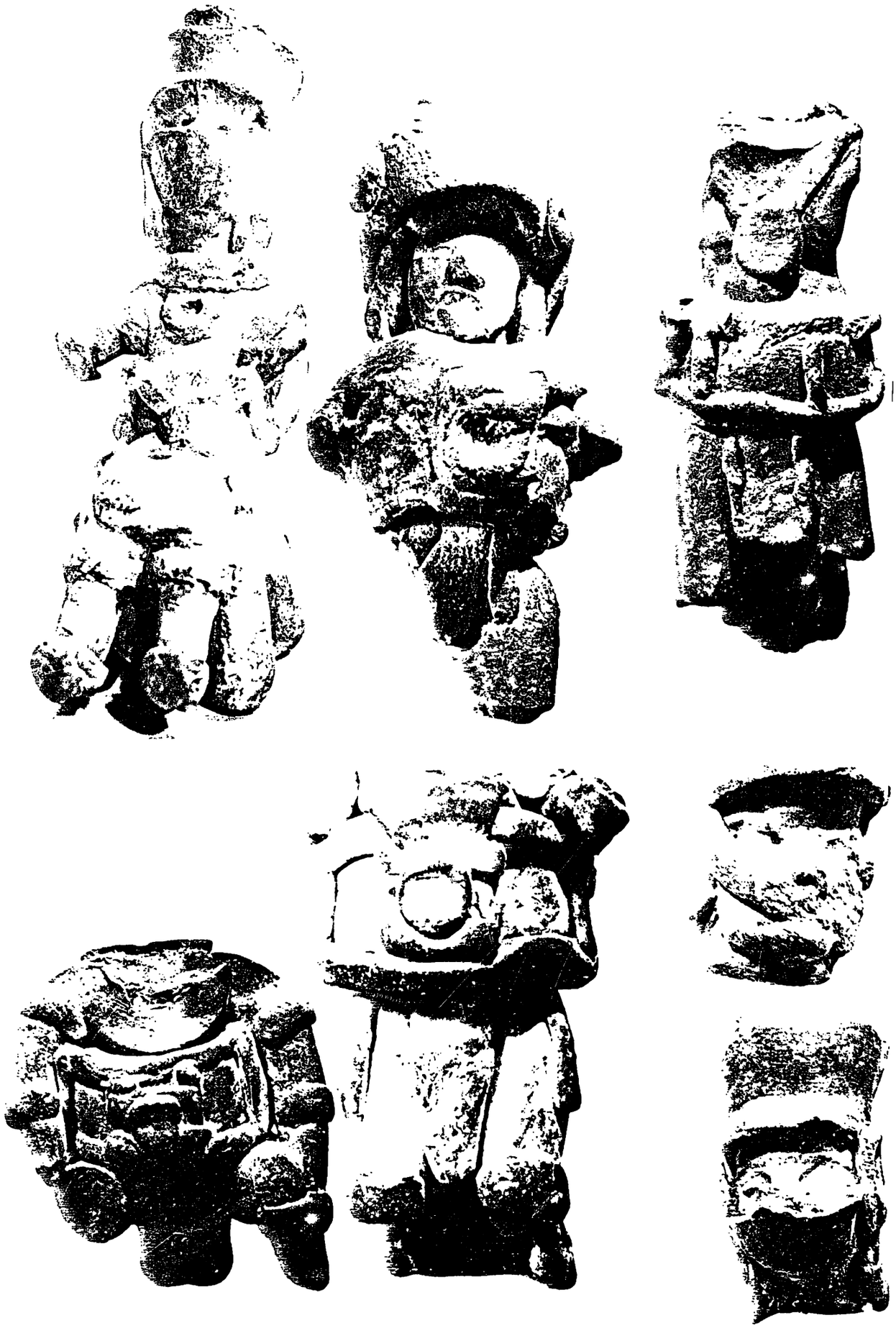
Figurillas del preclásico med del Altiplano Central que rec dan las contorsiones del mal llamado "Luchador de Uxpanapa porque se trata de las mismas prácticas de academia para pr rar guerreros-jugadores de pe ta. No sería remoto que estas actividades, al igual que en Oriente, caracterizaran a los filósofos-religiosos que por ditar en éxtasis requieren de ejercicios y poses de poco mc miento y mucha elasticidad.

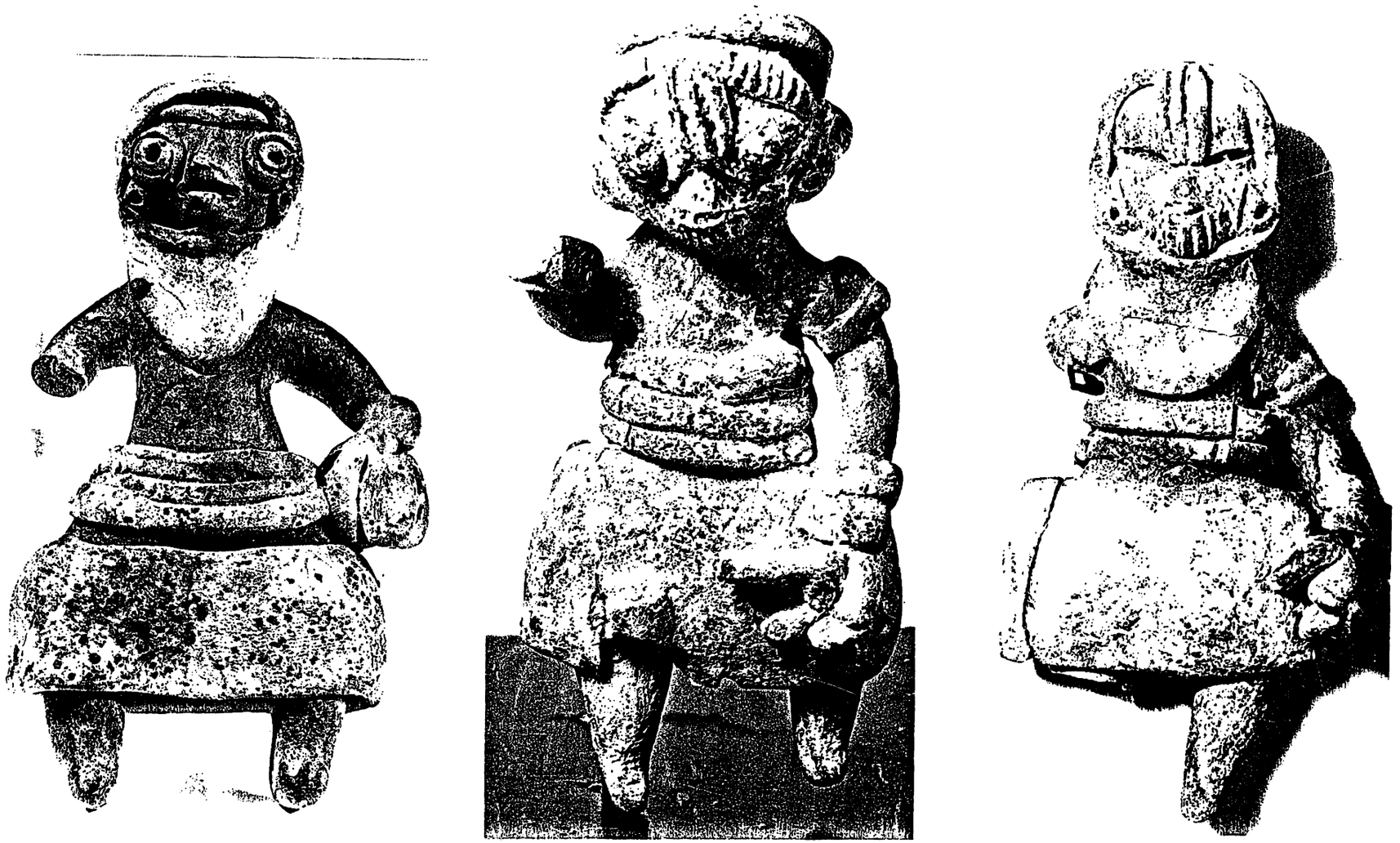
GRANDES SEÑORES.



Hasta la época maya clásica, los grandes personajes se sentaban en un trono con las piernas en posición "de flor de loto" al estilo asiático y por lo regular sus manos tenían significados de autoridad. La figura de arriba es maya clásica y las dos figurillas de barro son: B.- Tlatilco, preclásico medio. C.- Olmeca colonial, -- mismas fechas.

JUGADORES DE PELOTA Y JUECES DE TLAPACOYA, EDO. DE MEXICO.





JUGADORES DE PELOTA. ALTIPLANO CENTRAL. Preclásico medio.

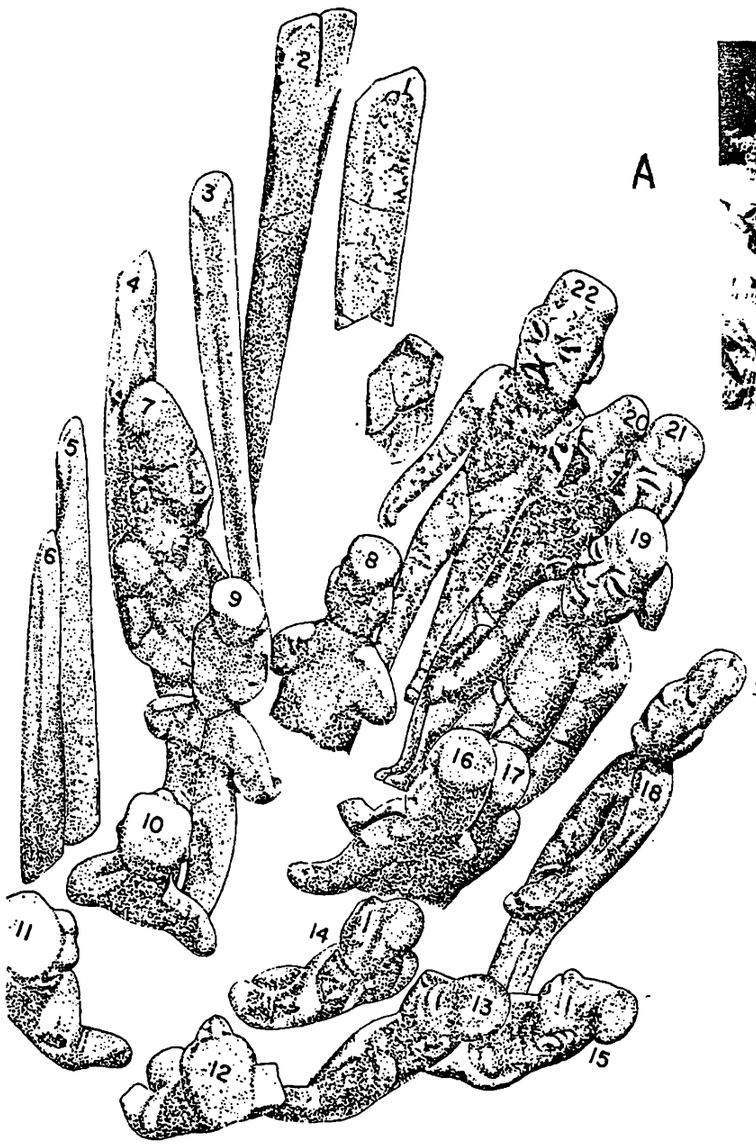
JUGADORES NO INICIADOS.

El juego de pelota podía ser popular o - especializado, desde_ los primeros Estados.

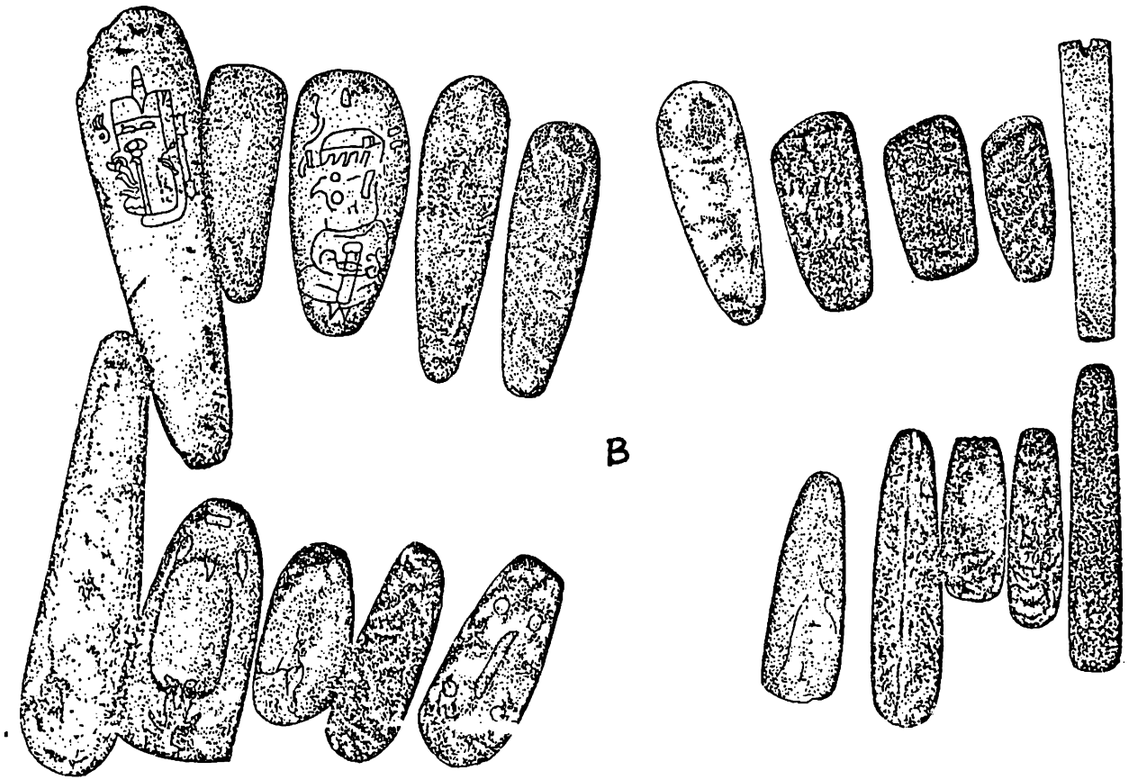
El pueblo común a_ veces ni protectores_ usaban. Los iniciados recibían educación a- cadémica y para sopor_ tar los esfuerzos lle_ vaban cajetes con es- timulantes.

JUGADORES INICIADOS.

"LA VENTA", Tabasco.

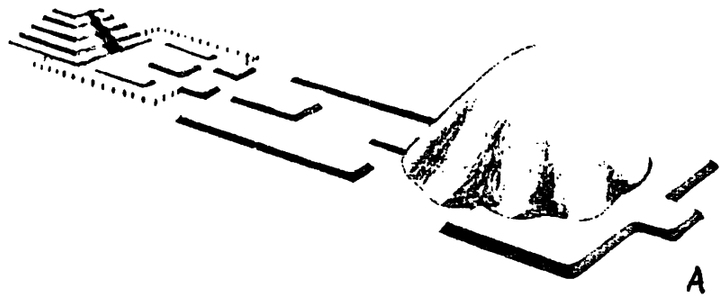


A) Ofrenda No. 4 de La Venta, según Drucker, Heizer y Squier. Figurillas de jade entre hachas petaloides que son en realidad una maqueta de un suceso religioso. Presentan mutilación dentaria, deformación craneana y emasculación.



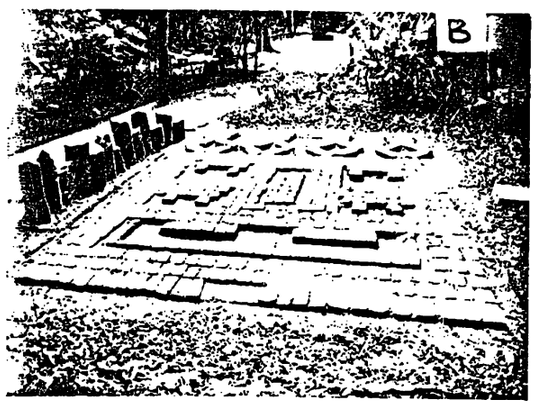
B) Ofrenda No. 2 de La Venta. Hachas petaloides de piedras verdes, algunas de ellas con grabados. Según los mismos autores que arriba.

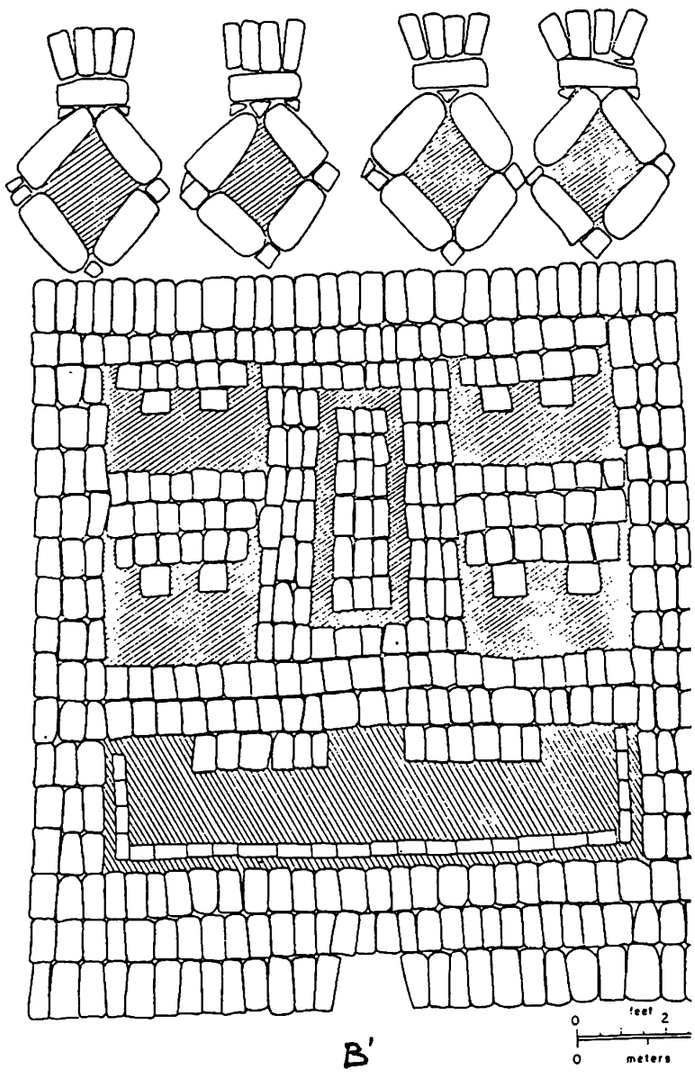
"LA VENTA". Tabasco.



A) Perspectiva de La Vent según Bernal, 1976.

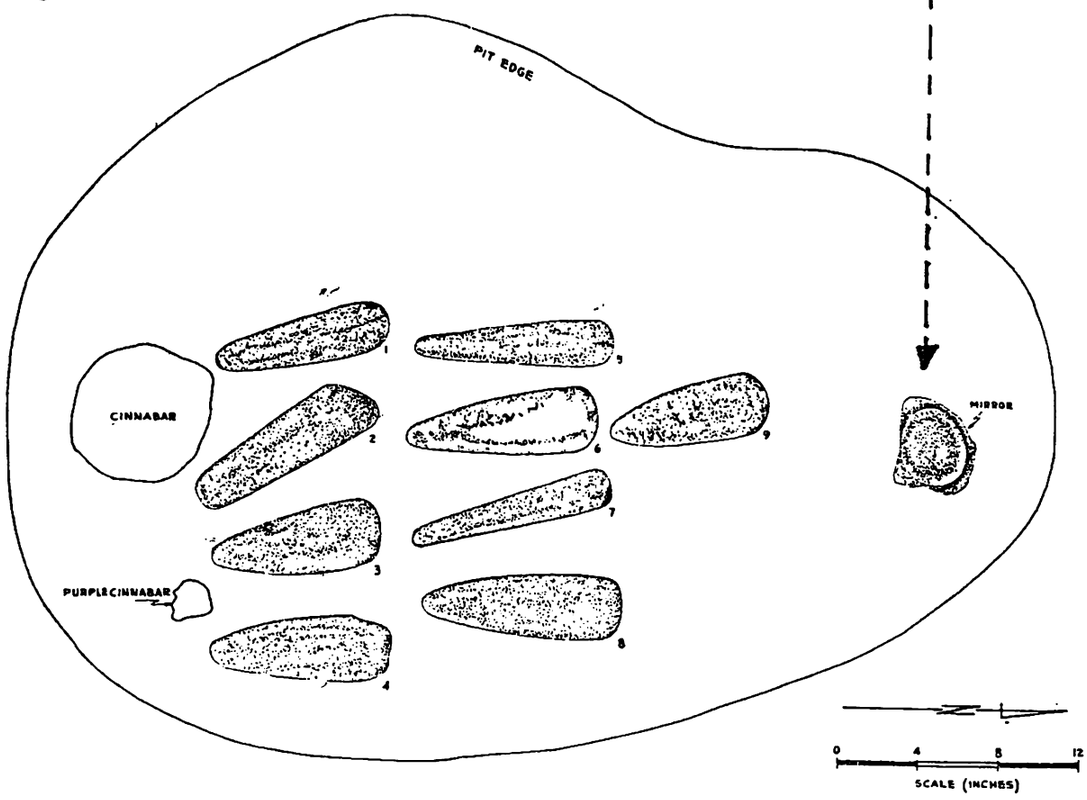
B) Mosaico formado por hachas petaloides, como ofrenda.- Según Drucker, Heizer y -- Squier se encontró enterrado a propósito; jamás estuvo a la vista.
Lo interpretan discutiblemente como mascarón de jaguar. En las partes sin -- hachas había arena de colores.
Actualmente se encuentra - en el parque de "La Venta" en Villahermosa, Tab.





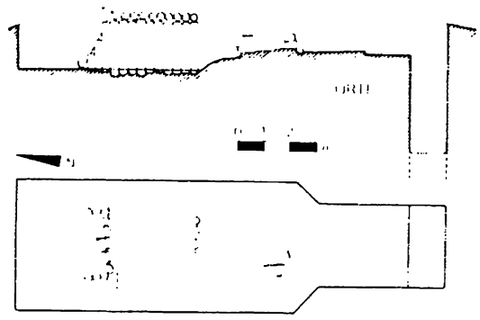
"LA VENTA". Tabasco.

Ofrenda No. 9 de La Venta, según Drucker, Heizer y Squier. Muchas de estas ofrendas estaban encabezadas por espejos de piedras duras que dan buen reflejo. Son cóncavos y de orillas irregulares, con 2,3, y hasta 4 orificios para asegurarlos cuando no se usaban. Hay demasiadas figurillas con ellos como pectorales, que nos impiden dudar de que eran señaladores de jerarquía. Probablemente los adivinos no prescindían de ellos, según datos etnográficos.



"LA VENTA". Tabasco.

La Venta. Corte y planta de la tumba y el sarcofago del montículo A-2.



A

B

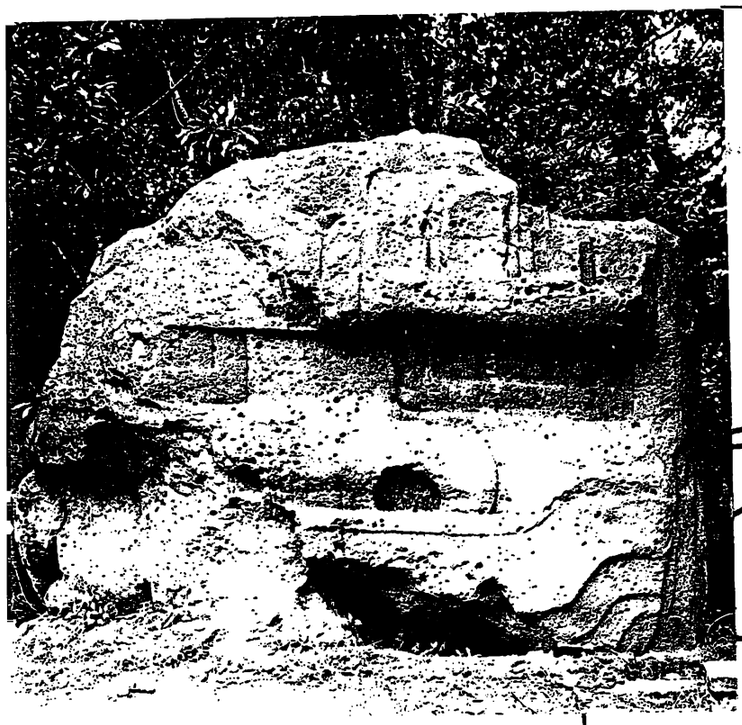
C

A) Tumba No. 1 de La Venta, según Bernal, 1976.

B) Figurilla femenina de piedra, con pectoral de espejo. Procede de la tumba No. 1. Posiblemente el pectoral indica no sólo su alta posición jerárquica, sino el oficio de adivina.

C) Otro de los espejos cóncavos, de forma elíptica que hicieron famola a La Venta.

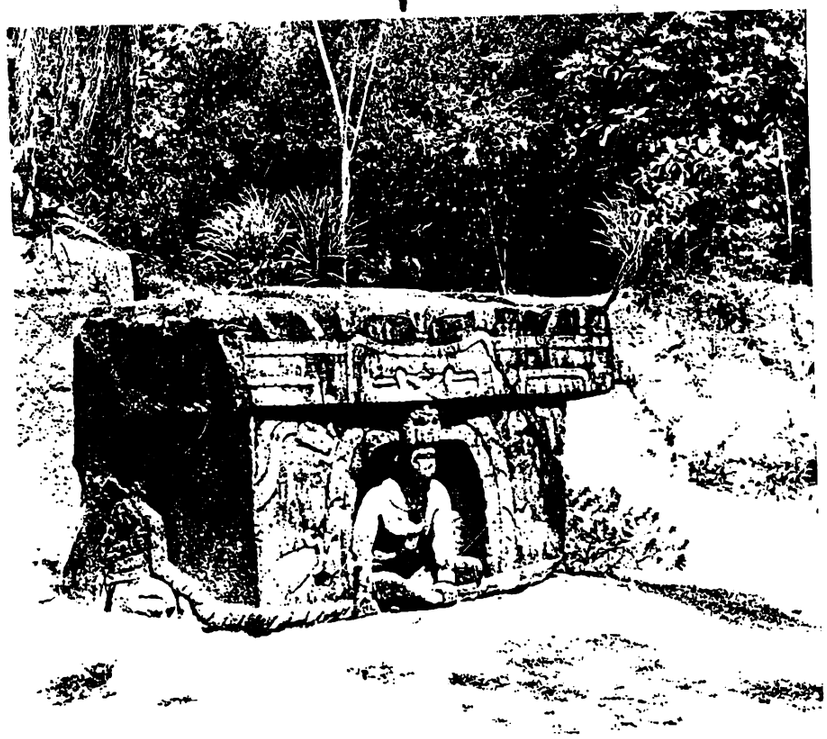
"LA VENTA". Tabasco.



A) Altar No. 1 de La Venta, Tab.- B.F. No. 1

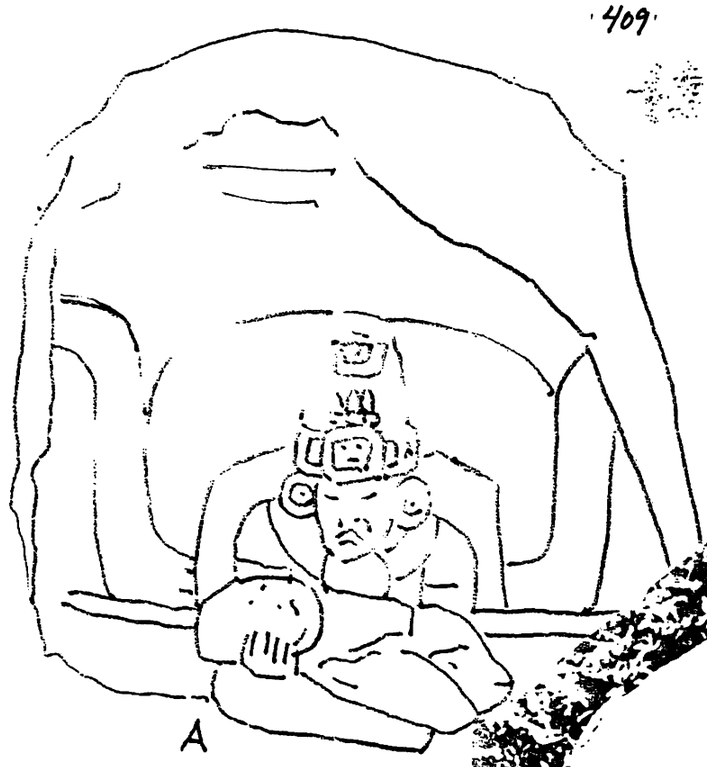
B) Altar No. 2 de La Venta, Tab.- B.F. No. 2.

C) Altar No. 4 de La Venta, Tab.- B.F. No. 4

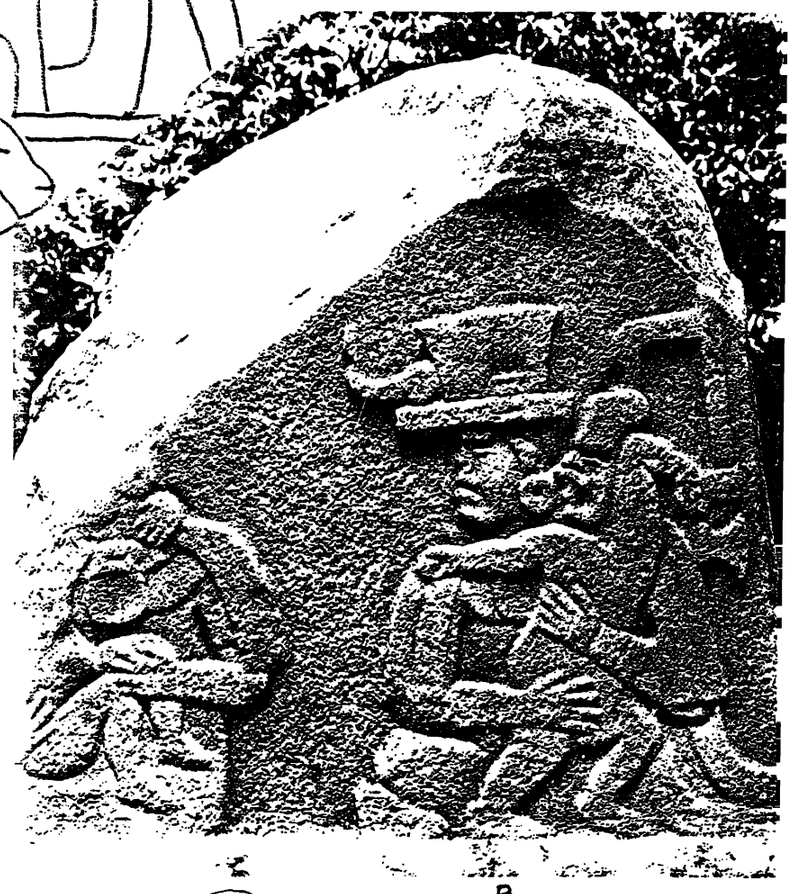


Monolitos llamados "Altares que en realidad dan la impresión de ser entradas al interior de la tierra de la cual salen grandes personajes que frecuentemente presentan a los herederos del linaje real

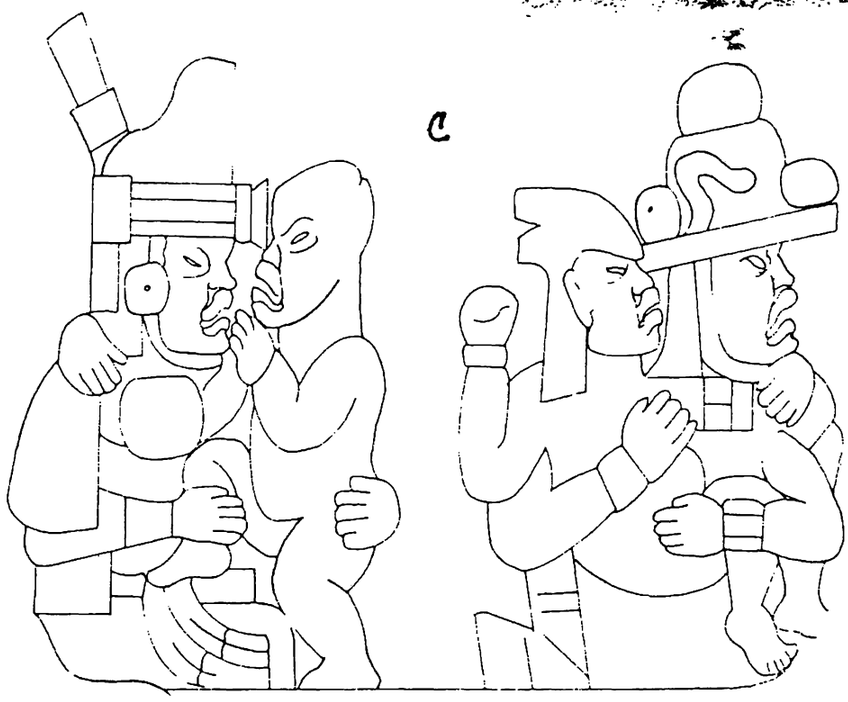
"LA VENTA". Tabasco.



A



B



C

Altar No. 5 de La Venta.
B.F. No. 5.

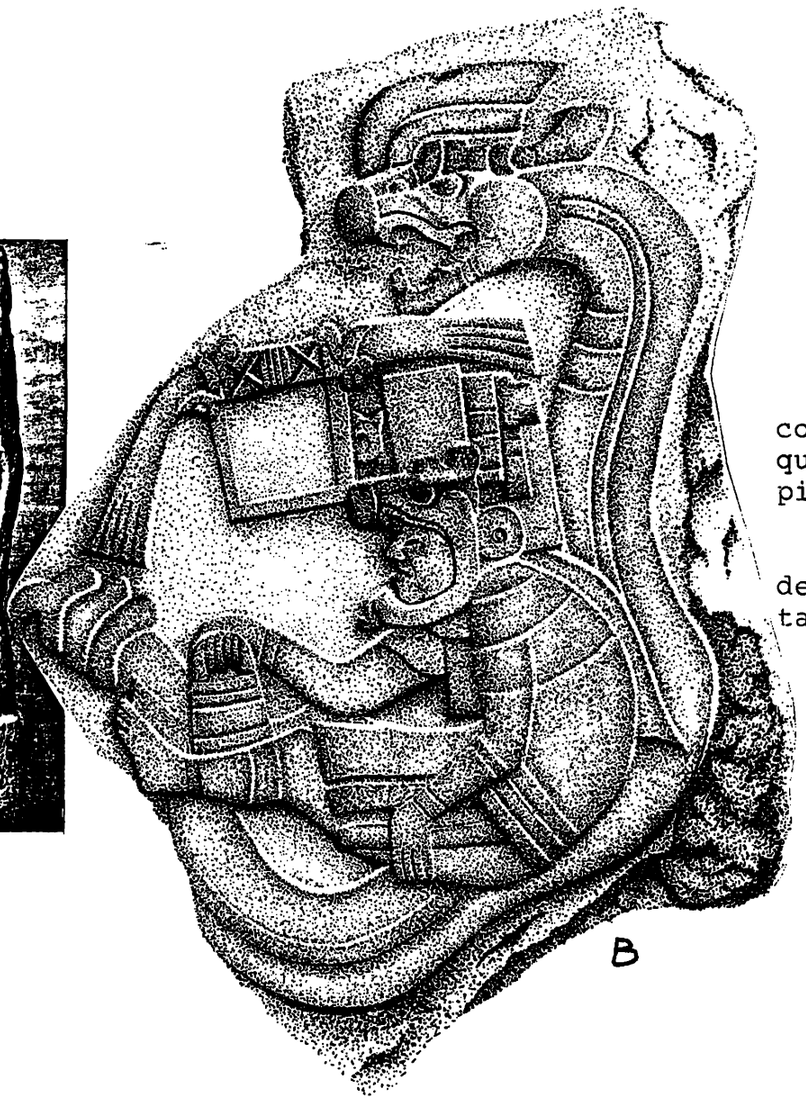
A) Frente sólo delineado

B) Lado con figuras de - herederos de diferente líneas.

C) Igual al anterior.

"LA VENTA". Tabasco..

A

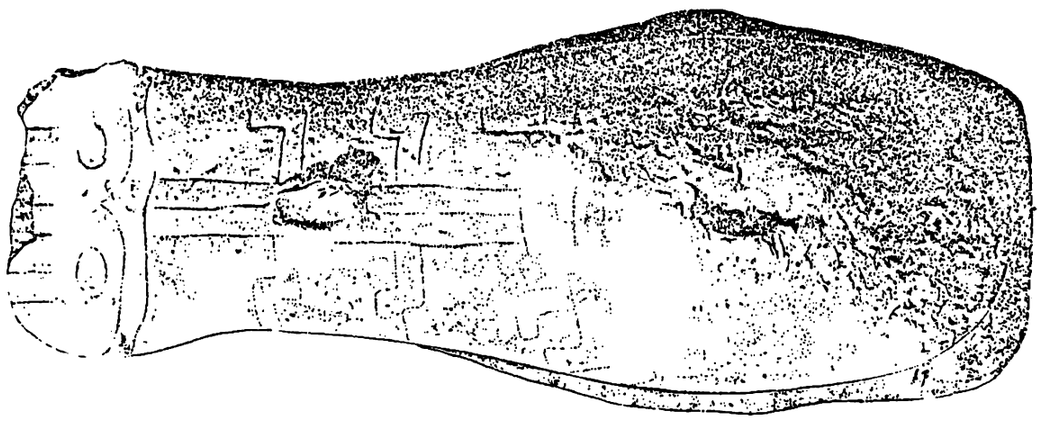


B

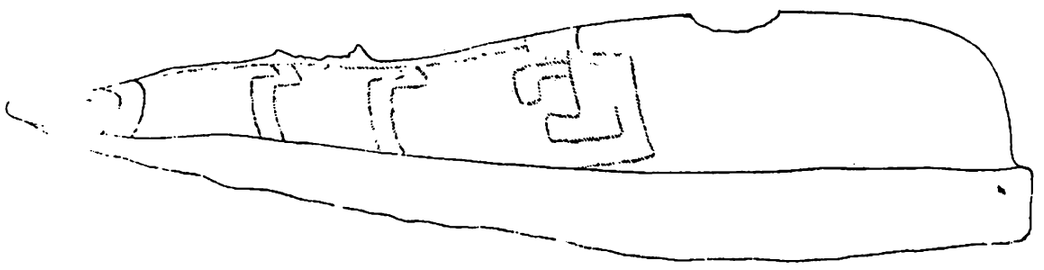
A) Monumento No. 12 de La Venta.B.F. - No. 24. Al parecer un mono colgando -

B)Monumento No. 19 de La Venta. Este la con bajorrelie ve de un sacerdote con bolsa de copal,al que envuelve una serpiente.

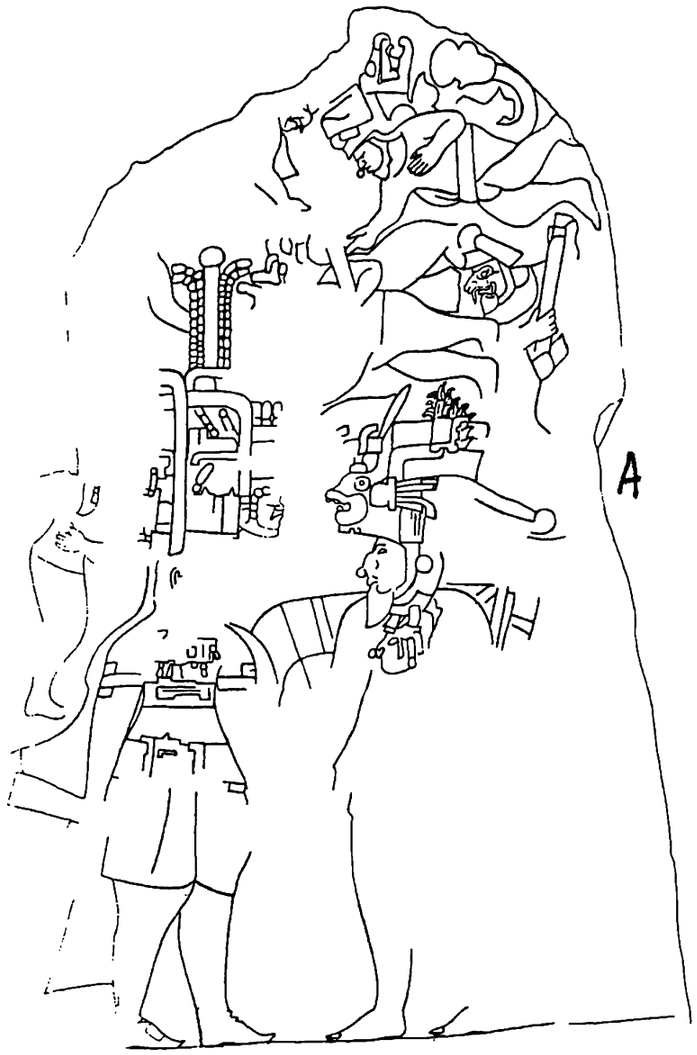
C)Monumento No. 20 de La Venta. Monolito tallado en forma de cetáceo.



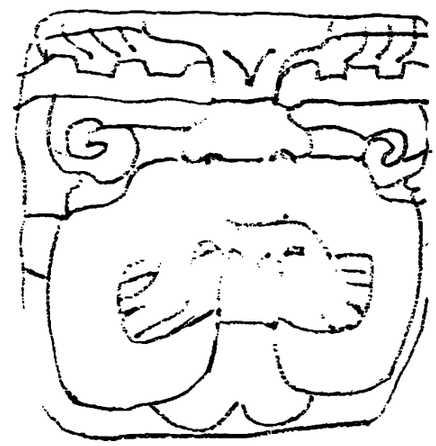
C



"LA VENTA". Tabasco.



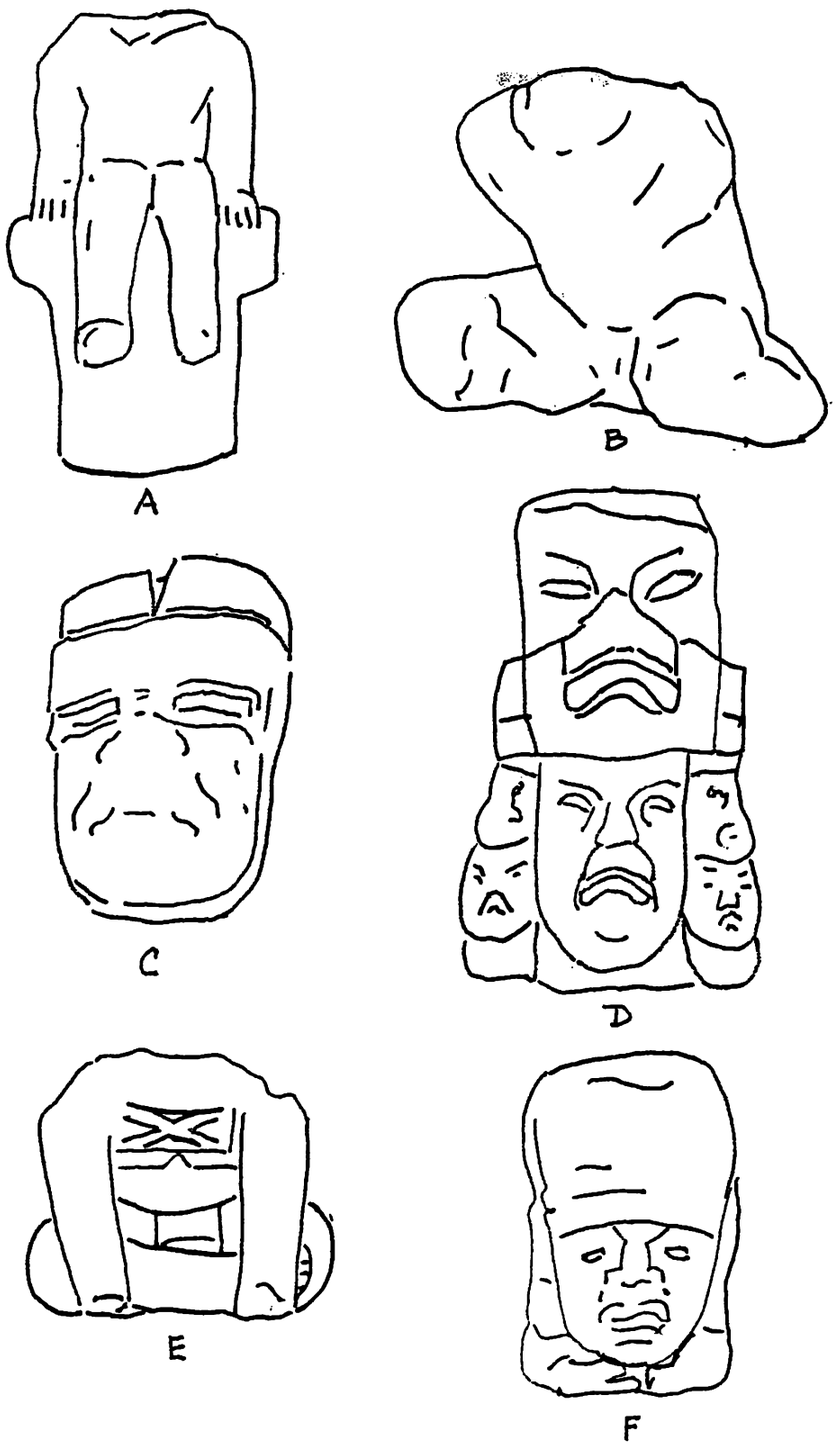
A) Estela No. 3 de La Venta, Tabasco. No. 10 de B.F.



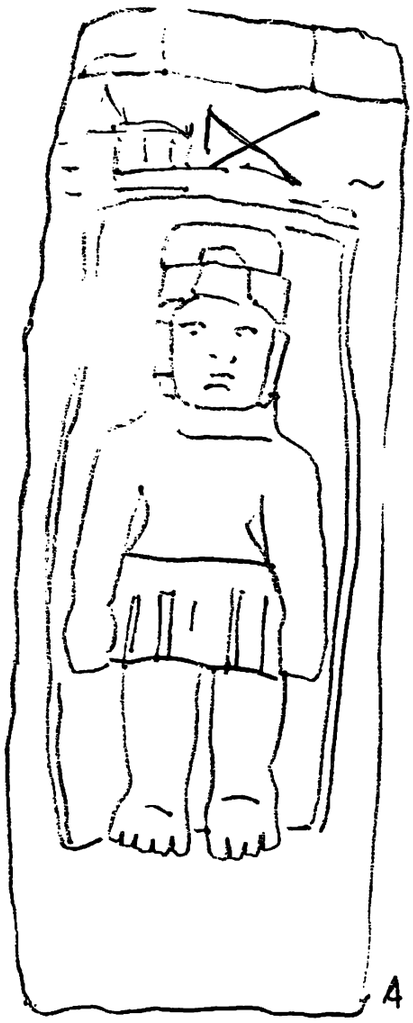
B) Monumento No. 6 de La Ve Tabasco. B.F. No. 18. Ca de piedra con colmillos murciélago y lengua bífi

C) Monumento No. 5 de La Ve B.F. No. 18. Monolito es pido en forma de guerrer (según el tocado), que ce, hincado, un plato pa que se coloque una pieza crificial.

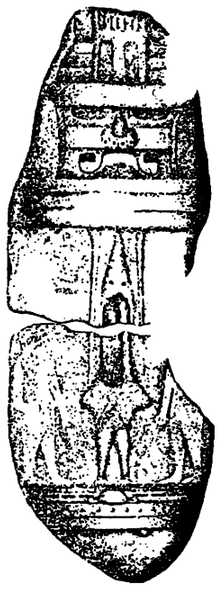
Se le conoce por el no de "La Abuela". Actualme se encuentra en el parqu "La Venta" en Villahermo Tabasco.



A) Monumento No. 40 de La Venta. B.F. No. 51. Escultura descabezada.
B) Monumento No. 31 de La Venta. B.F. No. 42. Escultura muy destruida, con movimiento semejante al del jugador de Uxpanapa.
C) Monumento No. 64 de La Venta. B.F. No. 74. Cabeza con rasgos animalescos.
D) Monumento No. 44 de La Venta. B.F. No. 55. Cabeza ornamentada con múltiples caras a manera de "potencias" de la iconografía asiática.
E) Monumento No. 30 de La Venta. B.F. No. 40. Escultura descabezada con pectoral "sangriento", con la "X" de los animales sanguinarios.
F) Monumento No. 65 de La Venta. B.F. No. 75. Cabeza de enano con pequeños brazos.



A



B

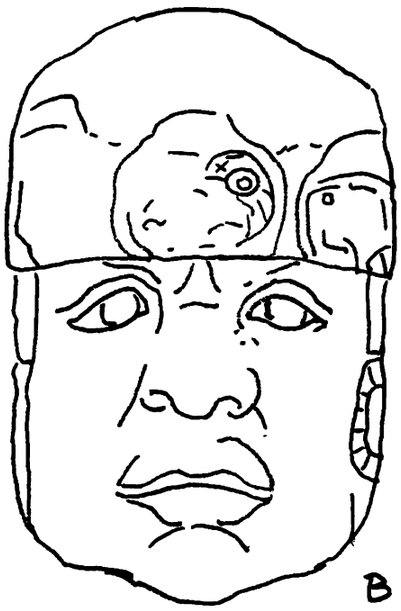
C

A) Estela No. 1 de La Venta. B.F No. 8. ¿jefe?.

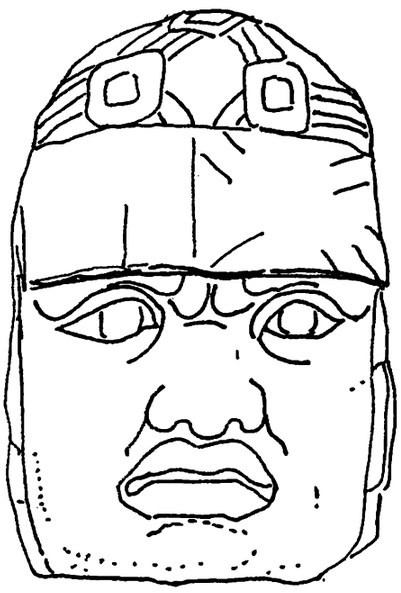
B) Estela encontrada por Drucker, Heizer y Squier en la Venta y lleva el No. 3. Tiene el estilo de la estela "C" de Tres Zapotes pero sin las gotas de lluvia.

C) Estela 2 de La Venta. B.F No. 9. Nos ha parecido un gran jugador de pelota, rodeado de sus 6 elementos que integraban el equipo. -- Sin embargo hay otras interpretaciones interesantes: Tláloc y los Tlaloques; un jefe civil y su corte, etc.

A



B



C

A) Monumento No 4 de San Lorenzo. B.F. No. 129.

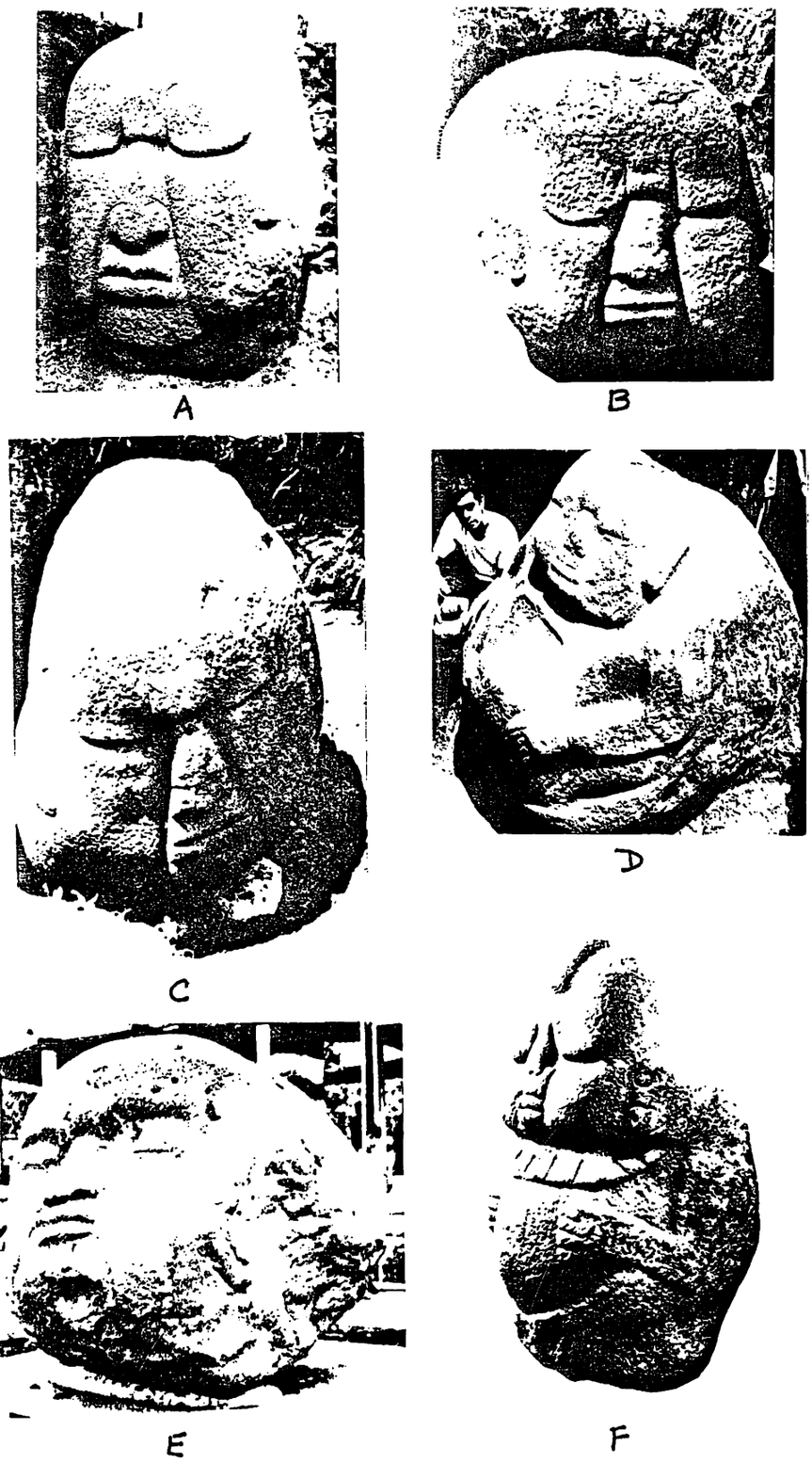
B) Monumento No. 2 de San Lorenzo. B.F. No. 127.

C) Monumento No. 17 de San - Lorenzo. B.F. No. 142.

D) Monumento No. 5 de San Lorenzo. B.F. No. 130.

D

"CABEZAS COLOSALES DE LA COSTA DEL PACIFICO Y CENTRO AMERICA" -



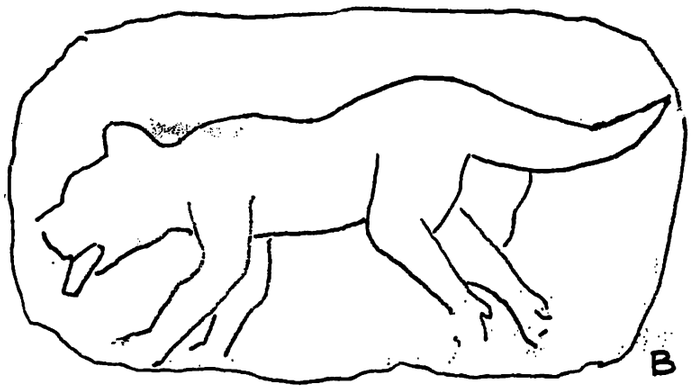
A,B,C,D,E,- Monumentos de Monte Alto, Escuintla. Guatemala.

F.- Monumento de Bilbao, Escuintla. Guatemala.

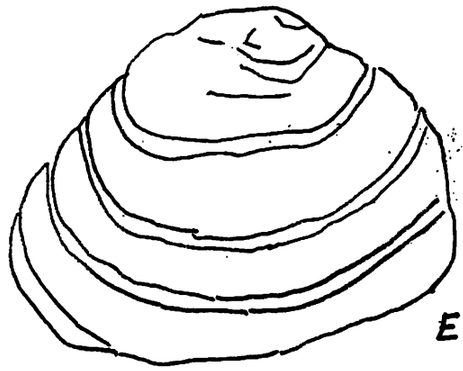
El mas pequeño, ("D") tiene cms de alto y el mas grande,("E") mide 147 cms.

"ANIMALES"

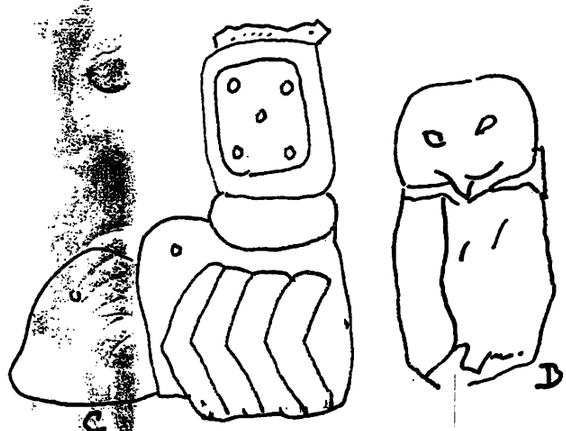
A



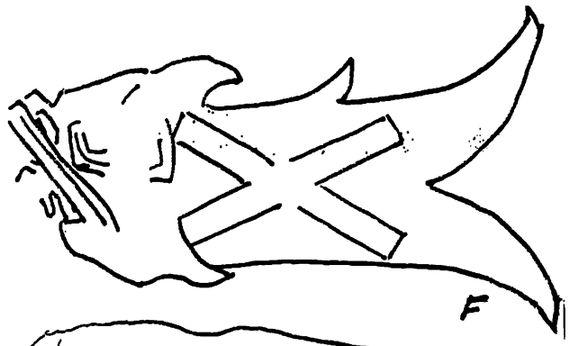
B



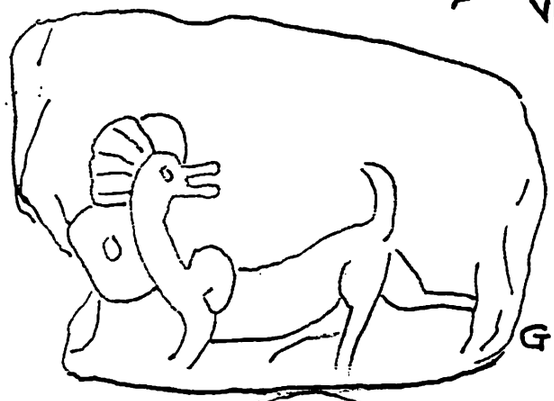
E



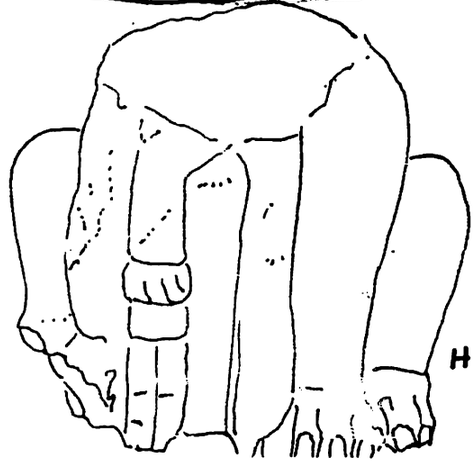
C D



F



G



H

A) Monumento 47 de San Lorenzo y No.172 de B.F. Escultura descabezada de un jefe de línea presentando al tótem, en este caso una serpiente.

B) Monumento 21 de San Lorenzo y 146 de B.F. ¿ Un cánido ?.

C) Monumento 43 de San Lorenzo y 168 de B.F.. Clasificado como artrópodo.

D) Monumento H de Tres Zapotes y 235 de B.F. Escultura de una lechuza.

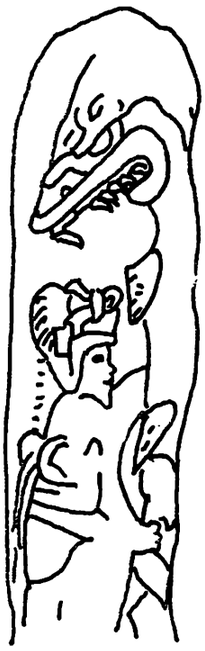
E) Monumento 32 de Cerro el Vigía, Ver. No. 210 de B.F. Serpiente enrollada.

F) Monumento 58 de San Lorenzo y 183 de B.F. Bajorrelieve de un tiburón.

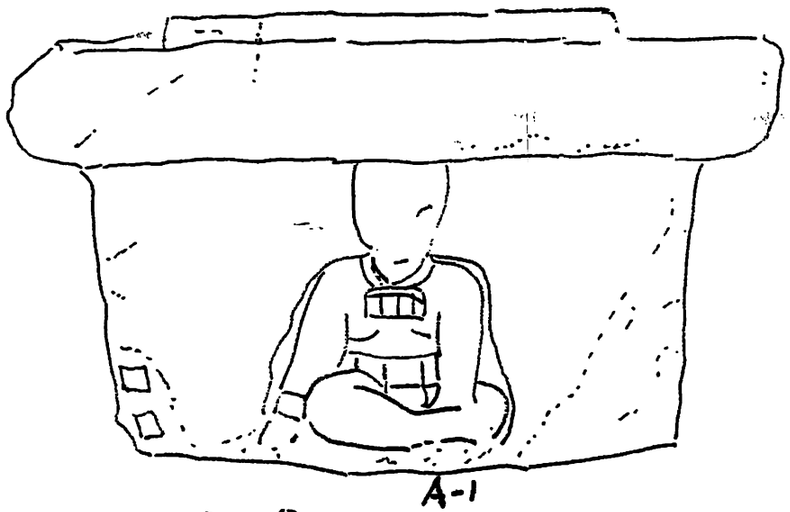
G) Monolito No. 1 de Pilapan, Ver. y -- 217 de B.F. Cuadrúpedo irreal.

H) Monolito 37 de San Lorenzo y 162 de B.F. Jaguar sentado, descabezado.

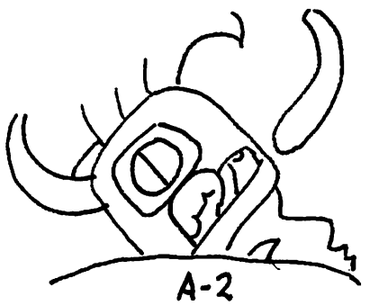
"HÉROE O DESCENDIENTE"



Monumento 63 de La
ta. B.F. No. 206.
¿ Héroe controlando
un monstruo marino ?.
¿ Abrazo de reconoci
to al tótem ?.



A-1



A-2

A-3

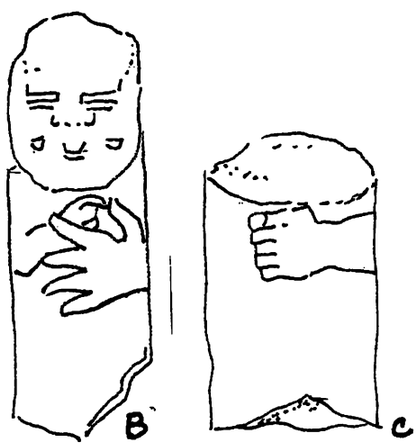
A-1, A-2, A-3.- Monumento -- No. 14 de San Lorenzo.B.F. No. 139. Altar a cuyos lados hay figuras relacionadas con el Sol y la lluvia

) Monumento 41 de San Lorenzo B.F. No. 166. Columna con - la mano izquierda señalada, apuntando gran fuerza.

) Monumento No. 42 de San Lorenzo. B.F. No. 167. Columna con un bajorrelieve sólo de una mano izquierda.

) Hacha petaloide de jadeíta con la fecha aparente de "uno mano", indicando la - importancia del miembro -- en el calendario.La cabeza tiene un tocado que todos han visto como maíz tierno.

) Monumento No. 13 de La Venta. B.F. No. 205. Es un -- círculo pequeño, 80 cms. - promedio de diámetro, con glifos y un pie indicando llegada. Por eso se le ha llamado "El Embajador".



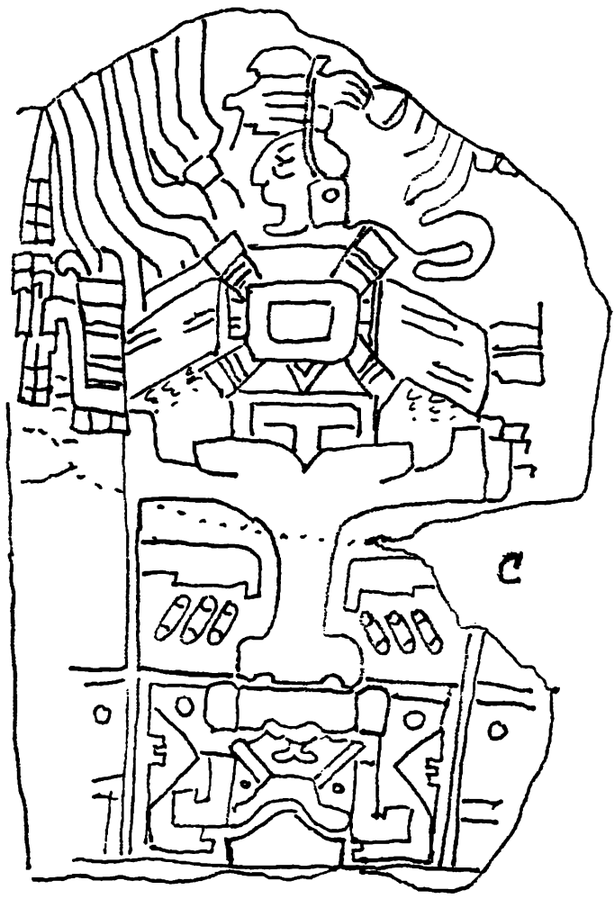
B C

D

E

A

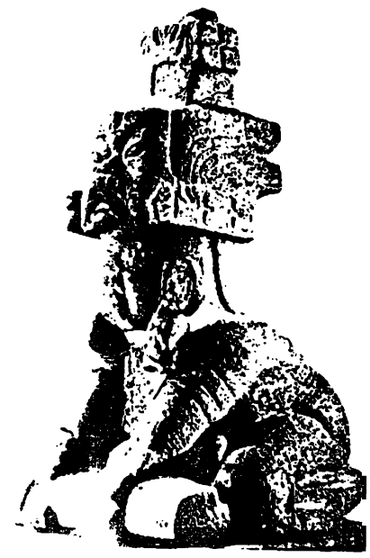
B



C

D

E



A) Monu nto o No. 1 de Tres Zapo B.F No. 198 Caja de pied Sarcófago o na

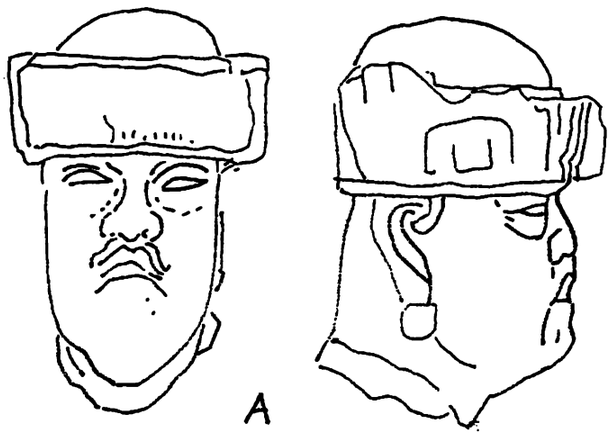
B) Estela D es Zapotes.- B.F No. ? Escena que se desar olla tro de las - fauc de aguar.

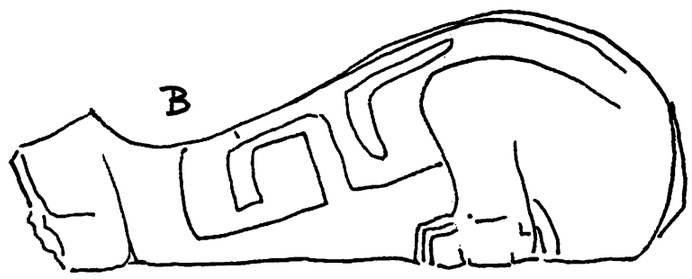
C) Este "C Tres Zapotes, con fec .16.6.16.18.- 6 Eznab 1 31 de nuestra era. B.F No 226.

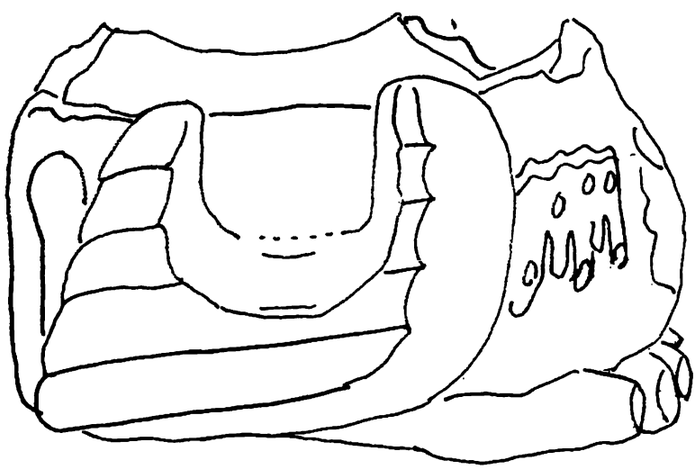
D) Monu ento 52 de San Lorenzo. B.F. No.177.

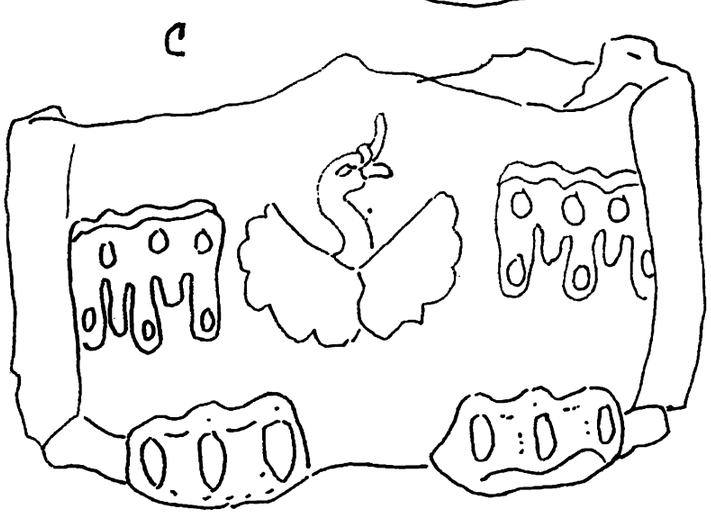
E) Monu ento 1 de Medias Aguas, Ver.. B.F. - No. 716.

F) Monu ento San Martín Pajapan, Ver. B.F.- No. 91. Of de las obras cumbres del arte olmeca.





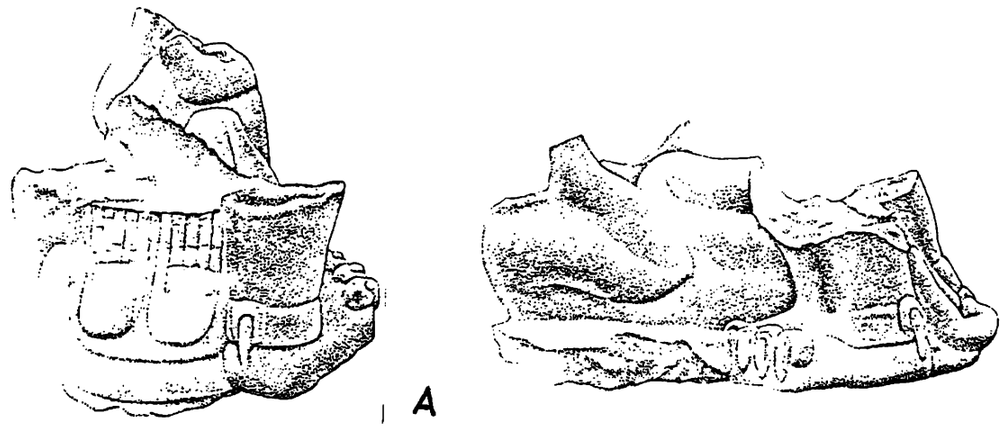




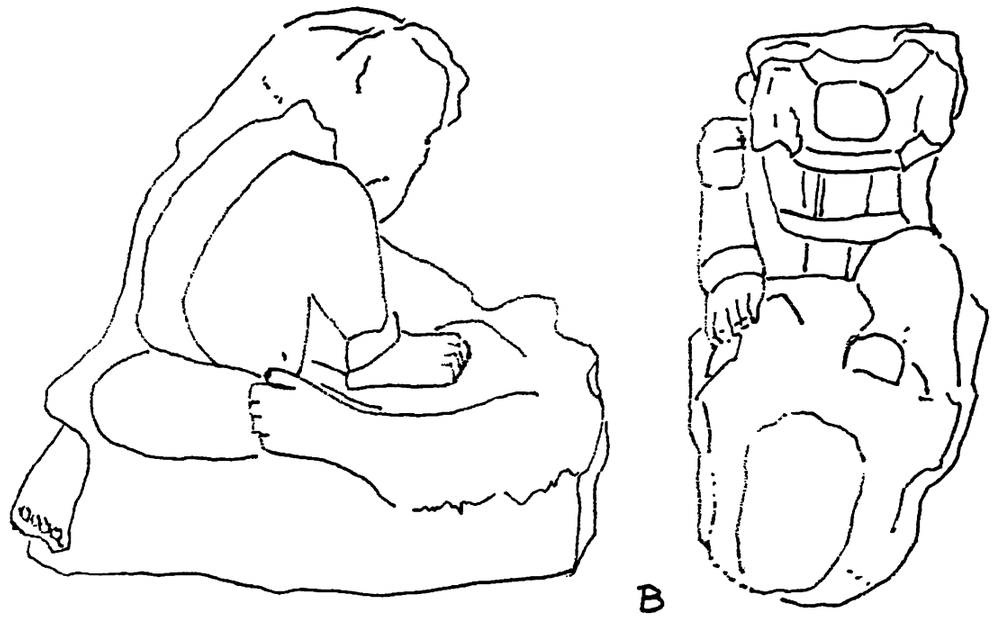
A) Monumento No. 6 de San Lorenzo. B.F. No. 161.

B) Monumento No 7 de San Lorenzo. B.F. No. 132. Felino increíblemente elástico.

C) Monumento No. 9 de San Lorenzo. B.F. No. 134. Caja de piedra - en forma de ave que pudo haber servido como urna o como vaso de sangre. Las aves se conectaron con lo sobrenatural y las drogas, por lo que no es difícil que guardara hierbas alucinógenas.

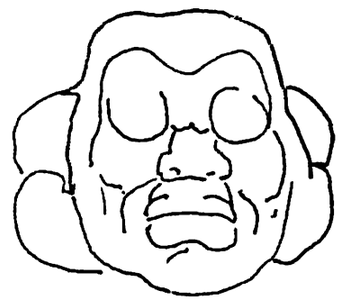


A



B

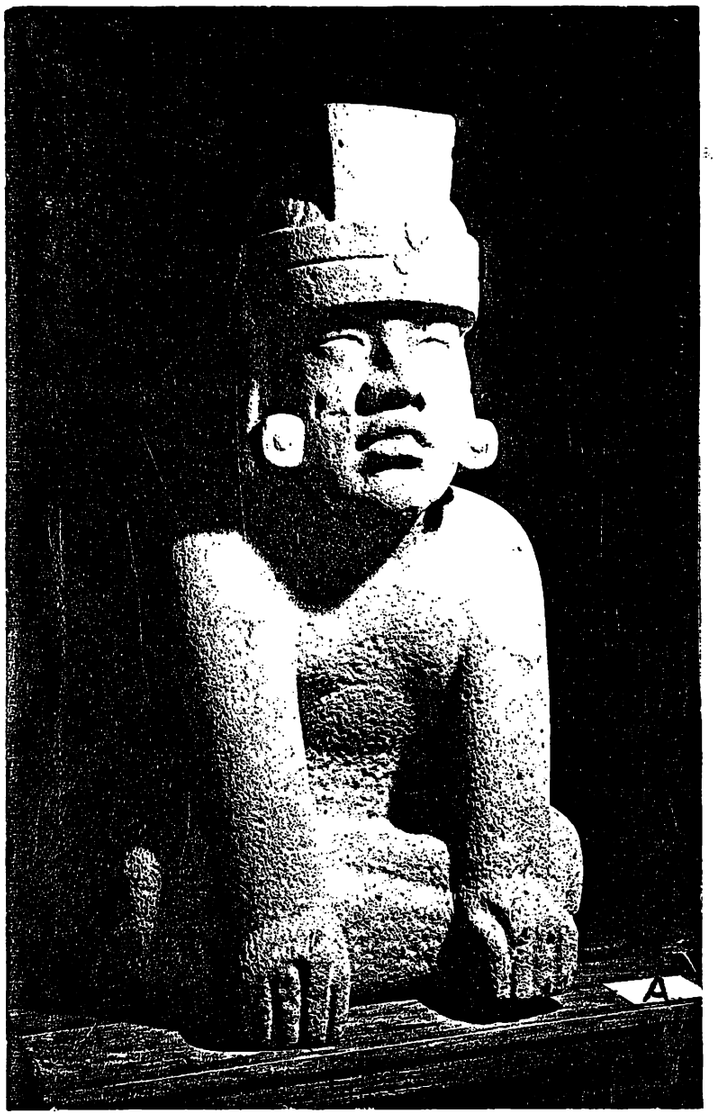
C

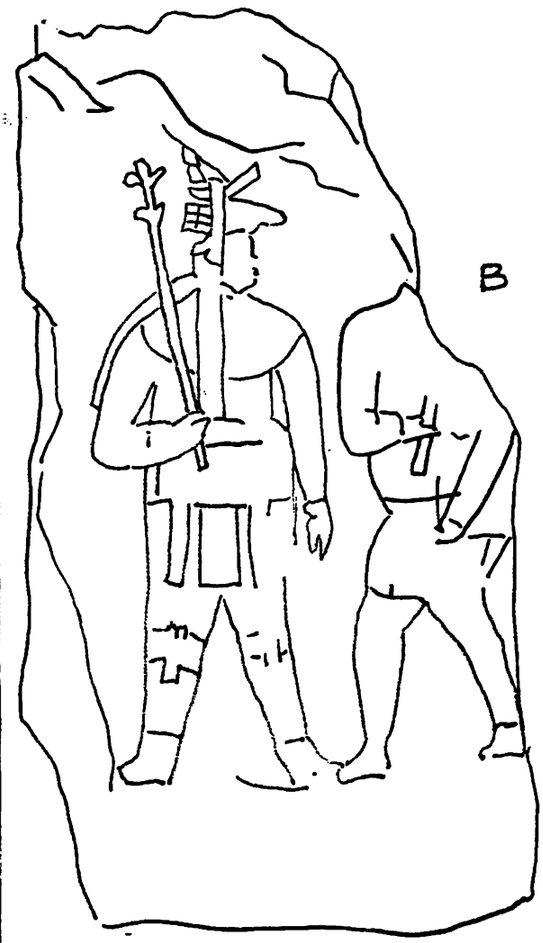


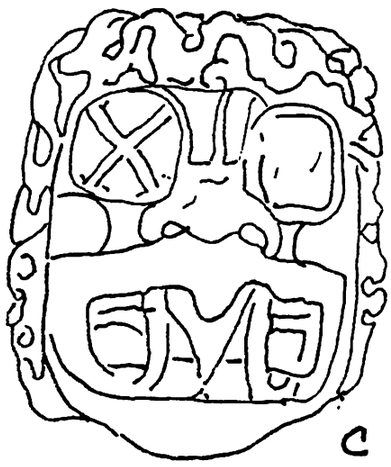
A) Monumento 3 de Potrero Nuevo. B.F. No. 121. Escultura de una lucha -- cuerpo a cuerpo, interpretada por Stirling como una cópula entre una mujer y un tigre que da origen al pueblo del jaguar.

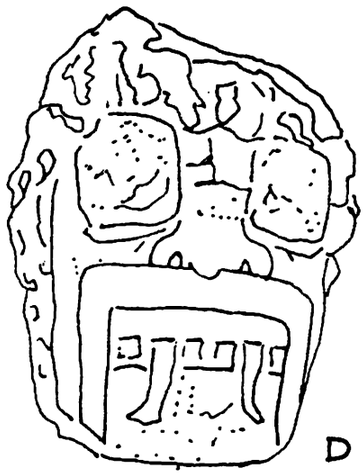
B) Monumento No. 1 de Tenochtitlan, - B.F. No. 192. Otra representación de lucha cuerpo a cuerpo.

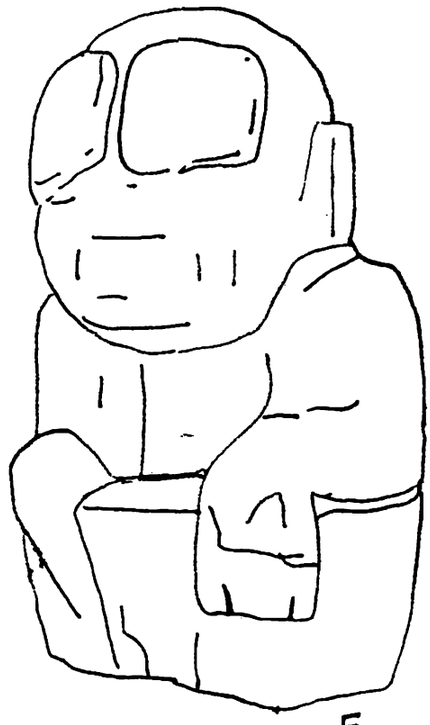
C) Monumento "F" de Tres Zapotes. B.F. No. 233. Cabeza para empotrar interpretada como prueba de la existencia de un grupo de raza nagra.



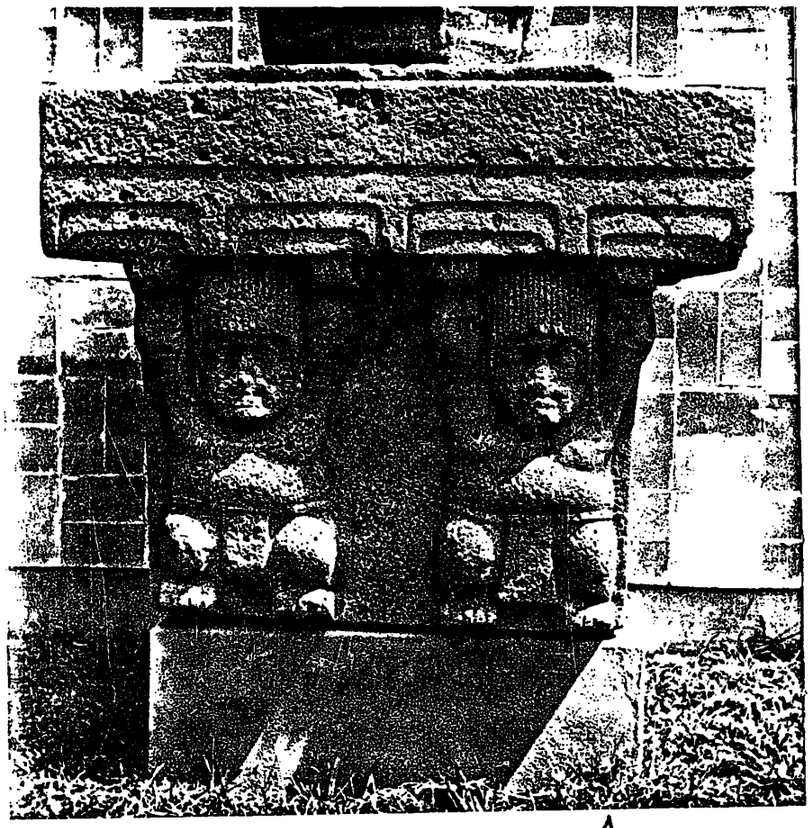








A) Monumento No. 1 de Cruz del Milagro, Ver. B.F. No. 90. Una de las esculturas olme-- cas mas famosas.
B) Monumento No. 1 de El Viejón, Ver. B.F. - No. 92.Escena civil en bajorrelieve.
C) Monumento No. 1 de Laguna de los Cerros,- Ver. B.F. No. 98. Cabeza solar ?.
D) Monumento No. 2 de Laguna de los Cerros - Ver. B.F. No. 99 Cabeza solar ?.
E)Monumento No. 8 de ese lugar. B.F. No. 103



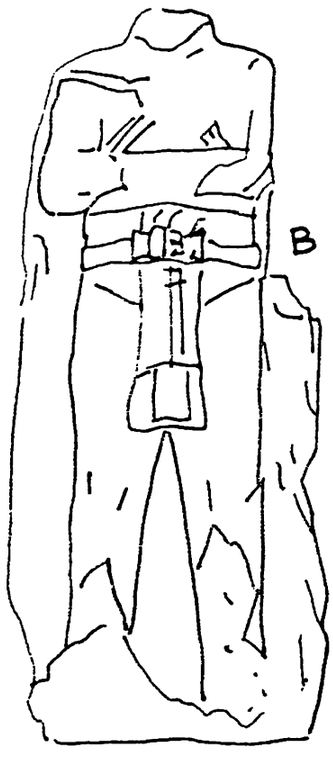
A

A) Monumento No. 2 de P trero Nuevo, Ver.B.F No 120. Esculturas d Bakabes cargando el cielo, sólo que esa gura religiosa es de la época maya clásic Aquí la suponemos.

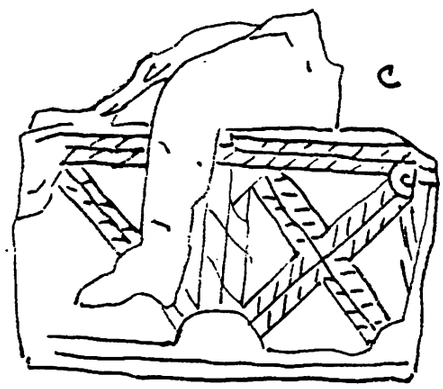
B) Monumento No. 9 de L guna de los Cerros.B No. 104. ¿ Caja orac lar de las que habla las crónicas español

C) Monumento No. 19 de guna de los Cerros. No. 110. Monolito de bezado de 160 cms. d alto.

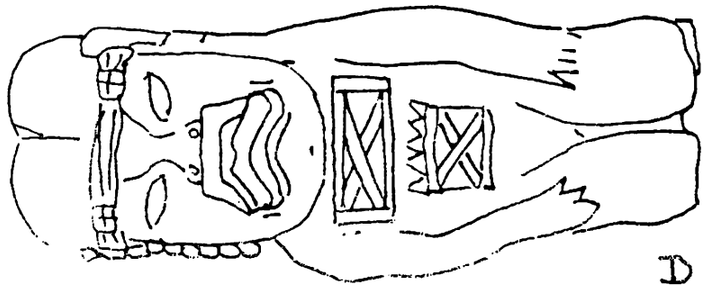
D) Monumento No. 1 de L Limas, Ver.B.F.No. 1 Escultura de 55 cms de alto que represen un momento iniciátic El niño, visto p arriba, está dis ñado a línea.



B

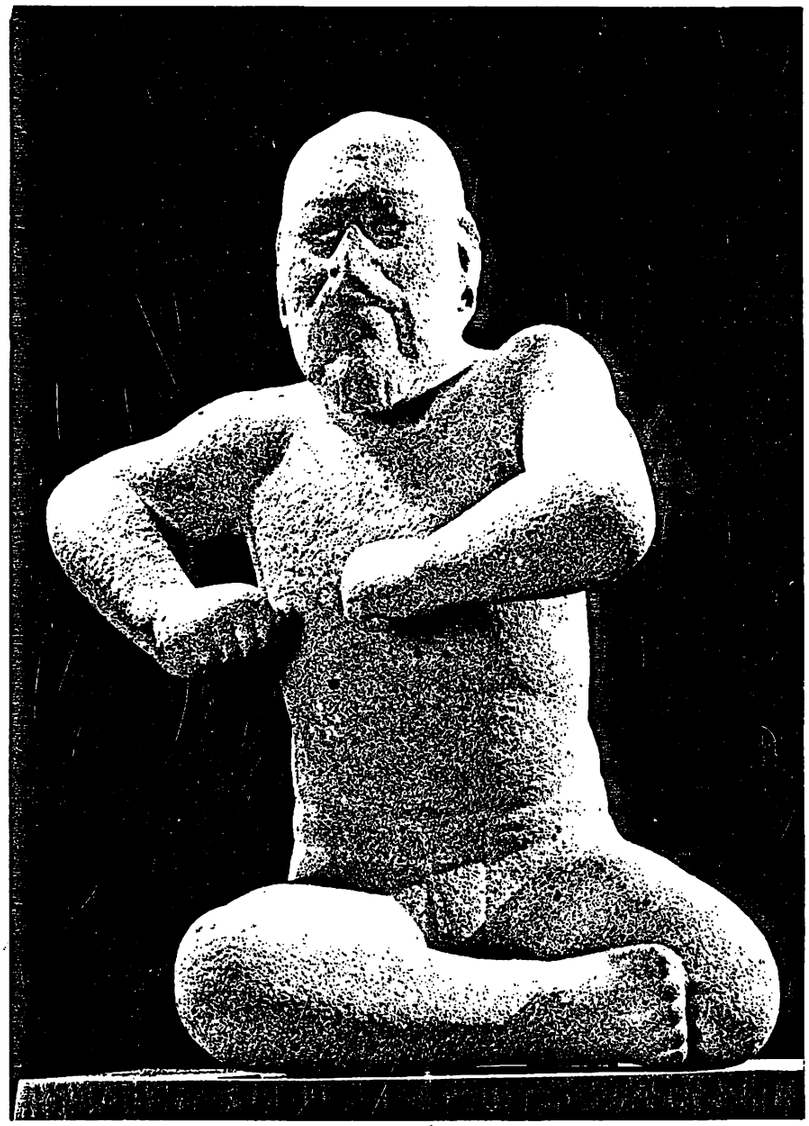


C



D

"ESCULTURAS"



A

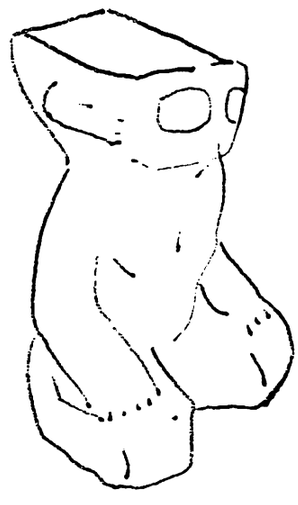
A) Maestro en academia. Monumento No. 1 de - Antonio Plaza o Uxpanapa, Ver. Es semejante a las figurillas de barro de Tlatilco, Edo. de Méx.- pero no lleva cajete para drogas colgado del pecho. B.F. No.- 86.

B) Monumento No. 1 de - Arroyo Sonso, Ver.-- B.F. No. 87.

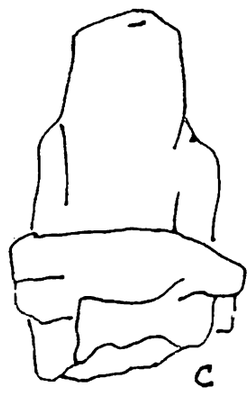
C) Monumento No. 1 de - Cerro el Vigía, Ver. B.F. No. 89. Figura humana presentando un niño en el - regazo, frecuente en la cultura olmeca.

D) Figura humana en la - postura clásica del - sentado en "flor de - loto" y las manos enfrente.

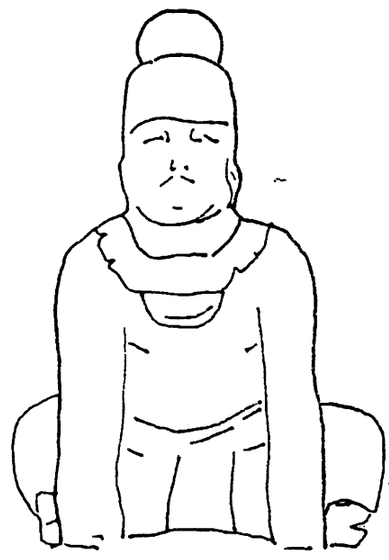
Monumento No. 1 de -- Cuauhtotolapan, Ver.- B.F. No. 91.



B



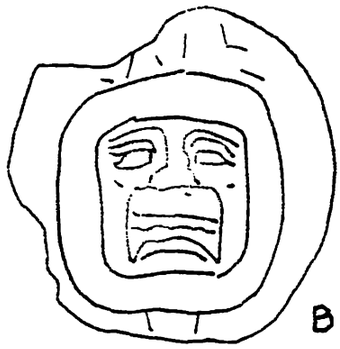
C



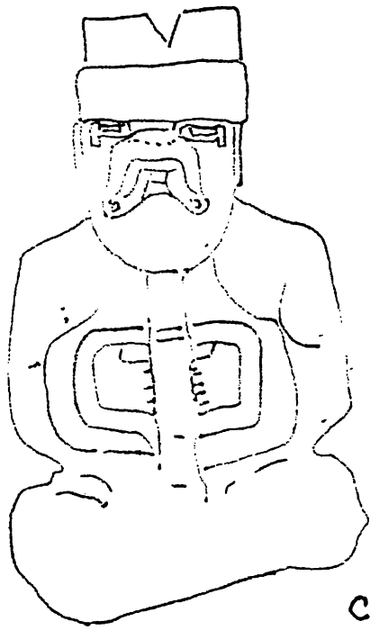
D

ESCULTURAS DENTRO DEL COMPLEJO DEL JUEGO DE PELOTA

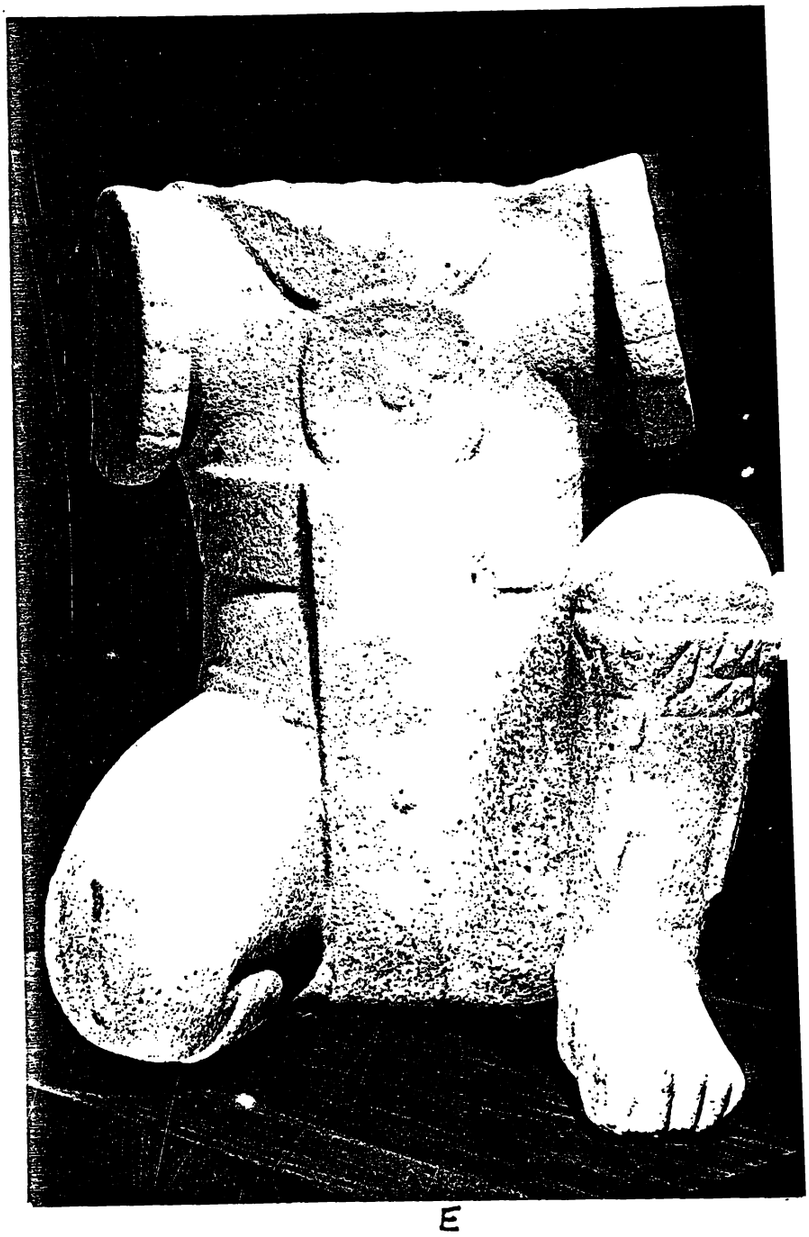
A



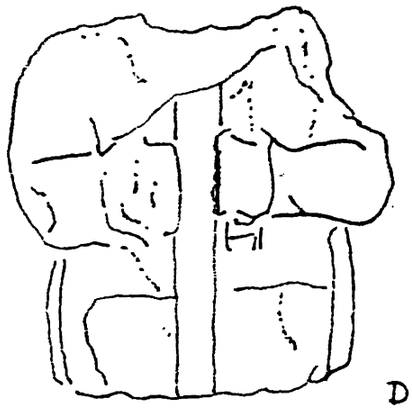
B



C



E

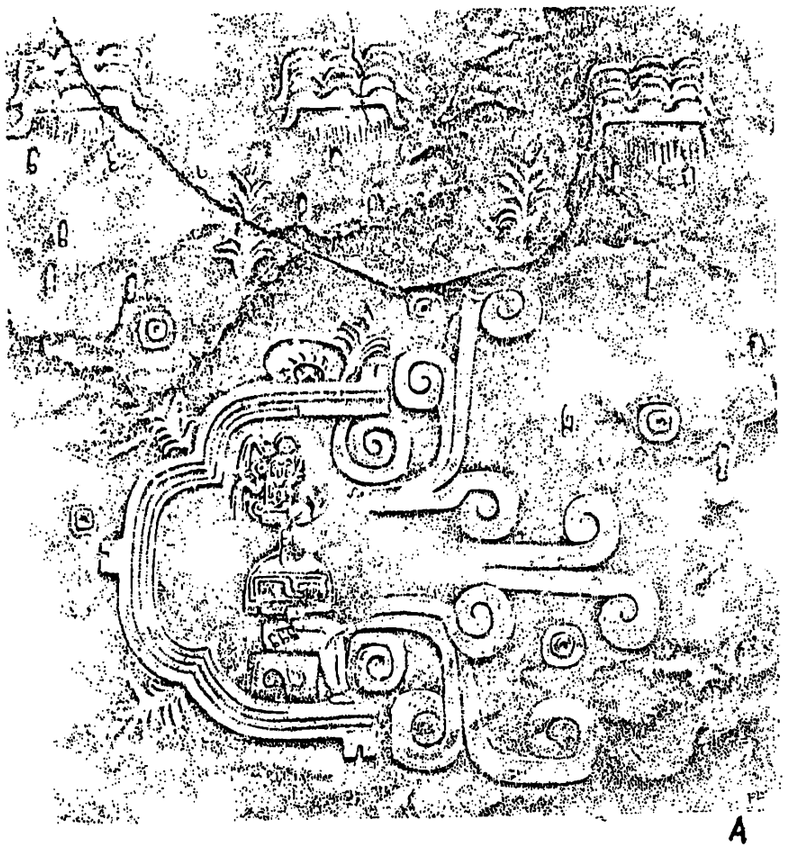


D

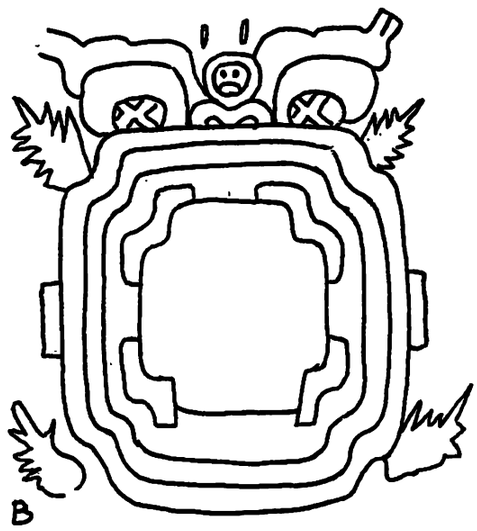
-3

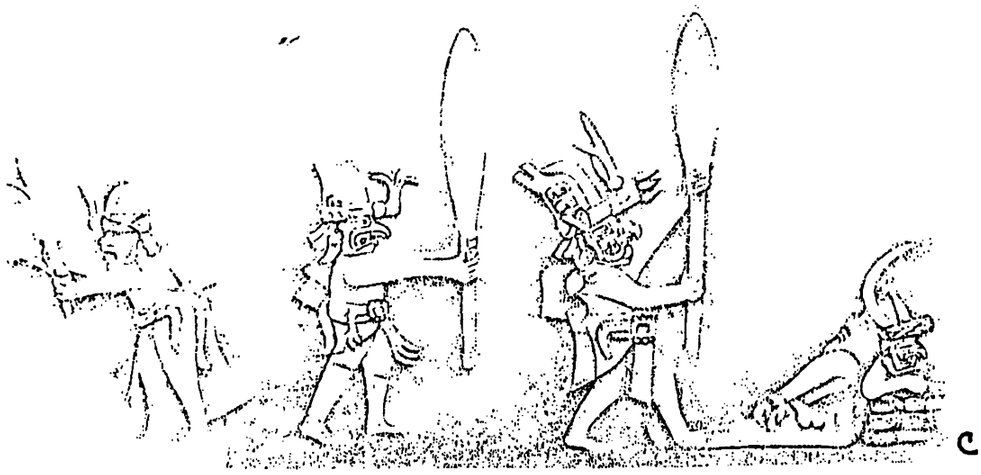
A) Disco sin procedencia con los elementos del juego de pelota
B) Monumento 27 de Laguna de los Cerros. B.F. No. 114.¿Pelota?
C) Monumento 10 de San Lorenzo.- B.F.No. 135.Jugador con manop.
D) Monumento 26 de San Lorenzo.- B.F No. 151. Al parecer, tam bién jugador con manoplas.
E) Monumento 34 de San Lorenzo.- B.F.159. Figura espectacular, que tuvo brazos movibles, como los [illegible]cadores movibles de Teotihu[illegible]án.

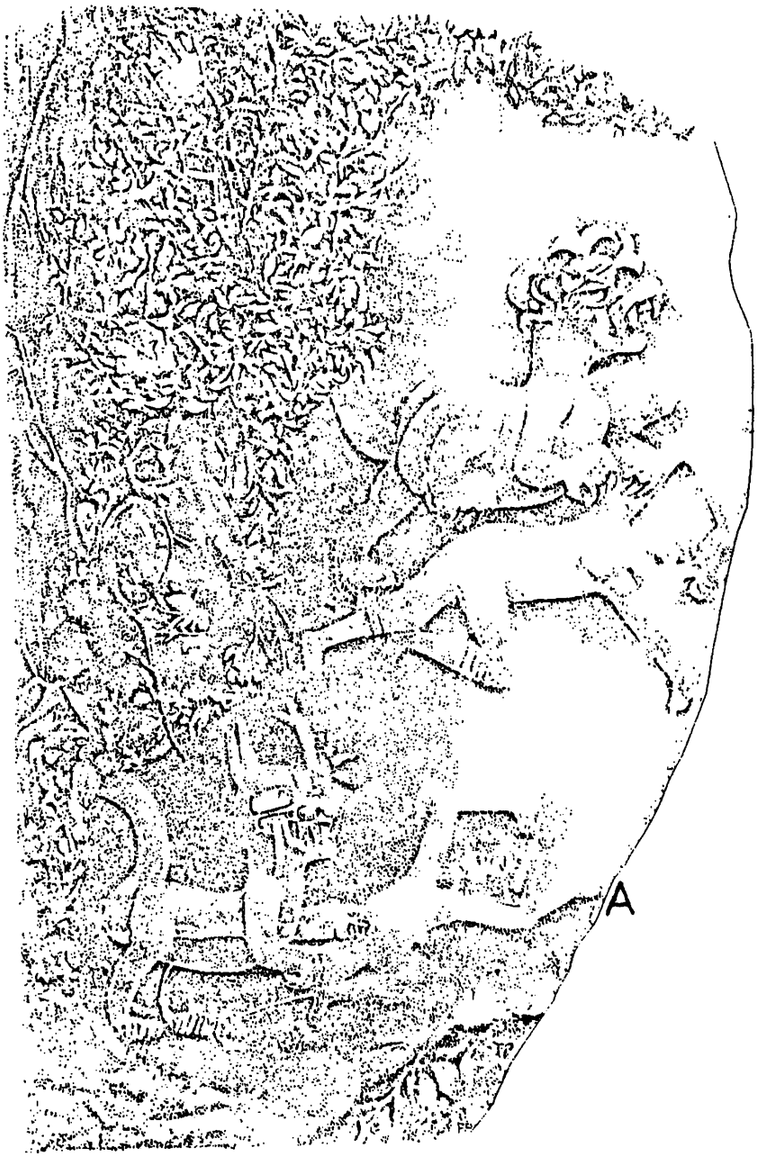
"CHALCATZINGO"



A) Bajorrelieve de Chalcatzingo, Mor. Diosa de la lluvia en una caverna o boca de la tierra.
B) Esquema de frente del monstruo de la tierra. Chalcatzingo, Mor.
C) Bajorrelieve No. 2 de Chalcatzingo, Mor. Danza antecedente a la emasculación, para propiciar la agricultura.

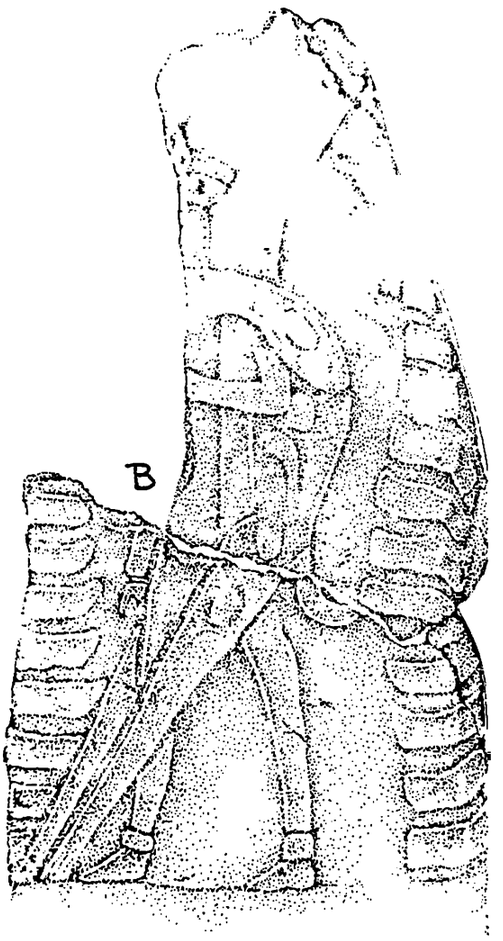


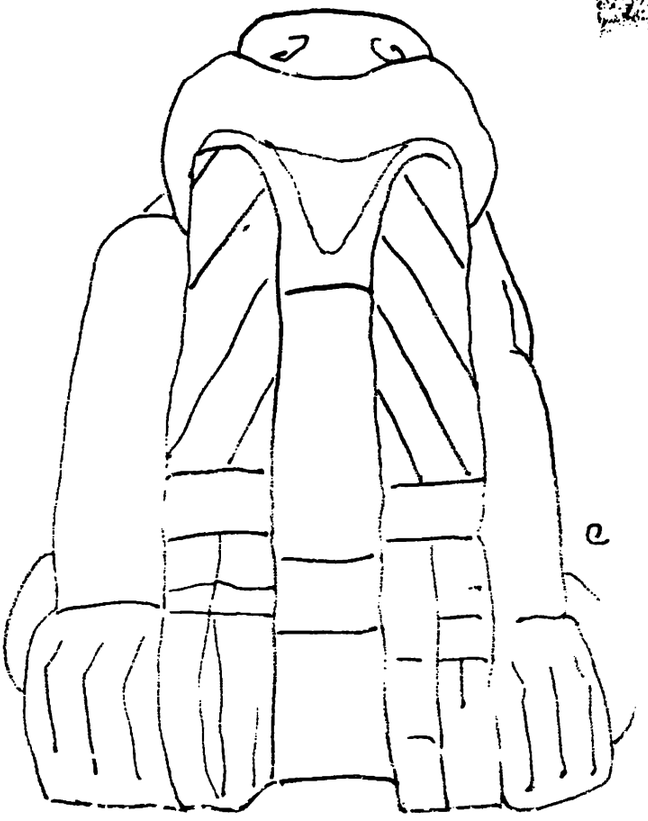




A) Bajorrelieve No. 4 de
Chalcatzingo, Mor. Sa
ficio de sangre a fel

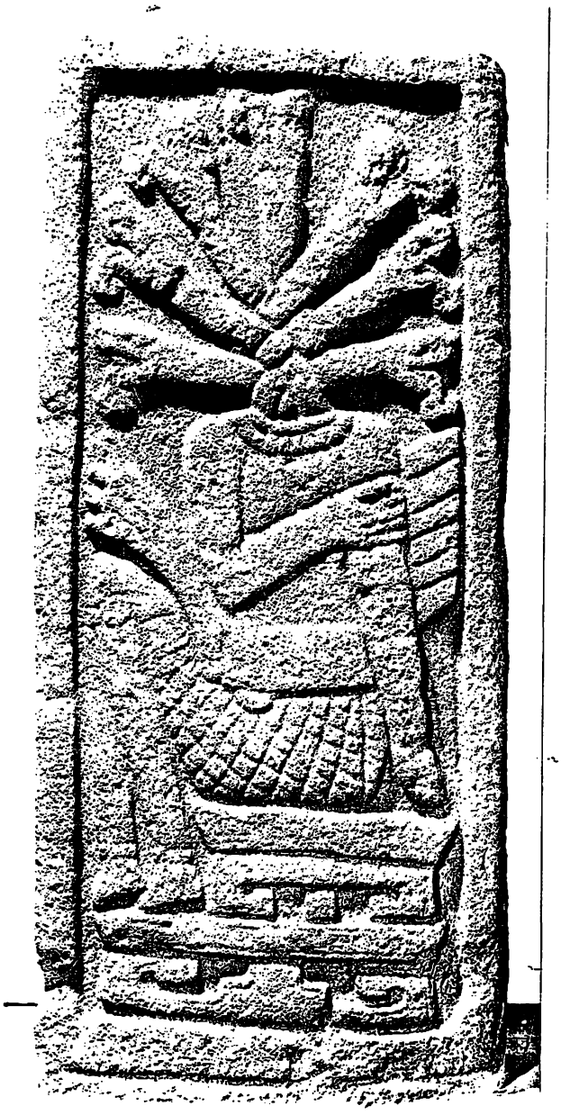
B) Monumento No. 13 de (
catzingo, Mor. Hombre
cargando un venado.

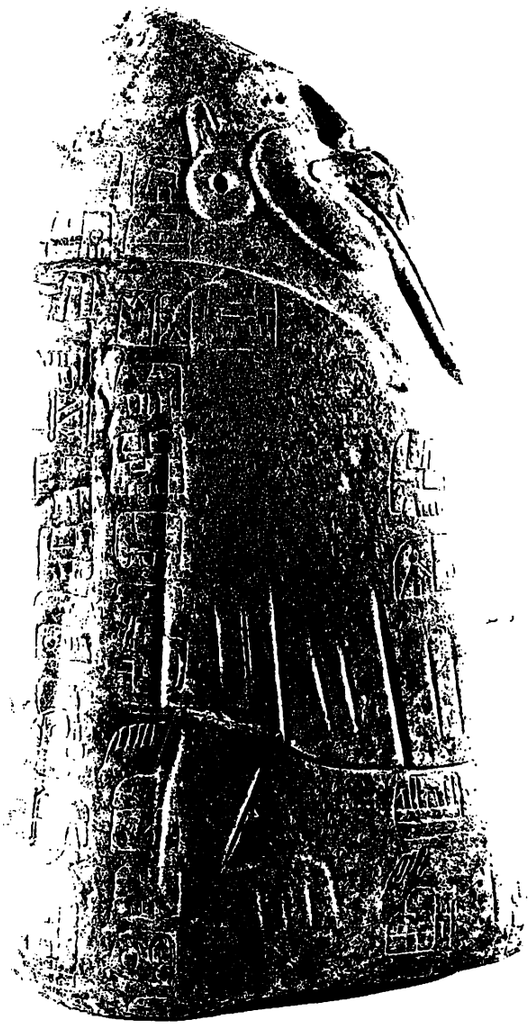




C) Monumento No. 1 de L
Soldados, Las Choapa
Ver. B.F. No. 118. E
cultura de un felino
mordiendo un cordón
manera de representa
de linaje

"ESCULTURAS DE ALTO INTERES ESOTERICO"





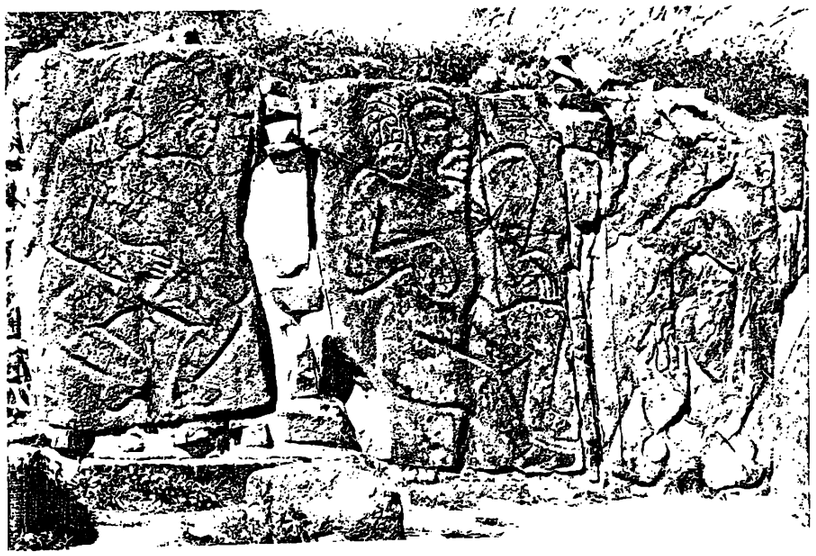
Pintura.

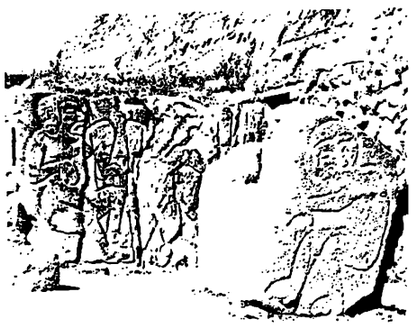
A.- Estatuilla de Tuxtla. Tiene máscara bucal en forma de pico de pato, parece bulto mortuorio y lleva la fecha

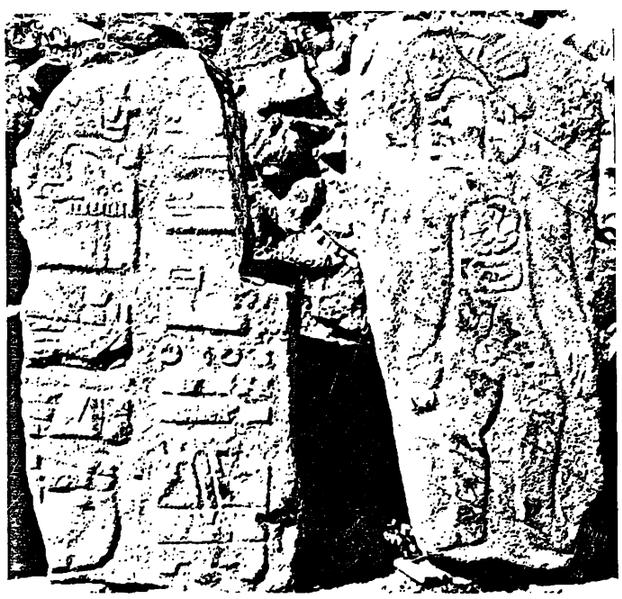
B.- Estela de Aparicio, Ver. Corresponde al horizonte teocrático o clásico y nos interesa porque la decapitación, costumbre ya vieja, convierte la sangre en serpientes.

C.- Cueva de Oxtotitlán, Acatlán, Gro. Según Grove, 1970. Pinturas olmecas tardías. El pene del sacerdote (pintado de negro y con máscara), está en estrecha relación con el jaguar.

BAJORRELIEVES DE MONTE ALBAN I, (DANZANTES)







Diferentes vistas de estos bajorrelieves, que muestran hombres lastimados, medio -- muertos, sin órganos sexuales Fotos R. Piña Chán.

BAJORRELIEVES DE MONTE ALBAN I, LLAMADOS "DANZANTES"

GL-6

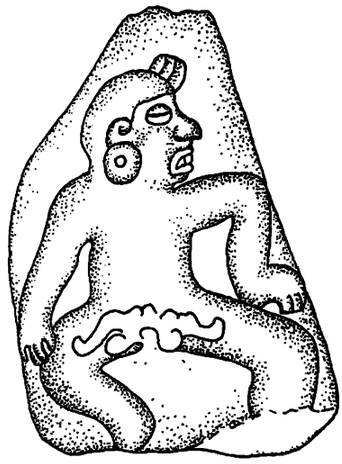
GL-12

GL-13

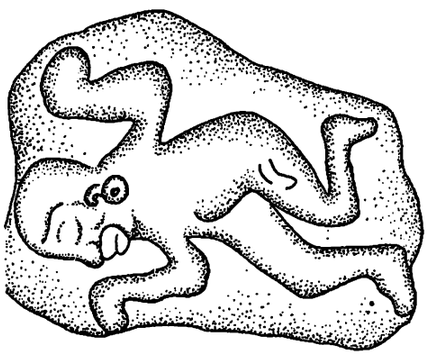
Dibujos y clasificaciones de Zehnder, 1977.

GL-15A

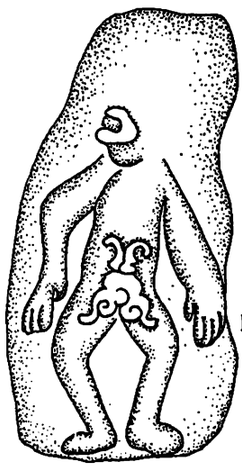
GL-5B



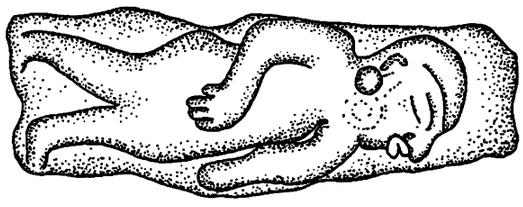
GL-26



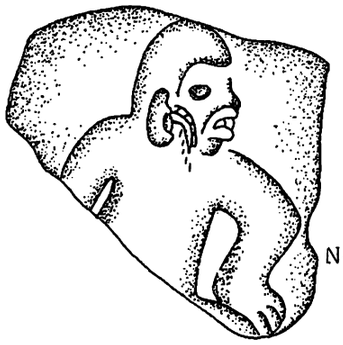
GL-35



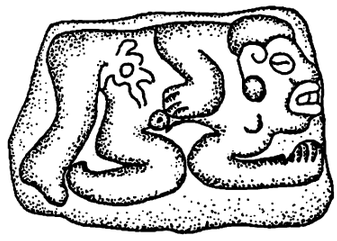
L-45



N-7



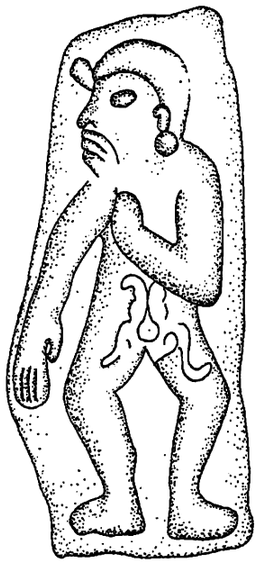
N-8



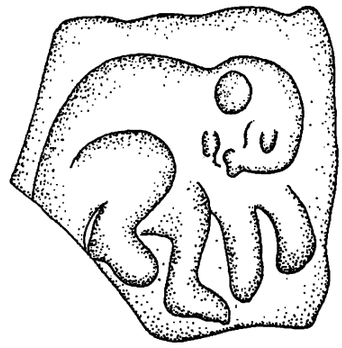
-10

J-58

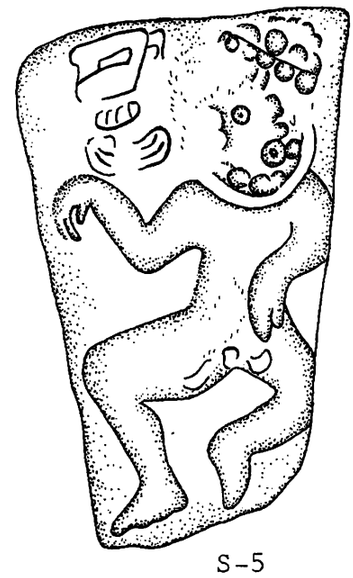
BAJORRELIEVES DE MONTE ALBAN I



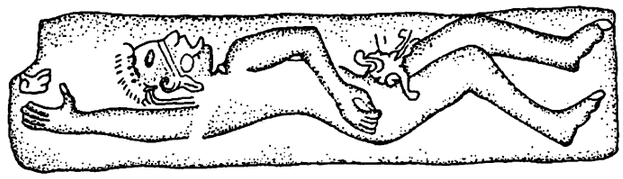
S-2



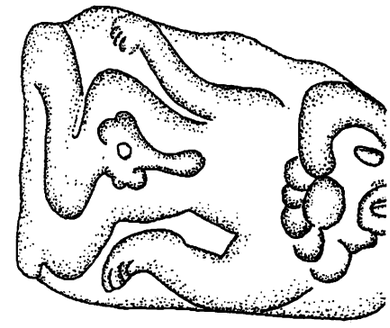
S-3



S-5

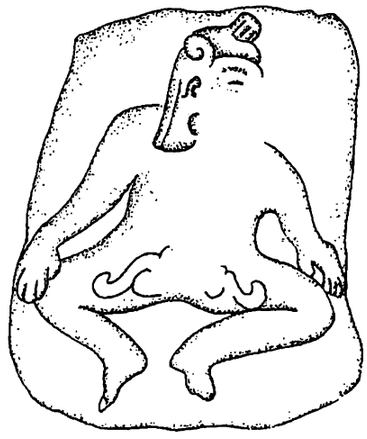


S-16



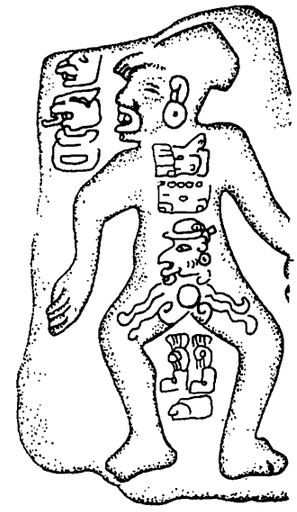
M-16

Bajorrelieves llamados "danzantes" que en realidad deben ser hombres emasculados, probablemente sacerdotes. Dibujos y clasificaciones de Zehnder, 1977



GL-1

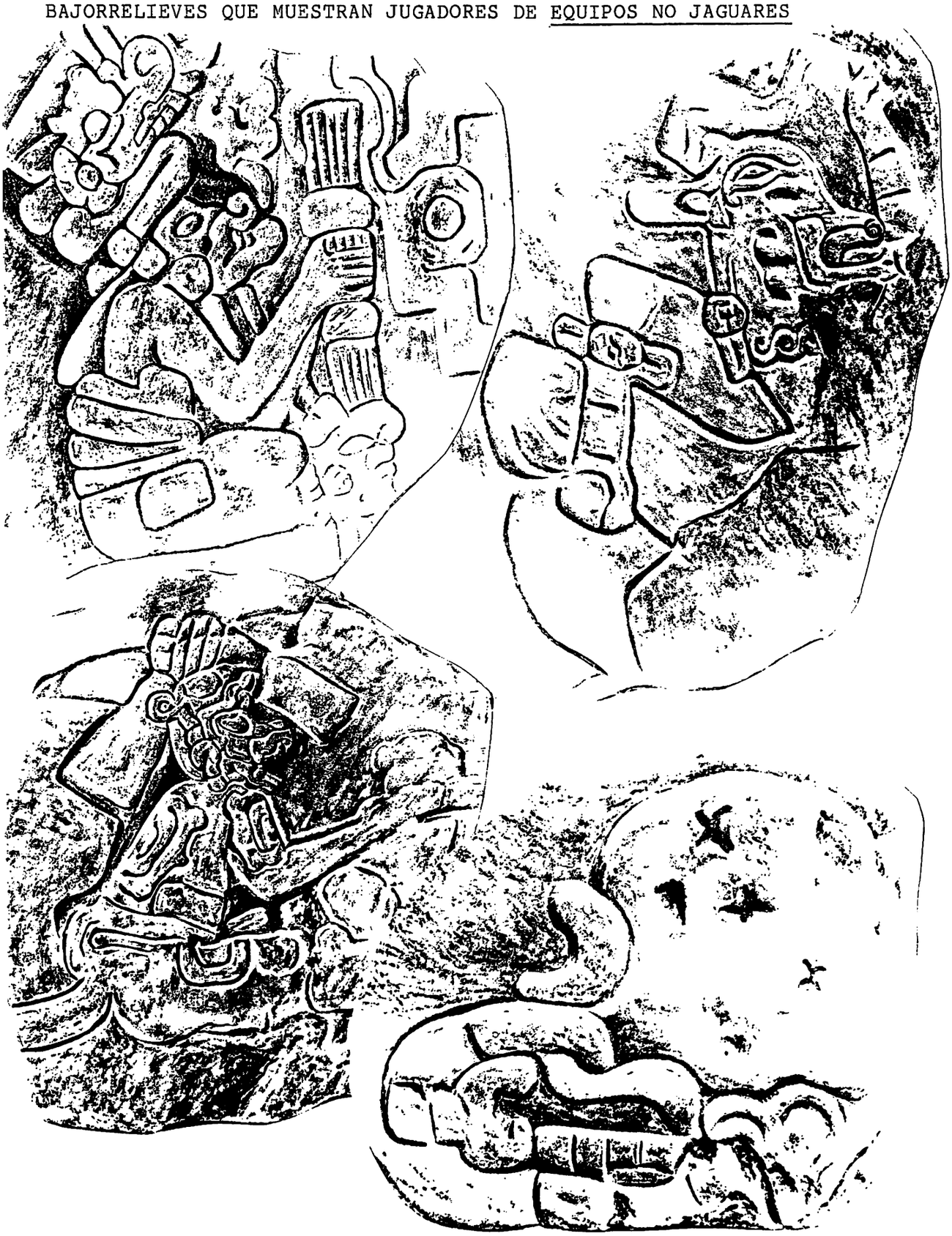
GL 2A



GL-3

DAINZU: (Dibujos en Bernal y Seuffert)

BAJORRELIEVES QUE MUESTRAN JUGADORES DE EQUIPOS NO JAGUARES

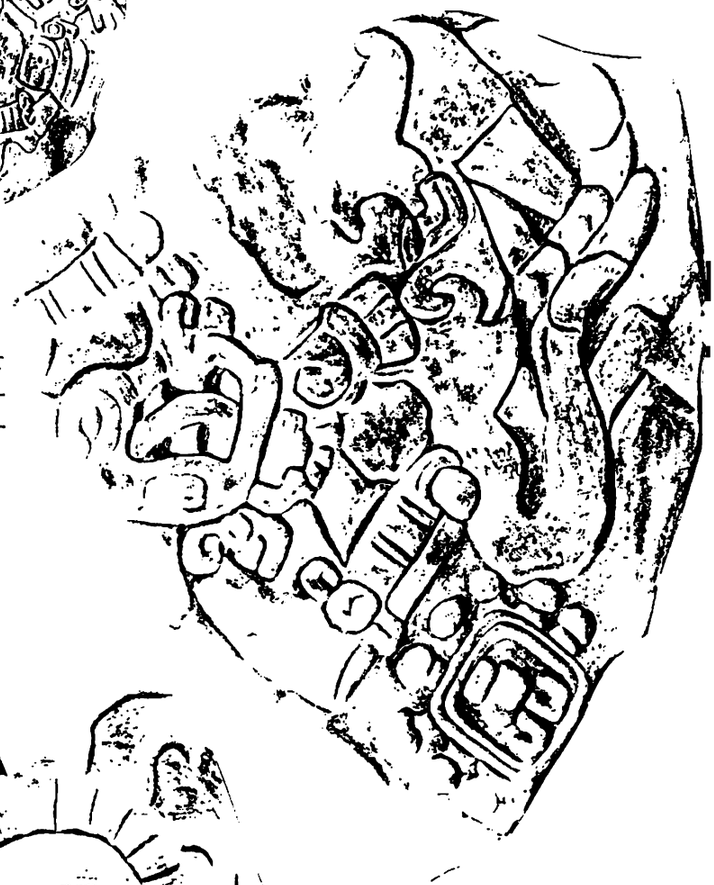


A.- Dios del juego de un equipo distinto a los jaguares, cuidando el anillo. B.- Jugador con máscara de cánido. No. 18. C.-Sacerdote o juez con yelmo de hocico largo.. No. 38. D.- Cráneo de animal de hocico largo, para el tzompantli de los perdedores.

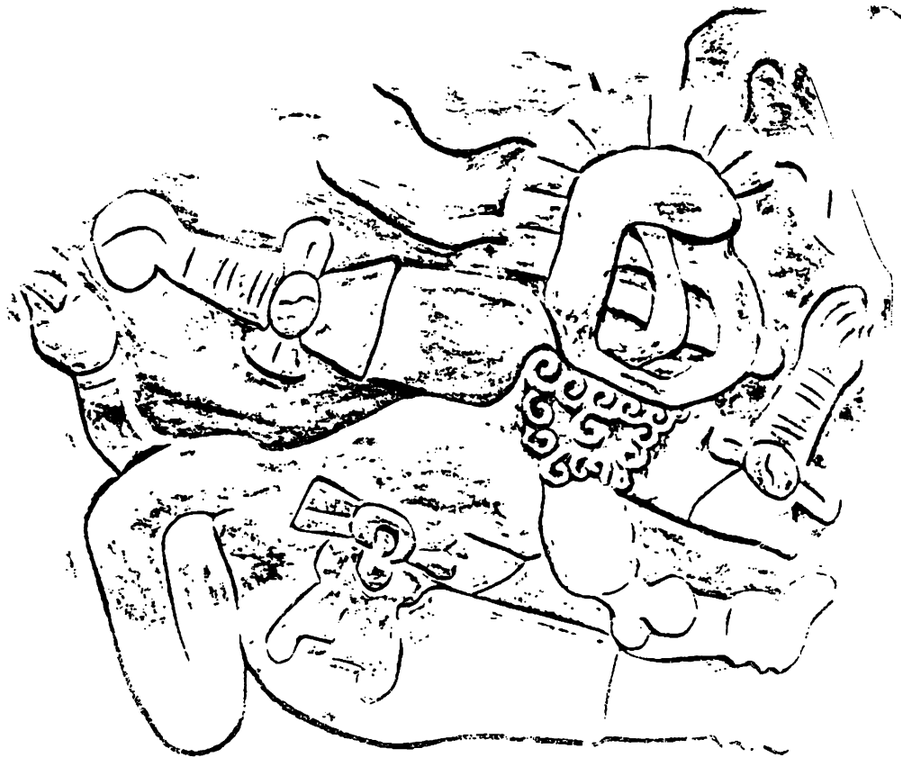
DAINZU; (Dibujos en Bernal y Seuffert)

EL EQUIPO "JAGUAR"

A.-Capitán amenazante Parado sobre un tror con cabeza de jaguar Con atuendos protecti res. Colina del sit:



B.- Piedra No 3. Jugador caído. Nótense el -- glifo con hongos y-- su cola de felino.



C.- Jugador No. 7. Lleva casco de guerrero ini-- ciado y cola - de puma.

DAINZU: (Dibujos en Bernal y Seuffert).

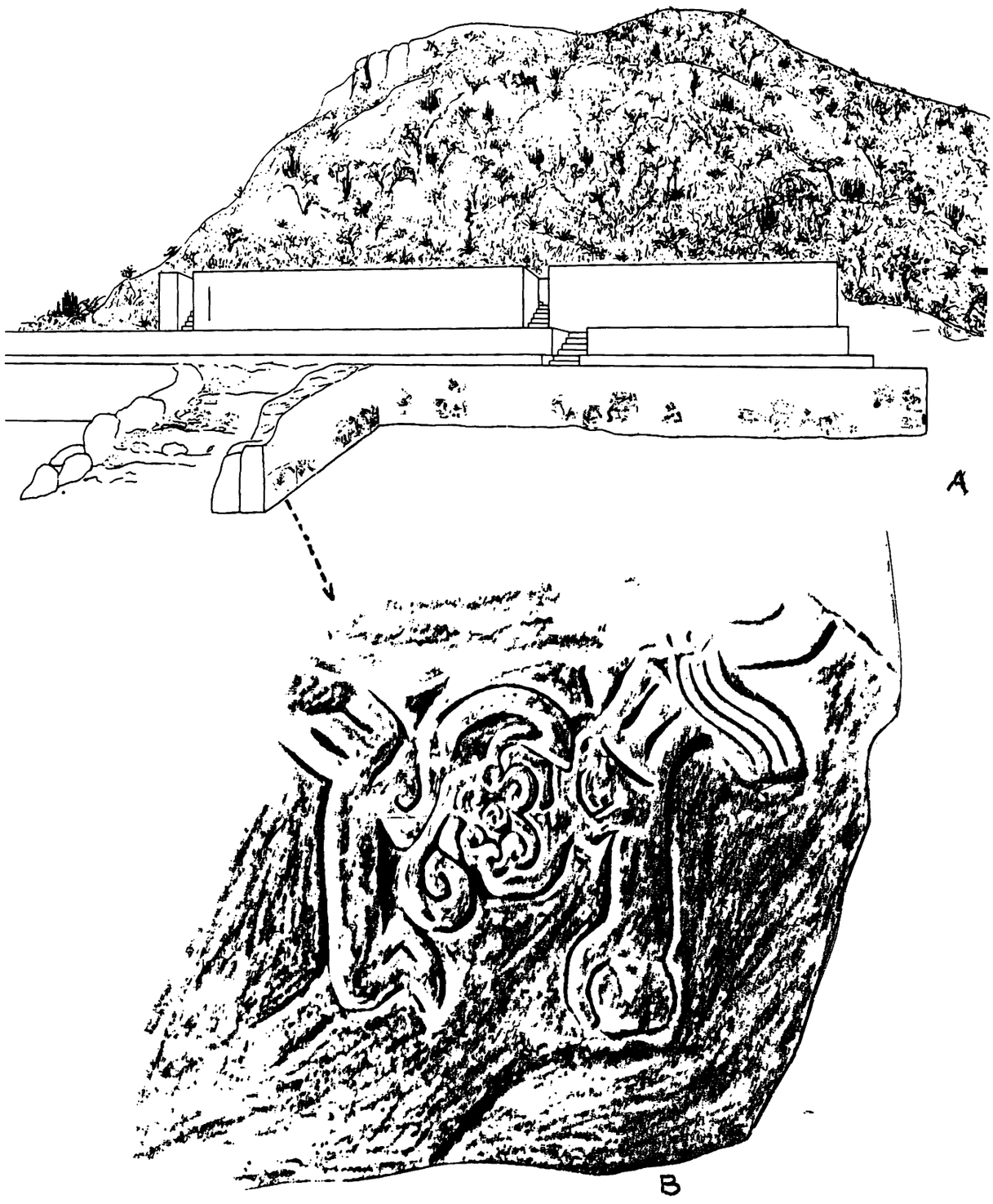
A

A.- Dios del juego, protegiendo el anillo de los felinos. Tiene entre sus rodillas una cabeza trofeo, de jugador perdidoso.Piedra 40.

B.- Dios jaguar o sacerdote - propiciador con yelmo. -- Piedra No. 44.

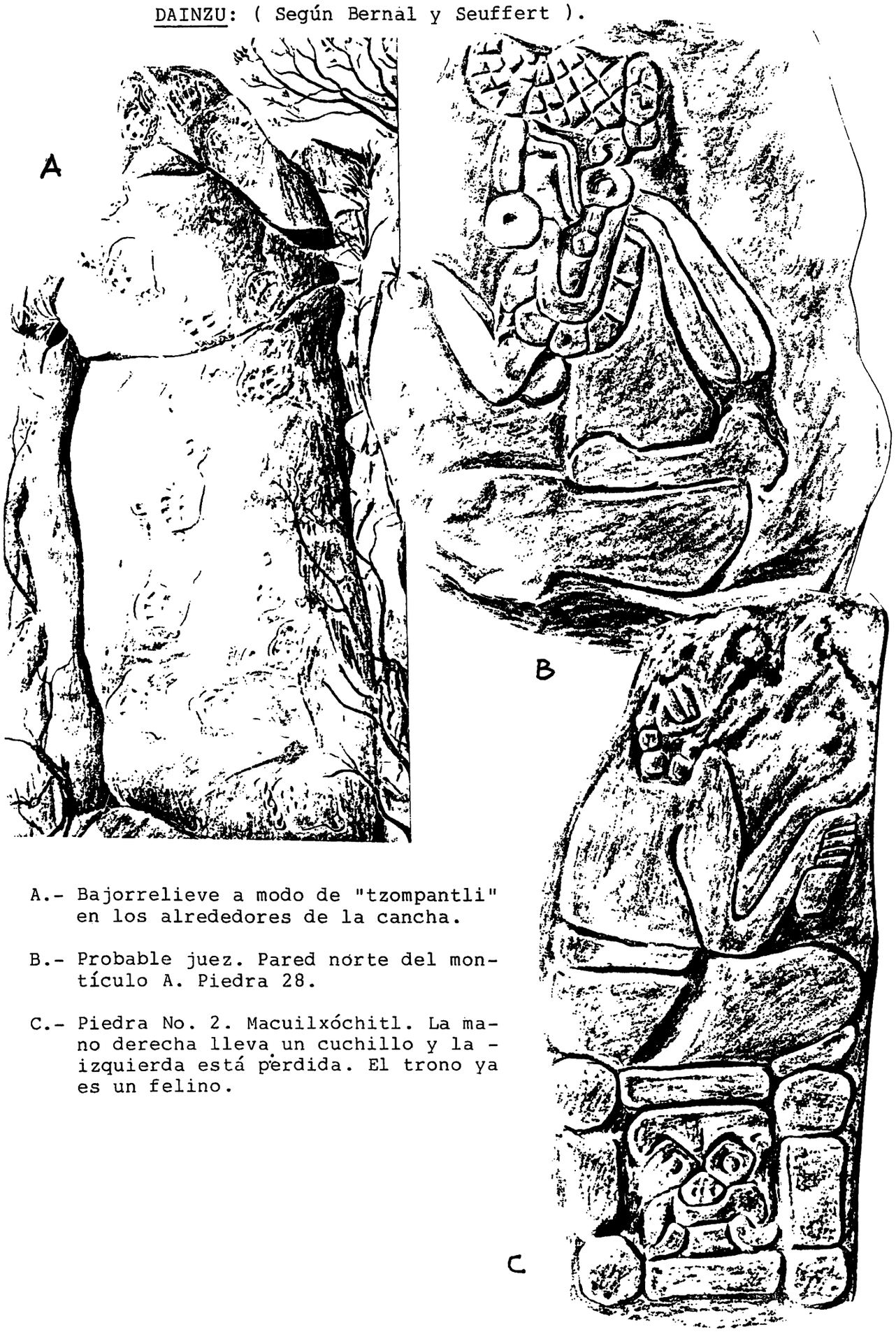
B

DAINZU: (Dibujos en Bernal y Seuffert)



A.- Estructura del juego de pelota.
B.- Piedra No. 27. Símbolo de un jugador cuya mano izquierda es poderosa. Parece una vista por arriba y el personaje presentar la cabeza cortada, viéndose el collar de sangre solamente.

DAINZU: (Según Bernal y Seuffert).



A.- Bajorrelieve a modo de "tzompantli" en los alrededores de la cancha.

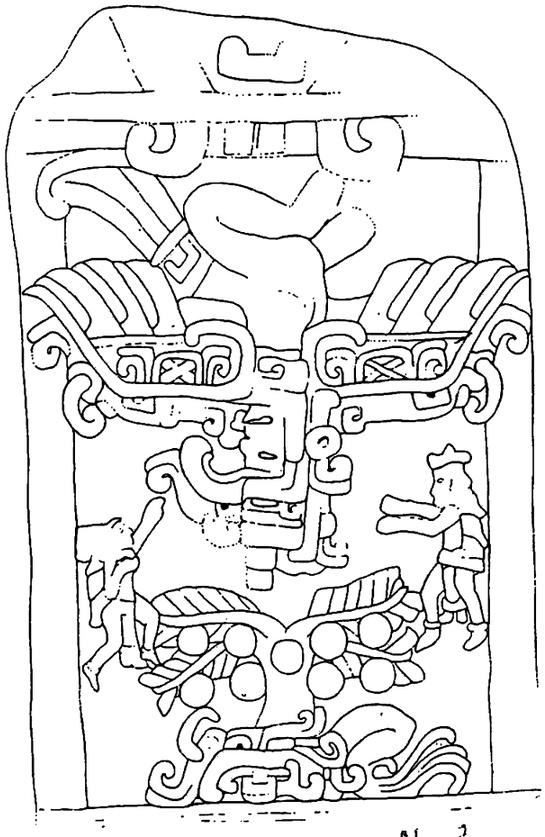
B.- Probable juez. Pared norte del montículo A. Piedra 28.

C.- Piedra No. 2. Macuilxóchitl. La mano derecha lleva un cuchillo y la izquierda está perdida. El trono ya es un felino.

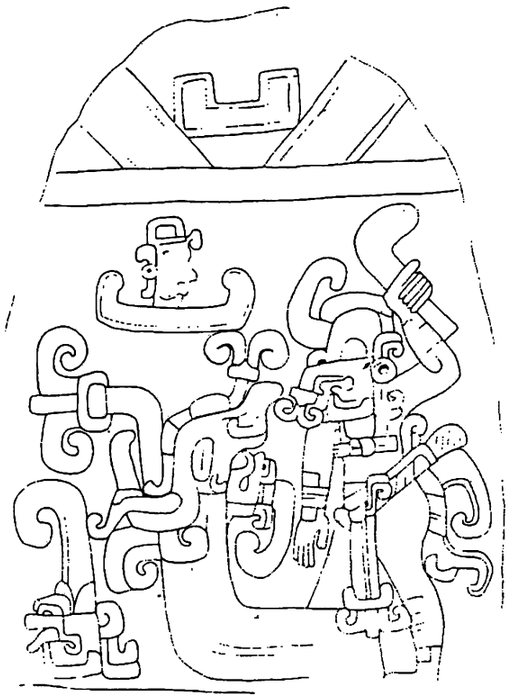
"IZAPA"

(Dibujos tomados de Norman, 1976)

Estela No. 1



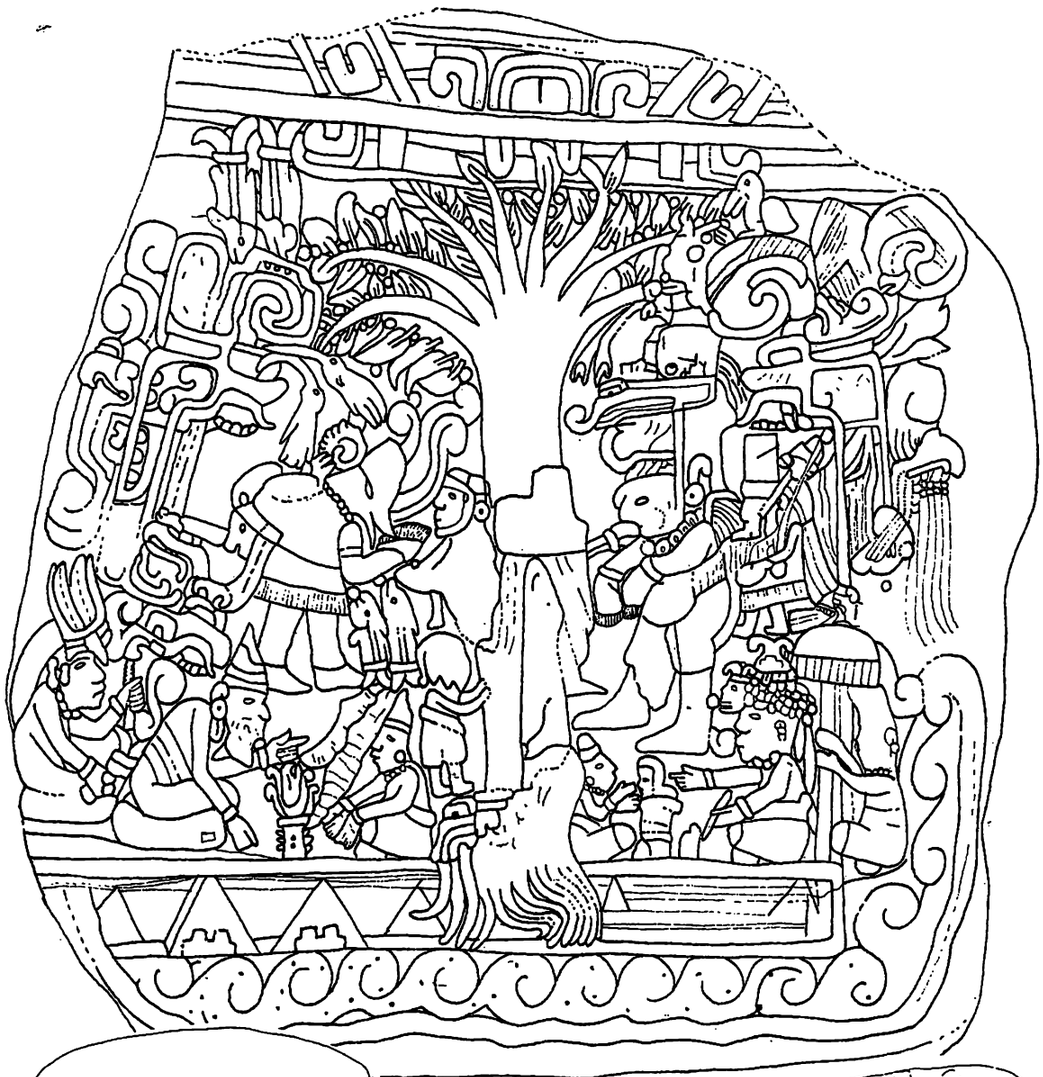
No. 2



Estela No. 3

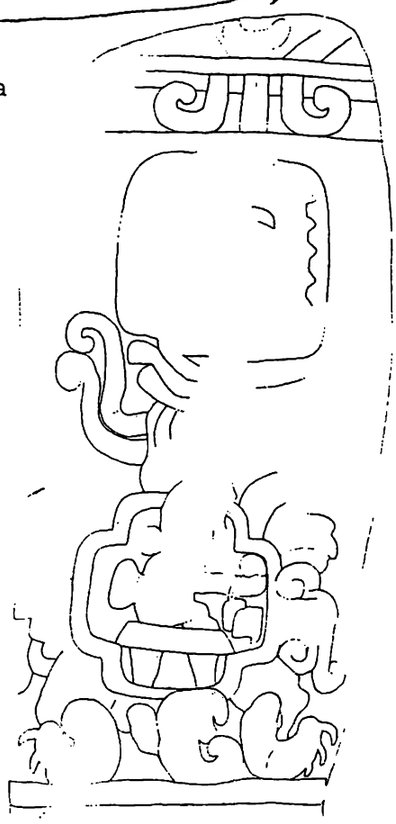
Estela No. 4

"IZAPA"

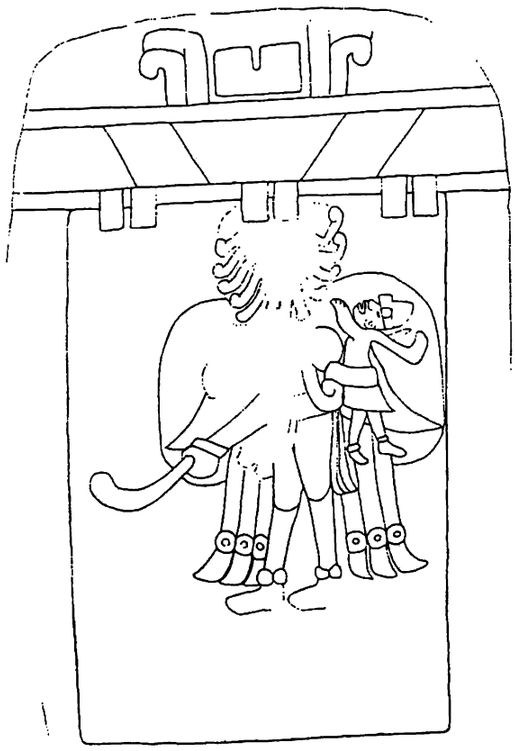


Estela No. 5:
La mas narrativa

Estela No. 6



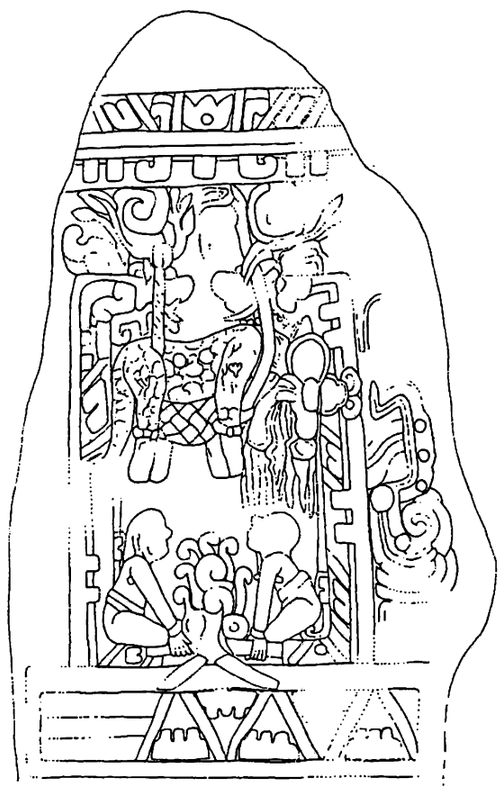
Estela No. 8



Estela No. 9

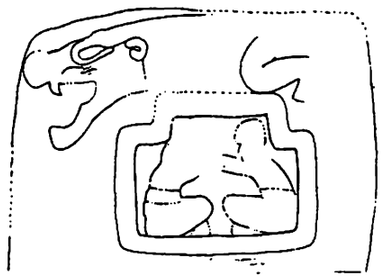
Estela No. 10

Estela No. 11

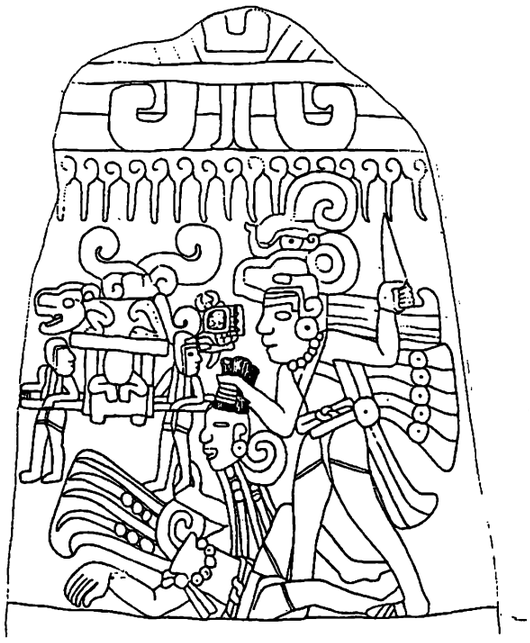


Estela No. 12

"IZAPA"

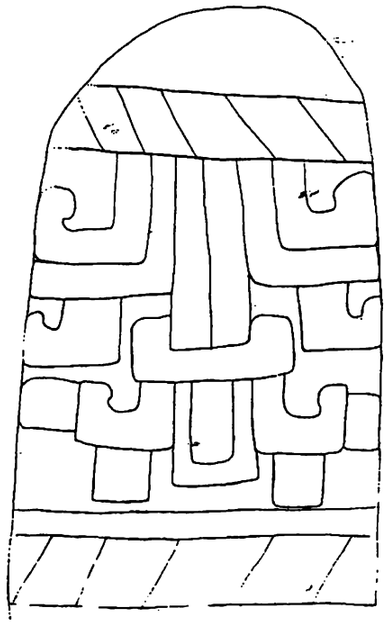


Estela No. 14

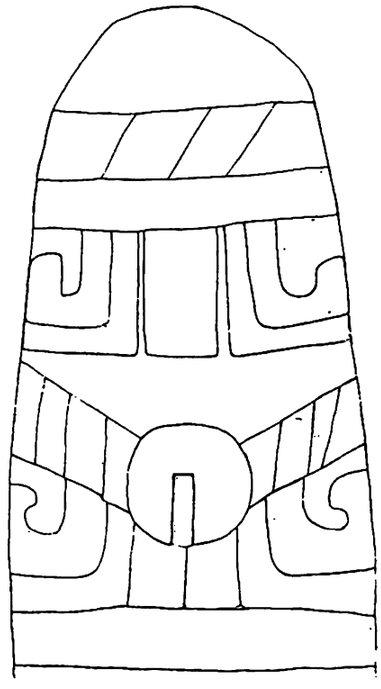


Estela No. 21

Estela No. 18

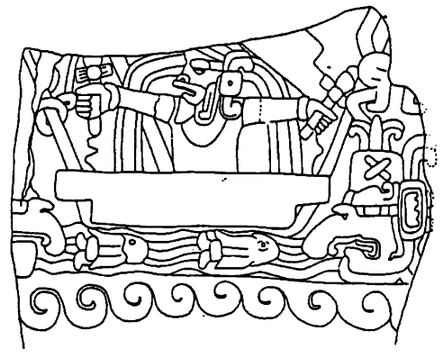


Estela No. 20



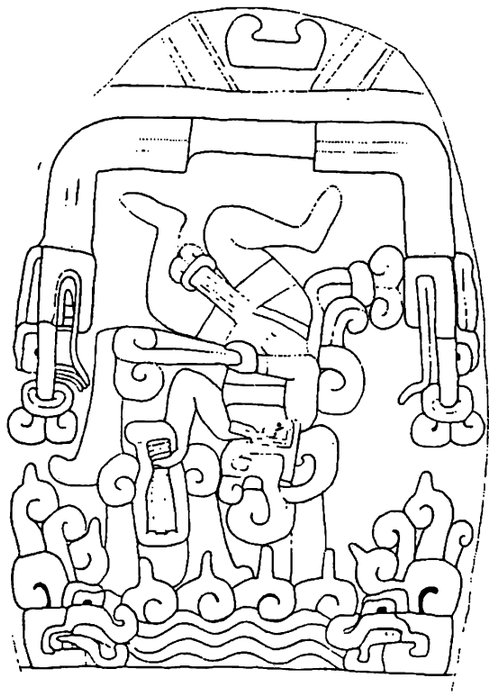
Estela No. 19

Estela No. 22



Estela No. 67

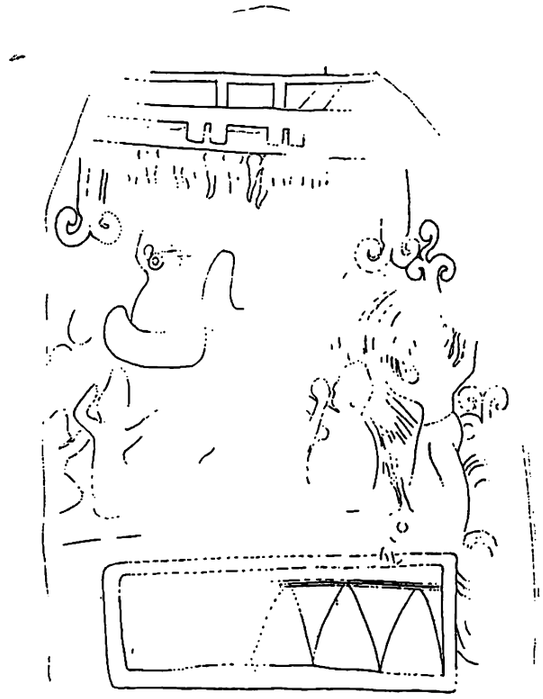
Este par de estelas contrastan tanto en su simbolismo, que parecen representar los complejos vida-muerte.



Estela No 23.

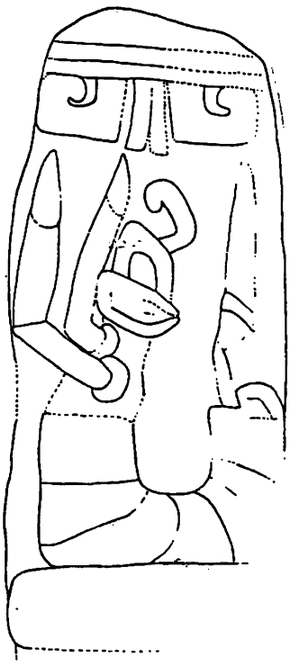
Estela No. 25.

"IZAPA"

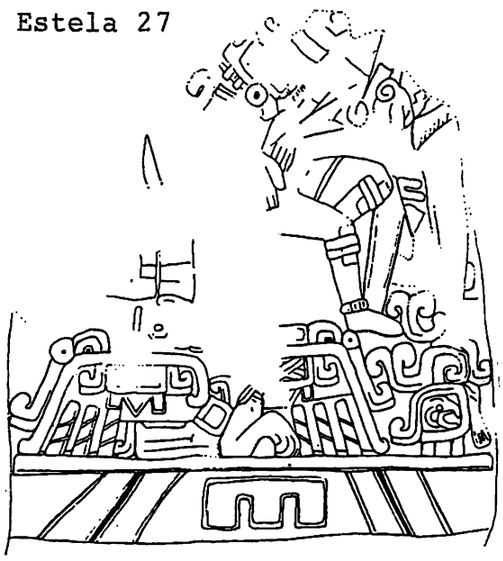


Estela No. 26

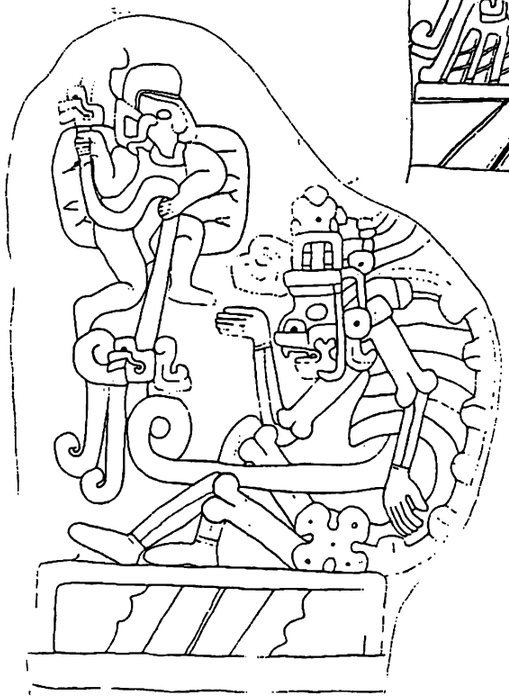
Estela 27



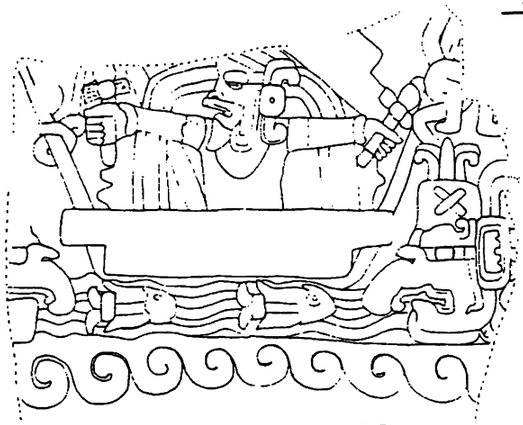
Estela No. 28



Estela No. 60

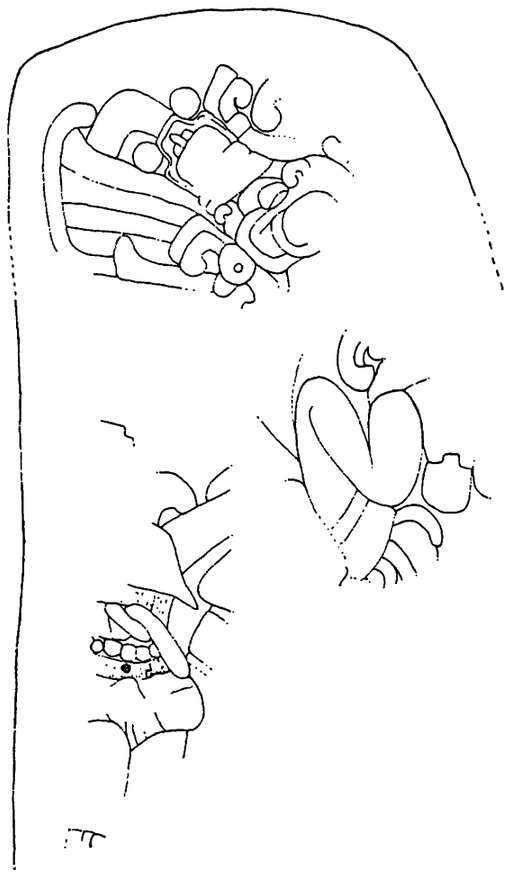


Estela N 50



Estela No. 67

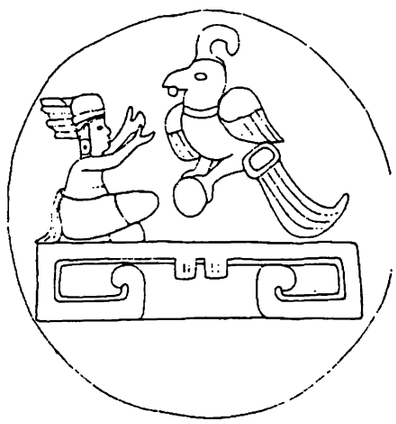
Estela No.89



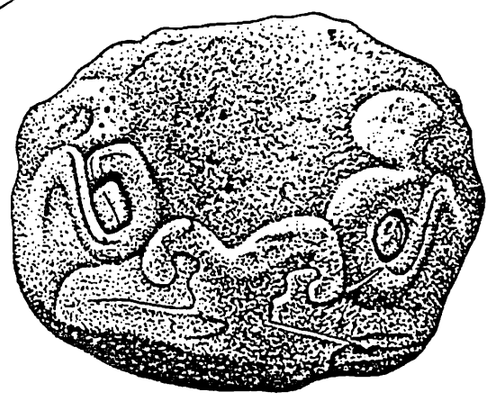
Estela No. 69

A L T A R E S C I T A D O S

Altar No. 3

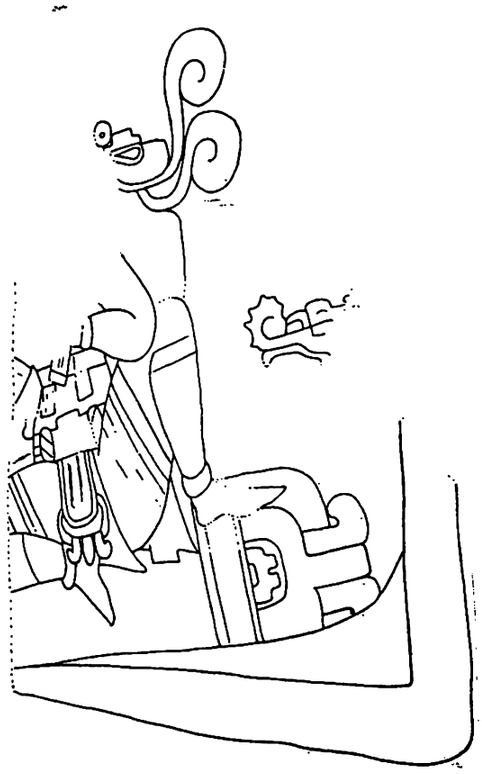


Altar No. 20



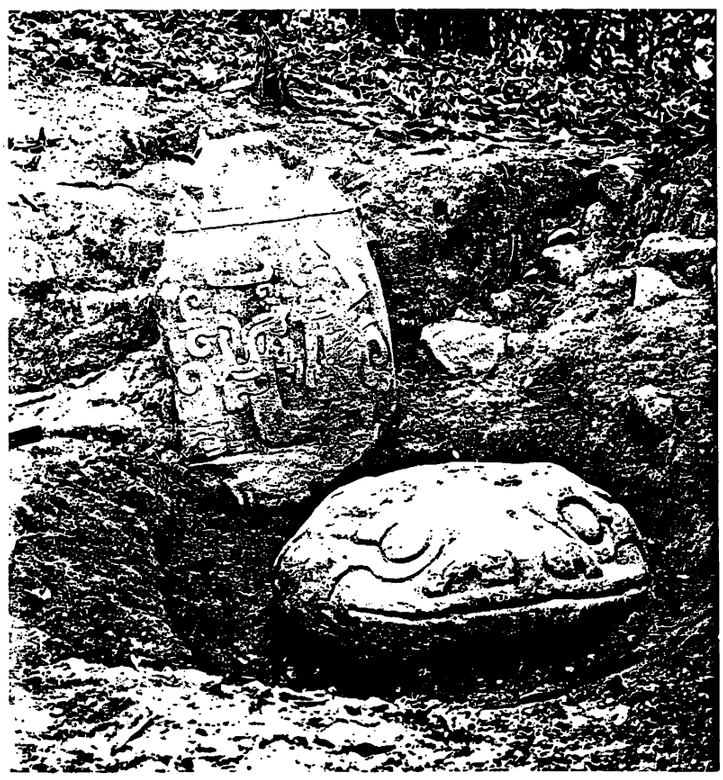
Altar No. 54.

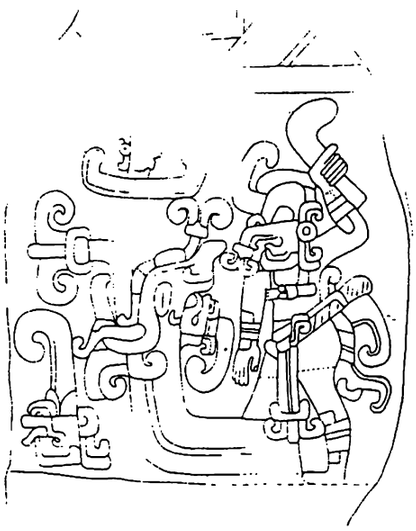
"IZAPA"



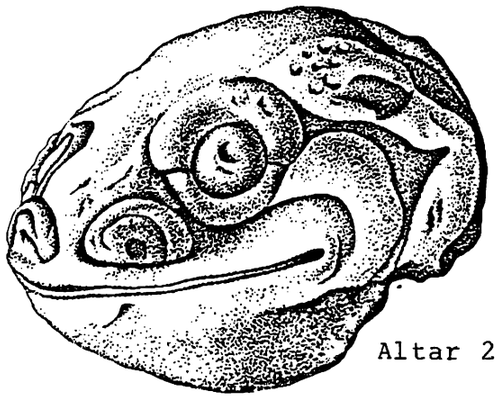
← Altar No. 60, al que Norman, (1976) compara con el dios - maya Lahun Chan, la estrella Venus del Códice Dresden. -- Pág. 476.

A S O C I A C I O N E S





Estela No. 3



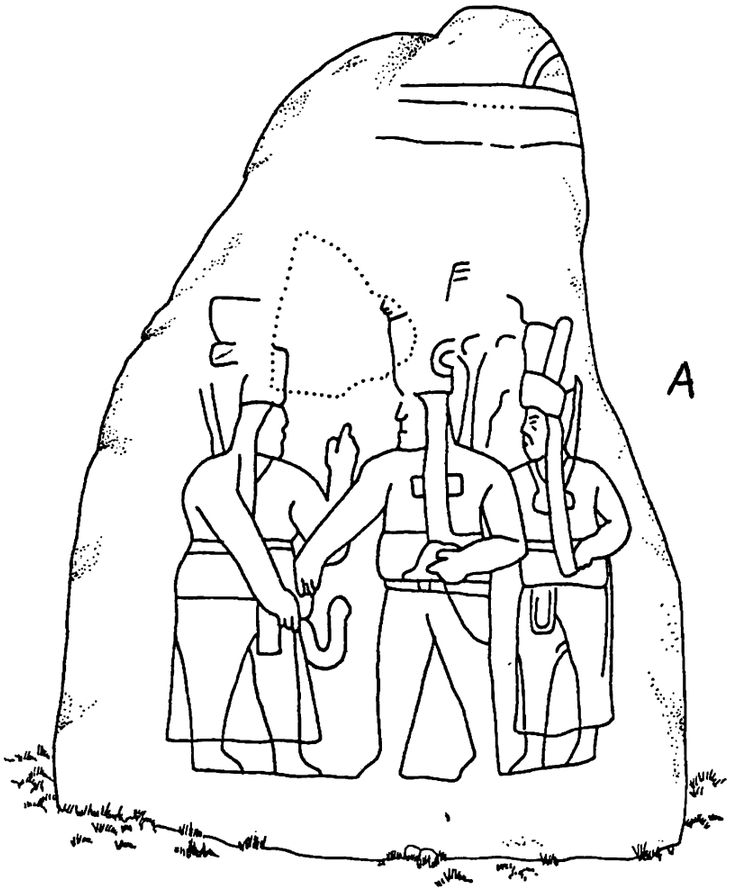
Altar 2.

"PIJIJIAPAN"

(Según Navarrete, 1974).

A) Bajorrelieves en una roc monolíticá.

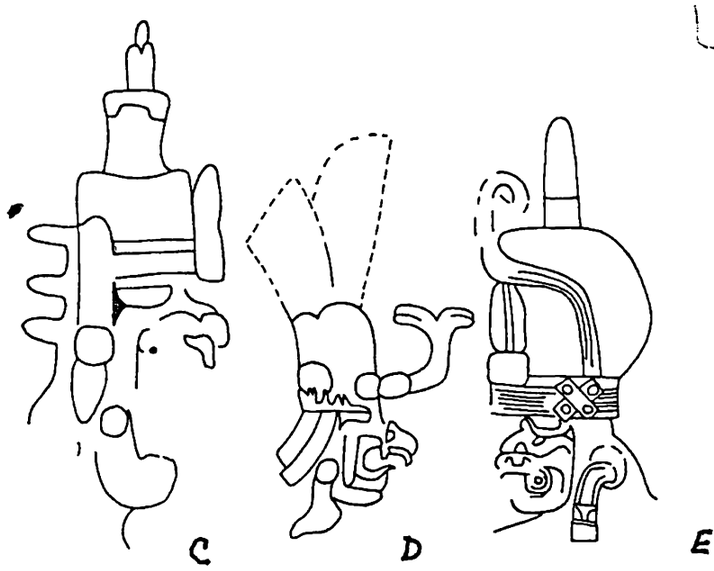
B) Grabados en la ladera. E cena con el eterno árbol de los orígenes.



C) Cabeza de hombre-pájaro grabada en la ladera. Comparación, del autor, con:

D) Cabeza de un danzante d bajorrelieve No. 2 de - Chalcatzingo, Mor.

E) Cabeza, también con más cara de ave de rapiña, del personaje principal de Xoc.

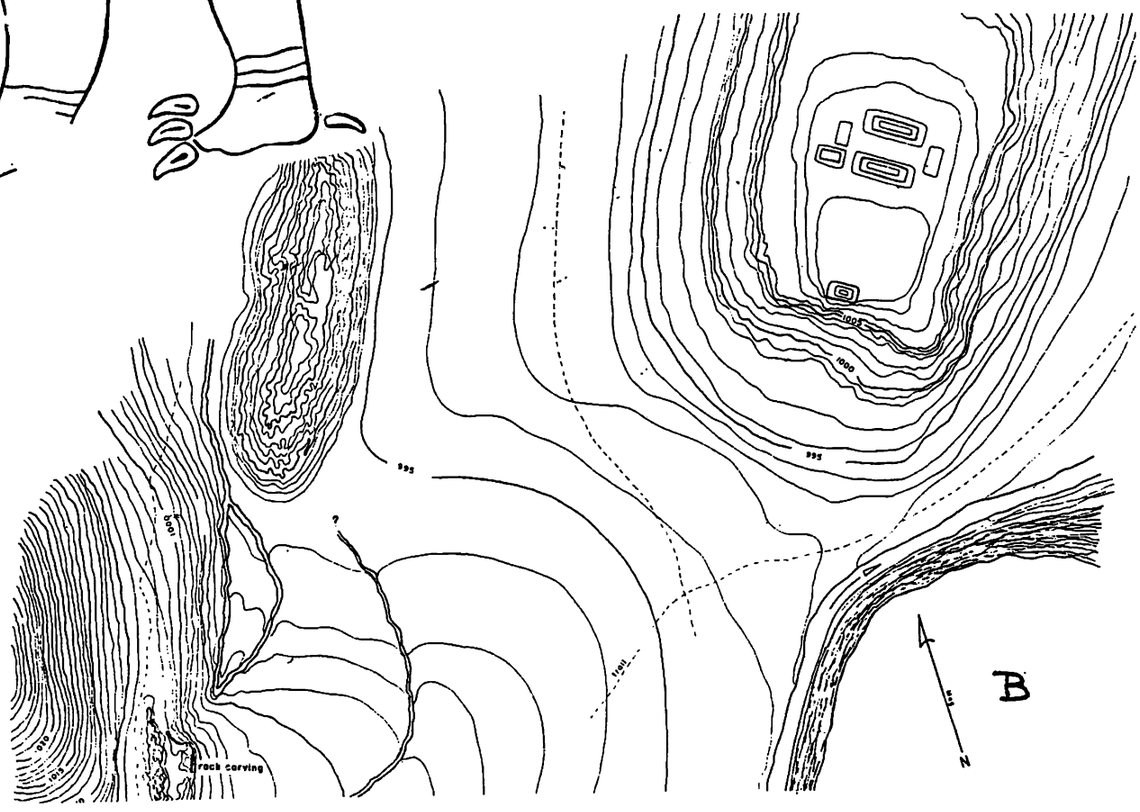


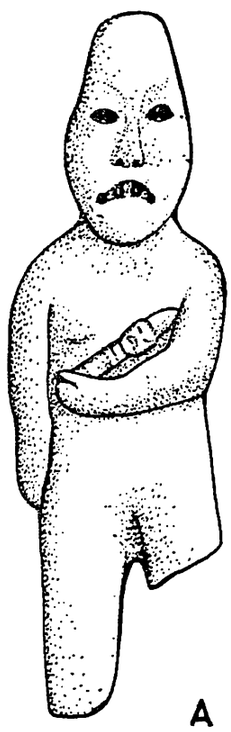
"XOC"

(Según Ekholm-Miller, 1973)

A) Grabado en la roca. Personaje con máscara de ave de rapiña y patas. Lleva una "palma" con mazorcas y un objeto cuadrado a manera de protector de caderas, con huellas de ave. En su mano derecha carga una pieza alargada que puede ser un "bate" de jugador de pelota o un cetro.

B) Mapa relacionando geográficamente al juego de pelota con los bajorrelieves de la ladera.





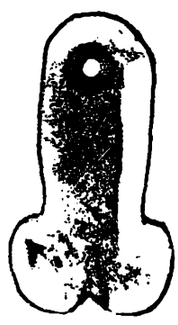
A

B

C

D

E



F

G

A) Figurilla de piedra ve de, colección particul según Navarrete, 1974. Carga un cetro, tiene dientes mutilados, la beza rapada y deformac parece emasculado.

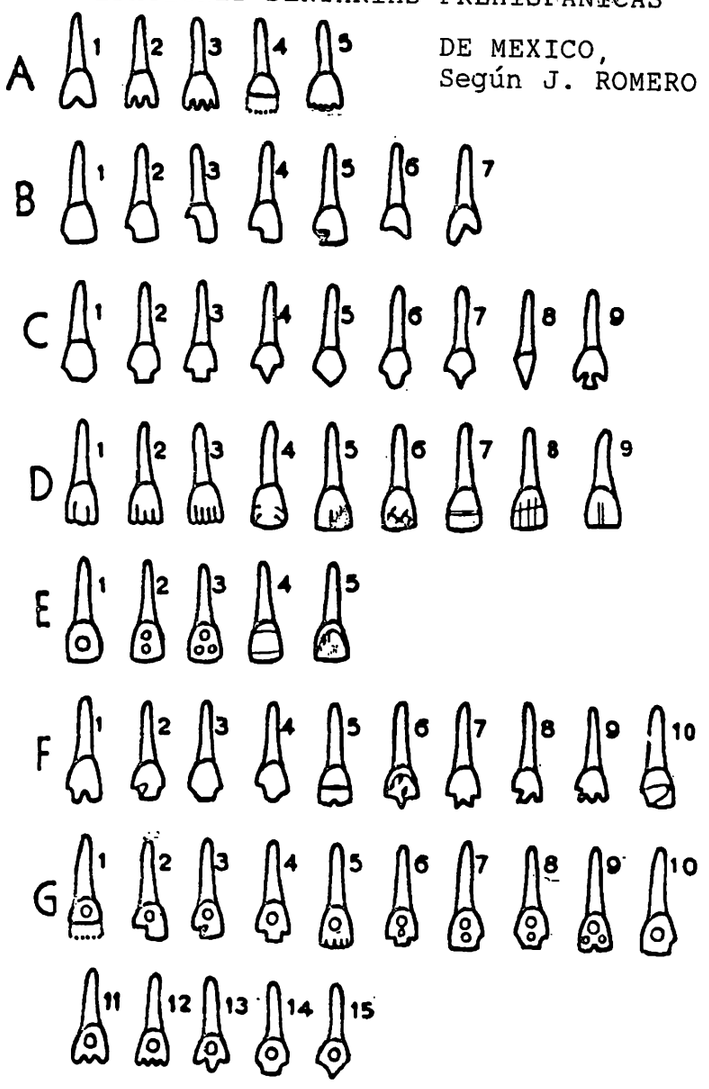
B) Cetro de jade. Según N varrete, 1974, se han contrado piezas entera y pedazos en otroas zc

C,D,E,F,) Amuletos en for de colmillos de animal de rapiña, una lengua fida y una pierna. Seç Griffin, 1981.

G) Figurilla de piedra ve de Villa Flores, Chis. gún Parsons. Tiene 17. cms. de altura y lleva cuerno en la oreja com señal de jerarquía o l je.

"LOS DIENTES COMO SEÑALADORES DE LINAJE O JERARQUIA "

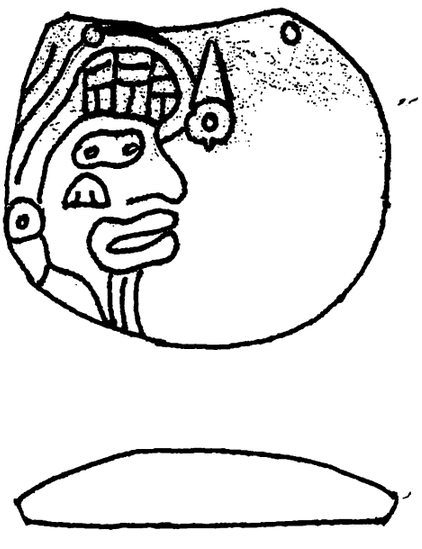
MUTILACIONES DENTARIAS PREHISPANICAS DE MEXICO,
Según J. ROMERO



A) Figurilla de jade de Ocozacuautla, según Navarrete, 1974. Carga un gran diente con grabados que combinaría el A-1 con el D-7,8 de Romero.

B) Pectoral de jadeíta, encontrado por Drucker, Heizer y Squier en La Venta, en 1959. Personaje grabado con un diente mutilado en la frente G-13 de Romero, y otro en la mejilla, D-1, de Romero.

C) Foto de Griffin, 1981, de una cuenta en figura de diente mutilado e incrustado que correspondería al tipo G-9 de Romero, mas o menos.



B

C

A

A) Monumento No. 59 de La V
ta. B.F. No. 70. Figura
colmillos de murciélago

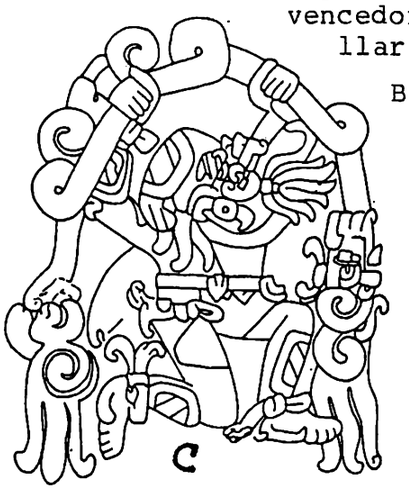
B) Monumento-No. 56 de La V
ta. B.F. No. 67. Mono co
la cara hacia el cielo.

C) Monumento No. 23 de La V
ta.B.F. No. 34. Figura s
tada en "flor de loto" c
elegante atuendo y pecto
de espejo, posiblemente.

B

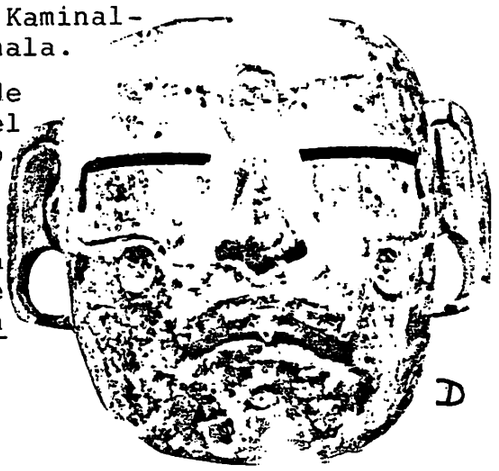
C

A) Monumento 27 de El Baul, Guatemala Representa a un jugador de pelota vencedor (2.60 por 1.46 m.)El co-- llar significa degollamiento



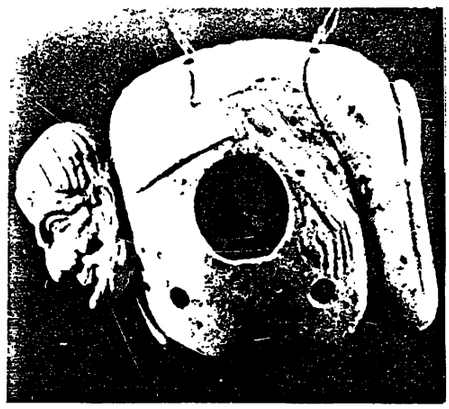
B)Estela 19 de Kaminal- juyú, Guatemala.

C) Estela de San Miguel Amuco, Gro parecida a Xoc.



D) Máscara olmeca de madera, encontrada en Gro.

VASIJAS PARA DROGAS "



A

En épocas francamente clásicas o tec
ticas, las drogas, y principalmente e.
baco, se colgaron en el cuello, en vas
jas en forma de ancianos. Antes, en el
preclásico vimos que tuvieron forma de
nimales, principalmente el tlacuache y
patos. Para el siglo XVI, los españole
las describieron como calabazos.

A'

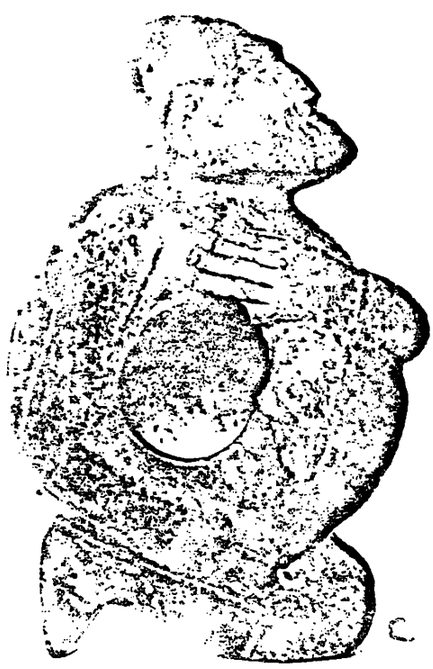
B

B'

A) Según Joralemon, 19

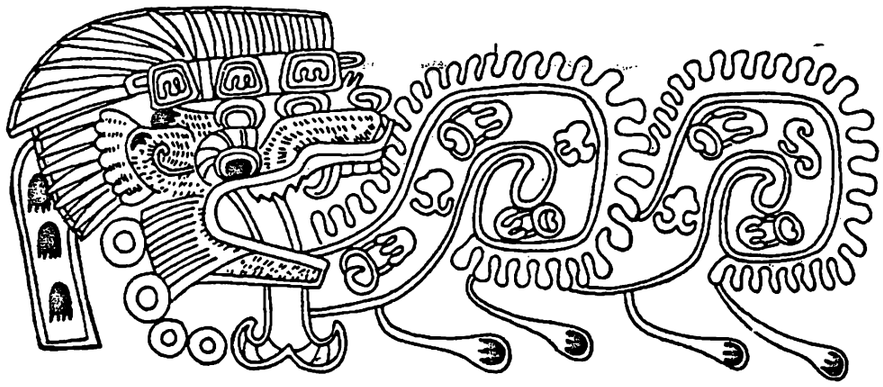
B) En Bernal, 1968 A.

C) Según Joralemon, 1



C

"TEOTIHUACAN"



A

B

A) Pintura mural, en los palacios de Teotihuacán, según Sejourné, 1957. Representa con claridad una serpiente emplumada cuyas "volutas de la palabra" cantan a los corazones que le han sido sacrificados. Esto nos da la seguridad de que durante el Clásico o Teocrático del Altiplano se acostumbraron los sacrificios de corazón, mientras que en el sur y la Costa del Golfo las costumbres sacrificiales reclamaban la cabeza.

B) Juego de pelota en los murales de los palacios de Teotihuacán. Nótense los marcadores de piezas movibles como el de La Ventilla, y los jugadores con "bate" o palo en forma de "L". Abundan los dioses observadores y las personas que no juegan y pudieran ser jueces o personajes interesados en el desenlace del encuentro. No se puede saber con exactitud el número de componentes de los equipos por el grado de destrucción de la pintura, pero es claro que no hay un animal patrón como en Dainzú y que los contendientes llevan un atuendo llamativo.

PIEZAS QUE REPRESENTAN HOMBRES-MURCIELAGOS.

A) Grabado de un hacha petaloide de procedencia des nocida. Según Covarrubias,1957.

B) Hacha petaloide de Arroyo Pesquero, Ver. Represe a un sacerdote sacrificador-murciélago con el cu llo entre sus manos. Por el tocado parece ceremc agrícola, igual que la anterior.

C) Monumento No. 30 de San Lorenzo. B.F.No. 155. La con el bajorrelieve de un sacerdote sacrificador murciélago, ahora muy deteriorada.

D) Hacha de piedra verde, de Oaxaca, región mixteca gún Covarrubias, 1957.

E) Monumento No. 10 de La Venta. B.F.No. 135. Esc tura de un jugador noct con manoplas y tocado d murciélago.

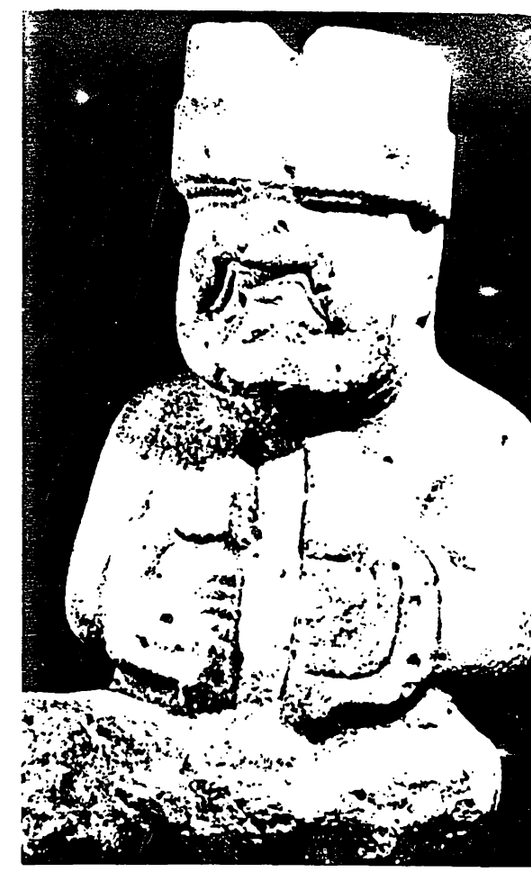
A

B

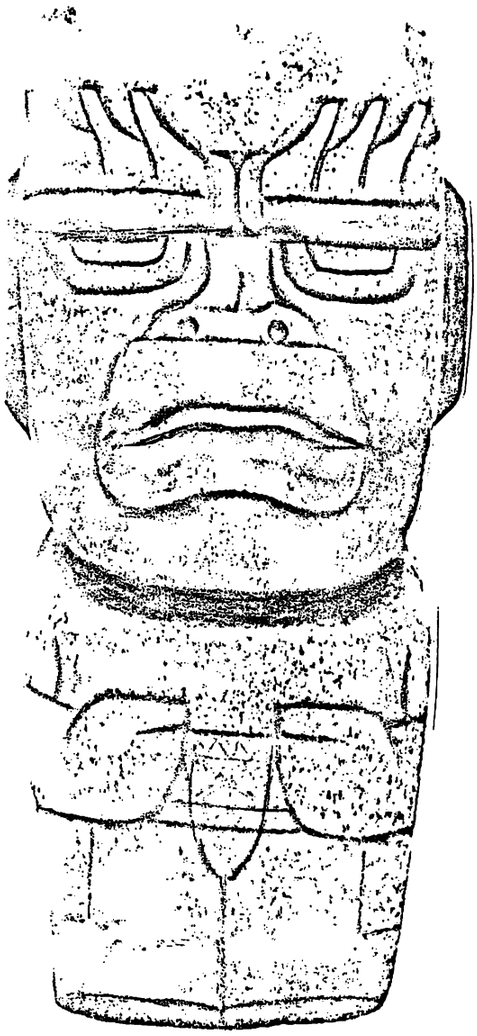
C

D

E



A



B

D

C

E

A) Hacha procedente de Veracruz. Sacrificador con el cuchillo entre sus manos.

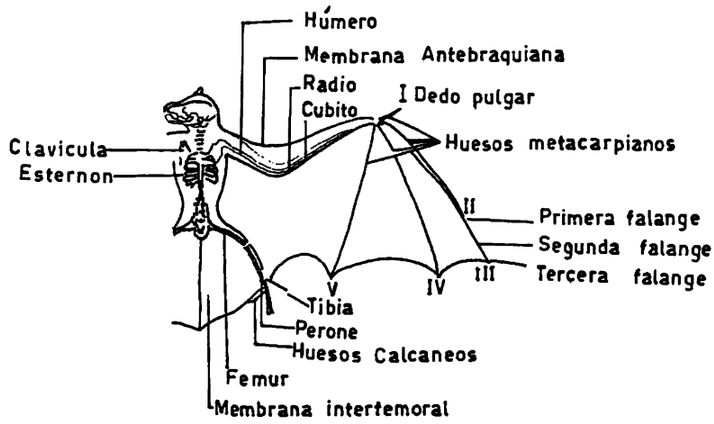
B) Pieza de jade de Costa Rica, según Pohorilenko, 1981. Pensamos que en la cabeza no lleva cuernos, sino las orejas estilo murciélago.

C) Pieza de piedra verde, de la Península de Nicoya, según Pohorilenko, 1981. Parece un pectoral.

D) Pieza olmeca, según Pohorilenko, 1981. El autor dice que es una mariposa pero carece del cuerpo vermiforme y es claramente un mamífero, por lo que nos parece un murciélago (sacerdote sacrificador).

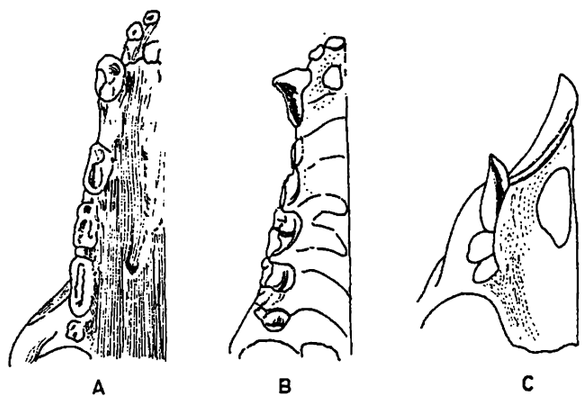
E) Mosaico de Monte Albán, de piezas de jade que forman la cara de un sacerdote-sacrificador.

ESQUELETO Y MEMBRANAS DE LAS ALAS DE UN MURCIELAGO



II,III,IV y V.- Dedos desarrollados en la membrana del ala.

DENTICION DE MURCIELAGOS



A) Dentición superior característica de los murciélagos que alimentan de fruta

B) Dentición superior de un murciélago insectívoro y frutívoro. (Glossophaga, de América tropical).

C) Dentición superior cortante del murcielago hematófago Desmodus. Se distribuye al sur de Estados Unidos te de México, en algunos Estados norteños, las costas mexicanas y parte de Centro América, principalmente en Guatemala.

MURCIELAGOS

MURCIELAGO
ORDEN QUIROPTEROS
SUBORDEN: MICROQUIROPTEROS
FAMILIA NOCTILIONIDAE

Se encuentra en América tropical. Se caracteriza por largas orejas que forman una "V". Su boca es rara entre los murciélagos porque forma otra "V" pero invertida. Tiene pequeños incisivos y carece de hoja nasal

CABEZA DEL MURCIELAGO "JAVELIN"

Familia: Phyllostomatidae. Género: Phyllostomus. Dentadura fuerte, insectívoro, frutívoro. Se restringe a América tropical y subtropical.

CABEZA DEL MURCIELAGO "VAMPIRO"
EL UNICO HEMATOFAGO

CLASIFICACION TAXONOMICA:

Nombre común: vampiro, ratón viejo, murciélago sanguinario.
Clase: mamíferos.
Orden: quirópteros.
Familia: desmodontidae.
Géneros y Especies: Diamus youngi, Diphylla ecaudata y Desmodus rotundus, con dos variedades en México Desmodus r. rotundus y Desmodus r. murinus.

Este mamífero es el único hematófago entre todas las especies de murciélagos.

Se restringe a las costas mexicanas, un poco del sur de Estados Unidos y a ciertas áreas de Centro América, sobre todo en Guatemala. Su color es de gris obscuro a blanco sucio y pesa de 15 a 40 gramos. Sus incisivos son fuertes y cortantes y sus caninos puntiagudos. Es de hocico corto y cónico, hoja nasal corta y carece de cola.

A diferencia del resto de los murciélagos, no se cuelga agarrado de sus patas sino se recarga en las 4 dando la impresión de reptar. No vuelan cuando la luz nocturna es mucha, en luna llena y después tienen mucha hambre y son agresivos.

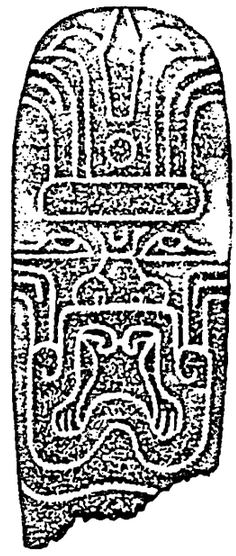
Con los caninos corta la piel de los animales y bebe la sangre que fluye porque su saliva tiene un anticoagulante.

Sus enemigos naturales son: las culebras ratoneras, nauyacas, buhos, halcones, gavilanes, tlacuaches, zorrillos, mapaches, coatís, comadrejas y muchos otros mamíferos depredatorios y aves de rapiña nocturnas.

LA DENTICION DE LOS MURCIELAGOS INSECTIVOROS Y ALGUNOS FRUTIFAGOS TIENE LAS CORONAS PARTIDAS:

Dentición superior del murciélago insectívoro DECIDOUS, del Género PROMPS.

La irregularidad de sus coronas le da un as-- pecto siniestro que no corresponde a sus costum bres alimenticias.



A) Hacha sin procedencia, llamada Kunz por su descubridor. 28 cms. de alto, presenta la dentición del Decidous.

B) Hacha de jadeíta, sin procedencia,- rota, que muestra con claridad la - misma dentición.

C) Hacha de basalto, sin procedencia, con la misma dentición. 31 cms. de alto

D) El Desmodus, reptando.

4.- EXPLICACION DE LAS ILUSTRACIONES.

ADVERTENCIA:

Las ilustraciones han sido tomadas de obras publicadas, en su ma yor parte, debido a que fue mas fácil que hacer una "tournée" entre m seos y coleccionistas, lo que hubiera requerido de mucho tiempo y equ po. En cada caso se da el crédito correspondiente.

Cuando los autores no tuvieron medidas, nosotros tampoco las re- gistramos, como las figurillas del Preclásico, en Reyna, 1971. Si cie tamente es mala disculpa para un investigador, es explicable por la posibilidad de encontrar tantas piezas regadas por la República.

Nuestro propósito es mostrar los objetos que han inspirado las ideas que presentamos y creemos que, en último caso, no resultan dema siado importantes las dimensiones exactas de cada pieza.

De las ilustraciones a línea debemos señalar que la mayor parte fueron tomadas de Beatriz de la Fuente, las que llevan las iniciales B. F., junto con el número que tiene en su catálogo, 1973. Las de Is pa son de Norman, 1976. Las de los "Danzantes" de Monte Albán son d Zehnder, 1977 y conservan los números de sus clasificaciones. Las d Dainzú son de Bernal y Seuffert, 1979.

Muchas fotografías fueron tomadas por Román Piña Chán, y las que no, llevan su reconocimiento. La impresión de ellas es del Sr. J. de los Reyes Medina. Los dibujos de los mapas y de los murciélagos fue- ron hechos por el Sr. Beningo Aaron Flores Crispín.

Las siglas usadas significan:

I.N.A.H.	Instituto Nacional de Antropología e Historia.
M. N. de A.	Museo Nacional de Antropología.
M.N. de las C.	Museo Nacional de las Culturas.
U.N.A.M.	Universidad Nacional Autónoma de México.
M. de J.	Museo de Jalapa.
P.D.	Procedencia desconocida.
C.P.	Colección Particular.
S.M.	Sin Medidas.
S.D.	Sin Detalles.
S.L.	Sin Localización.

==========

Páginas.

358.- A) Esquina de la Zona Rosa en el D.F, donde abundan los adivinc que utilizan las cartas Tarot, el café y los quirománticos.

B) Mercado de Sonora, en el D.F.. Sección donde martes y vierne se venden los ramos preparados para las "limpias". Usualmer te los comerciantes que expenden esta mercadería mandan a lc clientes con brujos que se pueden encontrar alrededor, en ca sas habitación o cubículos improvisados.

C) El mismo mercado, en la sección de expendios para medicina tradicional, los que también ofrecen toda clase de amuletos y objetos para hechicerías.

Páginas.

359.- A) Mapa de Lorenzo, 1976. Pág. 44.
B) Idem. Pág. 34.
C) Dibujo tomado de Bárcena, en Aveleyra, 1979. Pág. 77.

360 a 365,367 y 368 .- Mapas según Román Piña Chán.

366.- A) Mapa según Kirchhoff, 1960. Pág. 5.
B) Mapa según Soustelle, 1979. Págs 12 y 13.

369.- A) Dibujo en Niederberger, 1976. Pág. 246.
B) Foto en Drennan, 1976. Pág. 354.
C) Foto en Flannery, 1976. Pág. 334.

370 .- A a M) Fotos en Reyna, 1971; diferentes láminas.

371.- A a I) Idem.

372.- A a I) Idem. 373.- A a D) Idem.

374.- A y B) Idem.
C) Figurilla de Tlatilco, Edo. de México. Foto de Román Piña - - Chán. S.M.: S.D.

375.- A) Botellón de Tlatilco, Edo. de México, de barro negro. S.M. -- Col. M.N. de A.. Foto Román Piña Chán.
B) Escultura en barro, hueca. De Atlihuayán, Morelos. Col. M. N. de A., altura aproximada de 30 a 33 cms.
C) Cabecita de barro sólido procedente de Tlatilco, Edo. de México. Colección I.N.A.H. Aproximadamente de 7 cms. de alto. Representa la dualidad hombre-nahual, en este caso un gran felino.
D) Sellos para pintura corporal. Probablemente de Tlatilco, Edo. de México. S.M.; S.D..

376.- A, B, C, D, y H) En Reyna, 1971. Diferentes láminas.
G) Mascarita de barro, procedente de Tlatilco, Edo. de México, tiene perforaciones para encajarle pelos o fibras a manera de barbas. Col. M.N. de A. Aproximadamente 13 cms. de alto.
E y F) "Yuguitos", procedentes de Izúcar de Matamoros, Puebla. - El primero de 4.5 cms. de largo y el segundo 5.7. cms. Foto - del I.N.A.H..

377.- A) Foto de Carlson en Coe 1981, Pág. 142.
B) Foto de procedencia desconocida. Parece ser figurilla de Tal- tilco, Edo. de México, con un pequeño pedazo de hematita en - el pecho a manera de colgante de espejo.
C, D, E, F, G, H,) En Reyna, 1971, diferentes láminas.

378.- A, B y C) Col. M.N. de A. La C está citada por Reyna, 1971 lámina 41. Parecerían músicos de un instrumento de viento, pero - por el hecho de no estar completas nunca, no sabemos si en la realidad tuvieron cerbatanas. Procedencia desconocida aunque Reyna dice que es de Tlapacoya la que ella reproduce.
D) Figurilla de Tlatilco, Edo. de México. Representa a un músico con tambor. Col. M.N. de A. 9.3. cms. de alto. Foto Román Piña Chán.
E) Figurilla de Tlatilco, Edo. de México. Col. M.N. de A. es un danzante con tenabaris y sonajas. 12 cms. de alto.

Páginas.

379.- A y B) Entierro No. 60 de Tlatilco, Edo. de México. Temporada -- 1947. Foto de A. Romano P.

380.- A) Entierro No. 21 de la temporada 1948 en Tlatilco, Edo. de México. Foto Román Piña Chán.
B) Entierro No. 218. Temporada 1948. Foto A. Romano P. Tlatilco, Edo. de México.
C) Entierro 195. Temporada 1949. Foto A. Romano P. Tlatilco, Edo. de México.

381.- A) Dibujo en Vaillant, 1931, Pág. 425.
B) Foto en Reyna, 1971. Lámina 91. Procede de Las Bocas, Edo. de Puebla. Altura 10.8 cms. Col. U.N.A.M. Figurilla que sugiere un cuerpo decapitado con la cabeza sobre el pecho.
C) Formación tronco-cónica en Tlatilco, Edo. de México. Señala - la existencia de un granero de los que se acostumbraba convertir en tumbas en el Preclásico. No fué explorado porque la -- tierra se cortó para hacer ladrillos como puede apreciarse. - Foto Román Piña Chán.

382.- A y A') En Reyna, 1971. Lámina 25. Procedencia Pánuco (época II), Edo. de Veracruz.
C) Figurilla de Tlatilco, Edo. de México. Col. M.N. de A.. Es interesante por la deformación bulbosa de sus piernas, parecida a la que se hace hasta la fecha en la zona del Amazonas y sus afluentes, apretando la parte inferior de la rodilla y el tobillo con fuertes ligaduras. S.M. S.D.
B, D, E, F, G) En Reyna, 1971, diferentes láminas.

383.- A) Fragmento de la cara de una figurilla de barro, hueca, de Tlatilco, Edo. de México. Foto Román Piña Chán. S.M. S.D.
B y C) Enanos, figurillas con deformidades. Fotos en Reyna 1971, diferentes láminas. Ambos proceden de Tlatilco, Edo. de México.
D) Figura de barro, hueca, puesta como compañía funeraria. Tla-- tilco, Edo. de México. 32 cms. de alto. Foto Román Piña Chán.

384.- A) Figurilla de barro, hueca, S.M. Col. M.N. de A. Reyna (1971), dice que procede de Tlapacoya, pero desconocemos la excavación Es interesante por la mutilación de sus extremidades y de - sus dientes tipo B-2 según Romero. Foto Román Piña Chán.

385.- A a la G) En Reyna, 1971, Lám. 70. Dice que proceden de Tlapacoya.

386.- A) Figurilla de Tlatilco, en Reyna, 1971, Lám 74.
B) Figura de Tlapacoya, en Reyna 1971, Lám. 74.
C) Figura de Tlapacoya, en Reyna, 1971, Lám.74.

387.- A) Figurilla de serpentina, Col. M.N. de A. Procede de Cerro de las Mesas. S.D. S.M.
B y C) En Reyna, 1971. Diferentes láminas. La primera es de Tlapacoya, y la segunda de Tlatilco, ambos del Edo. de México.
D) Figurilla hueca, de barro negro. 13 cms. de altura. Procede - de las tumbas de la pirámide de Tlapacoya. Dibujo en Barba, - 1980, Lám. 21. Col. M.N. de las C..

388.- A) (frente y atrás). En Reyna, 1971, Lám. 74. Procede de Tlapacoya.

Páginas.

B) C y D) Figurillas de Tlatilco, Edo. de México. En Reyna 1971. Diferentes láminas.

389.- A) Máscara de barro negro asociada a entierro. Procede de Tlatilco, Edo. de México. Aproximadamente 25 cms. de alto. De barro negro pulido, representa la cabeza descarnada de un cánido. Foto Román Piña Chán.
B) Máscara de barro crema, maciza. Procede de Tlatilco, Edo. de México. Col. M.N. de las C. S.M. Aproximadamente 11 cms. de alto. Representa la dualidad vida-muerte.
C) Máscara de barro con capa de cal. Procede de Tlatilco, Edo. de México. Col. M.N.de A. Aproximadamente 24 cms. de alto.

390.- A) Figurilla de barro, de Tlatilco, Edo. de México. Representa un shamán con máscara de barro y tocado de fibras; su vestido está hecho al parecer de pieles. 11.5 cms. de alto. Col. M. N. de A. Foto Román Piña Chán.
B, C, D, E) Fotos en Reyna, 1971. Registra que proceden de Tlapacoya, Edo. de México. La última tiene una máscara tan triangular que recuerda a Teotihuacán.

391.- A) En Reyna, 1971, lámina 46. Figura de barro, hueca que representa bien unos gemelos toracodimos o la idea filosófica de la dualidad complementaria, el "uno" perfecto.
B) Figurilla de barro, procedencia desconocida. S.M. S.D.
C) Figurilla de barro de doble cara. Procede de Tlatilco, Edo. de México, 11 cms. de alto. Col. M.N. de A. Foto Román Piña Chán.

392.- A, B, C, D, E, F, y G) En Reyna 1971, diferentes láminas.

393.- A, B, C, D, E) Figurillas de una ladrillera de Tlatilco llamada "Cañitas". Se caracterizan por las manos en el vientre y la cara con expresión de horror, por lo que se les ha denominado "brujitas". Nosotros pensamos en mujeres parturientas que tal vez inician el complejo religioso de las Cihuateteo o Cihuapipiltin. Promedio, 11 cms. de largo.
F, G, H). En Reyna, 1971, diferentes láminas. La F. procede de La Venta, Tabasco; G y H de Tlapacoya, Estado de México.

394.- Fotos en Reyna, 1971, diferentes láminas.

395.- Pieza de barro claro, procedente quizás de Tlatilco, Edo de México.

396.- A) En Reyna, 1971, Lám. 41. Procedente de Tlapacoya, Edo. de México.
B) Botellón de barro negro pulido, de Tlatilco, Edo. de México. Col. M.N. de A. Aproximadamente de 30 cms. de alto.
C) Figurilla de barro macizo, de Tlatilco, Edo. de México. Col. M.N. de A. Unos 7 cms. de alto.

397.- A) Figura de jugador-guerrero del Occidente de México; de barro rojo, hueca. Col. M.N. de A. Unos 30 cms. de alto.Está rodeada de cajetes de barro de los que se colgaban del pecho con drogas, probablemente tabaco, para conseguir mas fuerza. Esta pieza enseña la manera en que las usaban.
B) Cajete para drogas, con orificios para colgarse del cuello. Procede de Tlatilco, Edo. de México. Col. M.N. de A. Unos 8 cms. de alto.

Páginas.

C) Cajete en forma de cabeza de tlacuache, también para ser colgada sobre el pecho de los guerreros y jugadores de pelota. - Procede de Tlatilco, Edo. de México. Col. M.N. de A. 7 cms. - de alto.

398.- A, B, C) Cajetes para colgarse del cuello con drogas, en forma - de patos. Los tres proceden de Tlatilco, Edo. de México. S.M. S.D.

399.- A, B, C, D) Figuras humanas de barro que representan individuos haciendo ejercicios de academia para la lucha y el juego de - pelota. En Reyna, 1971, lámina 69.

400.- A) Lápida maya del clásico tardío. Se pone para comparar el modo de sentarse de los grandes señores, con:
B, C) Figurillas de barro del Preclásico del Altiplano, P.D.; -- S.M.; S.D.. En Reyna, 1971, diferentes láminas.

401.- A, B, C, D, E, F, G) Figurillas de Tlapacoya de barro negro que representan jugadores de pelota, jueces y guerreros de esas - épocas. En Reyna, 1971, lámina 67.

402.- A, B, C) Jugadores de pelota con toda clase de protectores, de - una ladrillera de Tlatilco, Edo. de México. Col. M.N. de A. - Promedio 10 cms. de altura. Fotos Román Piña Chán.

403.- A) Figurilla de barro de Tlatilco, Edo. de México. Representa un jugador de pelota vulgar, sin protectores aparatosos. Procede de Tlatilco, Edo. de México. Col. M.N. de A. Aproximadamente 13 cms. de altura.
B, C, D, E, F) En Reyna, 1971, diferentes láminas.
G) El mismo jugador-guerrero de la Pág. 409 que señala un movi-- miento de academia y cinturón protector, además del cajete para drogas.

404.- A) Dibujo a línea de la ofrenda No. 4 de La Venta, encontrada -- por Drucker, Heizer y Squier, señalando con números las pie-- zas encontradas. La foto es la reconstrucción hecha en el M. N. de A. en la vitrina para exhibición.
B) Dibujo a línea de los mismos autores arriba señalados (1959) de la ofrenda No. 2 de La Venta.

405.- Perspectiva de La Venta según Bernal, 1976 y mosaico de hachas petaloides encontrada en La Venta por los tres autores antes citados (1969).

406.- Ofrenda No. 9 de La Venta encontrada por los tres autores cita-- dos, amplificando el espejo para apreciar su tersura. Tamaño natural.

407.- Corte y planta de la tumba No. 1 de La Venta.
B) Figurilla de jade de la tumba de La Venta, mostrando su pectoral de hemtatita. Col. M.N. de A. S.M.; S.D.
C) Espejo de La Venta, ofrenda 11 según Heizer y Gullberg, 1981, Pág. 110.

408.- A) Foto Román Piña Chán: Altar No. 1 de La Venta, Tabasco. 185 cms. de alto, 265 cms. de ancho, 280 cms. de grueso. En el Parque "La Venta".

Páginas.

B) Dibujo de B.F. No. 2 de su catálogo: altar No. 3 de La Venta 150 cms. de alto. 16 cms. de ancho, 140 cms. de grueso. En el Parque "La Venta".
C) Foto de Román Piña Chán. Altar No. 4 de La Venta, que presenta a un individuo sentado en "flor de loto", saliendo de las fauces de un felino, cuya boca es en realidad un cordón de -- tierra al que adornan 4 mazorcas: 160 cms. de alto, 319 cms. de ancho, 190 cms. de grueso.

409.- A) Altar No. 5 de La Venta. Dibujo de B.F.: 154 cms. de alto.
B) Foto de Román Piña Chán, un lado del altar No. 5 de La Venta.
C) Dibujo en B.F. de un lado del altar No. 5 de La Venta.

410.- A) Foto de Román Piña Chán; parece un mono descolgándose del - - árbol: 122 cms. de alto, 26 cms. de diámetro. Monumento No. 12 de La Venta.
B y C) Dibujos en Drucker, Heizer y Squier, 1959: B) Monumento No. 19 de La Venta: 95 cms. de alto y 76 cms. de ancho: C) un cetáceo de 197 cms. de largo y 55 cms. de ancho.

411.- A) Estela No. 3 de La Venta. Dibujo de B.F. No. 10; mide 426 cms. de alto y 190 cms. de grueso.
B) Monumento No. 6 de La Venta. Dibujo de B.F. No. 18; lado de - la caja de piedra: 96 cms. de ancho y 89 cms. de alto.
C) Monumento No. 5 de La Venta. Foto Román Piña Chán. Llamada "La Abuela", mide 142 cms. de alto y 100 cms. de ancho.

412.- Dibujos a línea de B.F., todos en el Parque "La Venta":
A) Monumento No. 40. B.F. No. 51, 74 cms. de alto y 46 cms. de grueso.
B) Monumento No. 31. B.F. No. 51, 52 cms. de alto y 66 cms. de ancho.
C) Monumento No. 64. B.F. No. 74, 54 cms. de alto y 40 cms. de ancho.
D) Monumento No. 44. B.F. No. 55, 61 cms. de alto y 43 cms. de ancho.
E) Monumento No. 30. B.F. No. 41, 40 cms. de alto y 45 cms. de ancho.
F) Monumento No. 65. B.F. No. 75, 66 cms. de alto y 43 cms. de ancho.

413.- A) Estela No. 1 de La Venta, dibujo a línea de B.F. 251 cms. de alto y 79 cms. de ancho.
B) Dibujo en Bernal, 1968 A. Lám. 21. S. M.; S.D.
C) Estela No. 2 de La Venta, dibujo de B.F. No. 9. 251 cms. de alto y 79 cms. de ancho.

414.- A) Monumento No. 4 de San Lorenzo, Foto Román Piña Chán. 178 cms. de alto y 117 cms. de ancho.
B) Monumento No. 2 de San Lorenzo, B.F. No. 127: 269 cms. de alto y 183 cms. de ancho.
C) Monumento No. 17 de San Lorenzo; B.F. No. 142, 167 cms. de alto y 141 cms. de ancho.
D) Monumento No. 5 de San Lorenzo; 186 cms. de alto y 147 cms. - de ancho. Foto de Román Piña Chán.

415.- A) Foto en Parsons, 1981, Pág. 283. Monumento 10 de Monte Alto, Escuintla, Guatemala. 145 cms. de alto y 110 cms. de ancho.

Páginas.

B) Idem. Alto 91 cms., ancho 105 cms.
C) En Girard, 1969, Pág. 16 S.M. Misma procedencia. 99 cms. de - alto.
D) En Girard, 1969. Pág. 19. S.M. Misma procedencia,91 cms. de alto.
E) En Girard, 1969. Pág. 17. S.M. Misma procedencia,147 cms. de alto.
F) En Parsons, 1981, Pág. 286. Monumento 58 de Bilbao, Escuintla. Alto 132 cms.; ancho 80 cms.

416.- A) Dibujo del Monumento 47 de San Lorenzo. 80 cms. de alto.Se - encuentra en la escuela de Tenochtitlan.
B) Monumento No. 21 de San Lorenzo. Bajorrelieve de un cánido. B.F. No. 146. Descansaba sobre una ofrenda de 7 hachas de serpentina y nódulos, vasijas de barro rotas y carbón Col. - M.N. de A.; 60 cms. de alto y 130 cms. de largo.
C) Monumento No. 43 de San Lorenzo. Escultura en andesita de un artrópodo; Col. M. de J. 38 cms. de alto, 35 cms. de largo. Dibujo a línea de B.F. No. 168.
D) Monumento "H" de Tres Zapotes. Esculturilla en basalto gris de una lechuza. 74 cms. de alto y 43 cms. de ancho. Dibujo a línea de B.F. No. 235.
E) Monumento No. 32 de Cerro el Vigía, Veracruz. Col. Museo de Santiago Tuxtla, Veracruz. 75 cms. de alto y 130 cms. de diámetro de base. Dibujo a línea de B.F. No. 210. Es una ser--- piente enrollada.
F) Monumento No. 58 de San Lorenzo. Bajorrelieve de un tiburón - Dibujo a línea de B.F. No. 183. Col. M.N. de A. 130 cms. de - alto y 60 cms. de ancho.
G) Monolito No. 1 de Pilapan, Veracruz. Bajorrelieve de un cua-- drúpedo. Dibujo a línea de B.F. No. 217. Col. M. de J.. 102 - cms. de largo.
H) Monolito 37 de San Lorenzo. Dibujo a línea de B.F. No. 162 -- 62 cms. de alto. Es el cuerpo descabezado de un jaguar, muy - maltratado.

417.- Monumento No. 63 de La Venta. Dibujo a línea No. 206 de B.F.. En el Parque "La Venta". 265 cms. de alto y 75 cms. de ancho. Bajorrelieve de un hombre abrazando a un monstruo marino. Foto Román Piña Chán.

418.- A)-1: Monumento No. 14 de San Lorenzo, de frente; 2: bajorrelieve lateral; 3: bajorrelieve lateral. Dibujos línea de B. F. No. 139. Las figuras laterales están relacionados con el Sol y la lluvia. El sombrero con garra de águila es de significación solar y las gotas que penden de él pueden ser gotas de - lluvia, al igual que entre los huicholes actuales. 183 cms. de alto, 348 cms de ancho 152 cms. de grueso.
B) Monumento 41 de San Lorenzo, B.F. No. 166. Dibujo a línea en ese catálogo. 238 cms. de alto y 75 cms. de ancho. Bajorrelieve de una figura humana muy desleída, cuya mano izquierda sobresale, y la derecha parece estar sólo para señalar a la zurda.
C) Monumento 42, de San Lorenzo. Dibujo a línea en B.F. No. 167. Encontrada por Coe, quien pretende que es monumento mas antiguo conocido, lo que nos parece atrevido porque manifiesta -- gran dominio del simbolismo y precisión en el trazo. 75 cms. de alto; 40 cms. de diámetro. Es una columna con sólo una mano izquierda esbozada. Pudiera estar descabezada y hacer sido como la anterior.

Páginas.

D) Dibujo en Covarrubias, 1957, Fig. 33.
E) Monumento No. 13 de La Venta. Dibujo a línea, B.F. No. 205. Disco con bajorrelieve que se encuentra en el Parque "La Venta". 80 cms. de diámetro y 72 cms. de espesor.

419 .- A) Caja de piedra basáltica. Monumento "C" de Tres Zapotes. Col. M.N. de A. Largo 122 cms. Dibujo en Bernal, 1968 A, Lám. 25.
B) Estela D. de Tres Zapotes. Alto 47 cms. Dibujo en Bernal, --- 1968 A Lám. 22.
C) Estela C de Tres Zapotes. Dibujo a línea de B.F. No. 226. 160 cms. de altura total y ancho promedio 100 cms. El fragmento - interior está en el M.N. de A. y el inferior en Tres Zapotes
D) Monumento No. 52 de San Lorenzo. Foto Román Piña Chán. Col. - M.N. de A. 90 cms. de alto y 35 cms. de ancho. Cat. B.F. No. 177.
E) Monumento No. 1 de Medias Aguas, Veracruz. Dibujo a línea No. 216 de B.F. Representa un cráneo humano con colmillos de - fiera. Col. M. de J.. 90 cms. de alto, 63 cms. de ancho, 47 - cms. de grueso. Supuestamente es olmeca tardío.
F) Monumento No.1 de Pajapan, Veracruz. Col. M. de J., Veracruz. Foto del mismo museo. 142 cms. de alto; 93 cms. de ancho máximo.

420 .- A) Monumento No. 6 de San Lorenzo; cabeza mutilada. Col. M.N. de A.. Dibujo a línea de B.F. No. 131. 102 cms. de alto, 63 cms. de ancho máximo.
B) Monumento No. 7 de San Lorenzo. Dibujo a línea de B.F. No. 132 Col. M.N.de A. con 171 cms. de largo, 58 cms. de alto máximo y 37 cms. de ancho. Felino.
C) Monumento No. 9 de San Lorenzo, dibujo a línea de B.F. No. 134. Es una caja de piedra en forma de cuerpo de ave. Col. Museo de Antropología de la Universidad de Veracruz, Jalapa. 41 cms. de alto y 94 cms. de ancho.

421 .- A) Dos vistas del Monumento 3 de Potrero Nuevo. Dibujo en Stirling 1955. Láms. 25 y 26 A.; 125 cms. de largo.
B) Monumento NO. 1 de Tenochtitlan. Dibujo a línea de B.F. No. - 192. Col. M.N. de A. 80 cms. de largo, 50 cms. de grueso y 90 cms. de alto. Parece la representación de una lucha cuerpo a cuerpo.
C) Monumento "F" de Tres Zapotes. Dibujo a línea de B.F. No. 233. Col. Museo de Santiago Tuxtla. Piedra clava de 250 cms. de -- largo, y 92 cms. de ancho que figura el cuerpo saliente de un hombre visto por muchos como de raza negra.

422 .- A) Monumento No. 1 de Cruz del Milagro, Veracruz. Col. M. de J. Escultura de andesita de 90 cms. de largo y 130 cms. de alto. Foto del propio museo.
B) Monumento No.1 de El Viejón, Veracruz. Col. M. de J. Jalapa. Bajorrelieve en andesita con dos figuras, al parecer civiles de alto rango. 375 cms. de alto y 175 cms. de ancho.
C) Monumento No. 1 de Laguna de los Cerros, Ver. Dibujo a línea de B.F. No. 98 Col. M. de Jalapa. Escultura en basalto -- gris que por sus enormes ojos puede relacionarse con el Sol, pero por su dentición y la "X" es un animal hematófago, como el murciélago. 70 cms. de largo y 75 cms. de alto.

Páginas.

D) Monumento No. 2 de Laguna de los Cerros, Ver. Col. M. de J. Escultura en basalto gris, muy parecida a la anterior, pero con dentición de felino, de 60 cms. de largo, 80 cms. de alto y 75 cms. de gruesa. Dibujo a línea de B.F. No. 99.

E) Monumento No. 8 de Laguna de los Cerros, Ver. Col. M. de J. - Parece de la última época del lugar. Escultura en andesita -- gris que representa a un hombre de cabeza muy grande, sentado y con anteojeras. 140 cms. de largo, 195 cms. de alto. Dibujo a línea de B.F. No. 103.

423.- A) Monumento No. 2 de Potrero Nuevo. Foto Román Piña Chán. Col. M. de J. 129 cms. de largo, 92 cms. de alto y 65 cms. de grueso. Escultura de basalto que sólo puede representar a los tardíos Bakabes cargando el cielo, pero sin duda es olmeca, por lo que resulta una pieza clave.

B) Monumento No. 9 de Laguna de los Cerros, Ver. Dibujo a línea de B.F. No. 104. Escultura en andesita de 73 cms. de largo, - 38 cms. de alto y 40 cms. de ancho. Puede ser una representación inicial de los dioses encerrados en cajas oraculares que caracterizaron a Mesoamérica en la época de la conquista española. Col. M. de J..

C) Monumento No. 19 de Laguna de los Cerros, Ver. Dibujo a línea de B.F. No. 110. Escultura en andesita gris que representa a un personaje de importancia civil; está descabezado. Col. M. de J.. 160 cms. de alto, 80 cms. de ancho y 80 cms. de grueso.

D) Foto del "Señor de las Limas" y dibujo a línea del niño que - presenta, visto por arriba, de B.F. No. 116. Escultura en jadeíta de un personaje presentando a un infante. Col. M. de J. 42 cms. de ancho y 55 cms. de alto. El niño tiene boca de murciélago, con su cabeza partida y pectoral con significado de "sangre" de lo que pudiera deducirse que se está presentando a un futuro sacerdote-sacrificador.

424.- A) Monumento No. 1 de Santa María Uxapanapa, ahora Antonio Plaza, Ver. Col. M.N. de A. Escultura en basalto de 66 cms. de alto, 40 cms. de ancho y 38 cms. de grueso. Foto J. de los Reyes - Medina. Representa a un maestro en academia para el cultivo - del músculo de los jugadores-guerreros de la época. En Tlatilco aparecen en esa misma posición multitud de figurillas de - barro, pero con cajete para drogas colgadas del pecho. Esta carece de ese detalle. Es una de las mas destacadas obras de la cultura olmeca.

B) Monumento No. 1 de Arroyo Sonso, Ver. Dibujo a línea de B.F. No. 87. Escultura de andesita; Col. M.N. de A. que representa a un hombre hincado. Algunos autores opinan que nunca se terminó, pero mas bien parece extremadamente erosionada. Tiene 72 cms. de ancho, 95 cms. de alto y 60 cms. de grueso.

C) Monumento No. 3 de Cerro el Vigía, Ver.. Dibujo a línea de -- B.F. No. 89. Figura humana presentando a un niño, muy erosionada. Col. Museo de Santiago Tuxtla, Ver.,100 cms. de alto, 68 cms. de ancho..

D) Monumento No. 1 Cuauhtotolapan, Ver.. Dibujo a línea de B.F. No. 91. Escultura de andesita de 151 cms. de alto, 121 cms. - de ancho. Representa a un hombre con el característico sentado en "flor de loto", pero con los brazos hacia adelante, como imitando la postura de los felinos.

Páginas.

425 .- A) Disco de basalto, sin procedencia. Col. Museo de Santiago --- Tuxtla, Ver. Mide 35 cms. de diámetro y lleva varios elementos del juego de la pelota: una mano con un bate, otra con una manopla para juegos nocturnos, y la propia pelota ornamentada - con plumas. Dibujo a línea de B.F. No. 203.

B) Monumento 27 de Laguna de los Cerros, Ver. Dibujo a línea de B.F. No. 114. Disco de piedra erosionado que tiene el bajo--- rrelieve de una cabeza humana segmentada, con la misma idea - que el disco de los relieves de juego de pelota de Chichén -- Itzá que lleva un cráneo humano con peinado de guerrero y que parece indicar que el que perdía el juego también perdía la - cabeza. Col. M. de J. Con un diámetro aproximado de 38 cms..

C) Monumento 10 de San Lorenzo. Dibujo a línea de B.F. No. 135. Se ha llegado a aceptar que es un jugador nocturno con manoplas para pegar a la pelota encendida. Sin embargo, su tocado y - dentición indican que es un sacrificador relacionado con el - murciélago. Escultura de andesita de 119 cms. de alto y 69 de ancho. Col. M. de J..

D) Monumento No. 26 de San Lorenzo. Dibujo a línea de B.F. No. - 151. Se encuentra en el pueblo de Tenochtitlan. Es parecido a la anterior pero está descabezada y erosionada. Mide 61 cms. de alto y 68 cms. de ancho.

E) Monumento No. 34 de San Lorenzo. Col. M.N. de A. Foto J. de - los Reyes Medina. Escultura decapitada de andesita. Mide 79 - cms. de alto y 55 cms. de ancho. Tuvo sus brazos movibles, como las estelas del juego de pelota de Teotihuacán, por lo - que no nos extrañaría que hubiera sido un marcador. Catálogo de B.F. No. 159.

426 .- A) Bajorrelieve No. 1 de Chalcatzingo, Mor.. Tomado de Soustelle, 1979 entre las Págs. 108 y 109. S.M.; S.D..

B) Esquema de frente del monstruo de la tierra, en Chalcatzingo, Mor.. Dibujo de R. Piña Chán. S.M.

C) Bajorrelieve No. 2 de Chalcatzingo, Mor.. Tomado de Soustelle, 1979, entre las páginas 108 y 109. S.M. S.D. Es de gran importancia porque indica el papel de sacrificadores de los hombres-aves, que parecen prepararse para la emasculación de una víctima acostada y con el pene en erección.

427 .- A) Bajorrelieve No. 4 de Chalcatzingo, Mor. Tomado de Soustelle, 1979, entre las páginas 108 y 109. S.M. S.D. Muestra la -- costumbre de arrojar víctimas a los felinos sagrados, que por la cabeza parecen ser de diferente especie.

B) Monumento No. 13 de Chalcatzingo, Mor.. Tomado de Grove, 1981, Pág.59. De cerca de 180 cms. de alto. Parece un hombre cargando un venado cazado.

C) Monumento No. 1 de Los Soldados, Las Choapas, Ver.. Dibujo -- a línea de B.F. No. 118. Mide 135 cms. de alto y 120 cms. de ancho. Col. M. de J.. Escultura en andesita de un felino que lleva una cuerda en el hocico, quizás con la idea de señalar linaje.

428 .- A) Estatuilla de Tuxtla con la fecha 8.6.2.4.17 que puede leerse como 162 A. de J.C.. La inscripción tiene la posición maya -- pero la glífica no lo es, y debemos considerar a los olmecas como los inventores de la escritura y la aritmética mesoameri

Páginas.

cana del sureste, aunque los mayas pudieron tener ambas técnicas y trabajarlas en madera, por lo que no se conservaron. - Esta pieza es de piedra verde dura y aparenta ser un bulto de muerto con su máscara de pato. El Monumento No. 5 de Cerro de las Mesas es una escultura monumental de basalto que tiene la misma figura. Aproximadamente debe tener 22 cms. de altura. Col. Museo Americano de Historia Natural de N.Y..

B) Estela de Aparicio, Ver.. Pertenece al clásico tardío y no entra en el complejo olmeca, pero nos interesa porque culmina la idea de que la sangre sale en forma de serpiente del cuerpo humano sacrificado. Está sentado en un trono muy parecido a los de Izapa. Foto Román Piña Chán. Col. M.N. de A.; S.M.

C) Pintura mural de la cueva de Oxtotitlán, Acatlán. Gro. Según Grove 1970. S.M. El felino da la impresión de ser el nahual del sexo del hombre enmascarado; parece ser un pene transformado y tal vez se refiera a la idea de que la emasculación servía para donar la virilidad del sacerdote, a la producción de la tierra.

429.- A, B, C) Diferentes vistas del Montículo "J" de Monte Albán donde se exhiben algunas de las mas famosas piezas de los "danzantes" que en realidad consideramos que son sacerdotes emasculados. Fotos de R. Piña Chán.

430.- Dibujos de "danzantes" hechos y clasificados por W. Zehnder, 1977.

431.- Idem.

432.- A) Bajorrelieve de Dainzú nombrado "Dios" del juego de pelota. - Con máscara bucal de un animal como el tapir, parece cuidar el anillo de la cancha que le corresponde. Tiene enfrente de sus piernas la cabeza cortada de un hombre con ornamento nasal; S.M.; S.D.; Dibujos de Seuffert, en Bernal y Seuffert, 1979.

B) Bajorrelieve de un hombre con máscara de cánido, al parecer un jugador de pelota. Piedra. No. 18, en Bernal y Seuffert, 1979.

C) Sacerdote o juez de Dainzú, con yelmo de hocico largo. Ofrece la cabeza de un felino en un plato. Piedra No. 38 según Bernal y Seuffert, 1979.

D) Cráneo de animal de hocico largo, en Dainzú, según Bernal y Seuffert, 1979. S.M.; S.D..

433.- A) Piedra inicial en el juego de pelota de Dainzú, según Bernal y Seuffert, 1979. Es un bajorrelieve de un jugador amenazante que lleva un cuchillo en una mano y una pelota en la otra. Tiene múltiples protectores sofisticados y está parado sobre un trono con cabeza de felino; S.M..

B) Piedra No. 3. Jugador con detalles jaguarescos, en fuerte caída. Dibujo en Bernal y Seuffert, 1979; S.M.; S.D.; El glifo puede ser nombre, fecha o lugar, pero parece tener 8 hongos alrededor.

C) Piedra con el Jugador No. 7 de Dainzú, según Bernal y Seuffert. Nótese el collar de sangre y la cola de felino. Usaban para protegerse la cara todo un casco con careta quizás de mimbre, los brazos con guantes altos, las piernas con pantalones de cuero, el pecho con un pectoral tal vez también de cuero, y zapatillas altas. Algunas figuras, como ésta, llevan especialmente ornamentado el casco.

Páginas.

434 .- A) Dios del juego que lleva en su tocado la cabeza de un felino y cuida, como el otro, un anillo propio. Tiene en sus piernas la cabeza cortada de un perdedor, sin mas señal que un moño - donde debe salir sangre. Ambos dioses llevan en sus manos antorchas como para purificar el campo.

B) Piedra No. 44 según Bernal y Seuffert, 1979, de Dainzú. Muestra un jugador antropomorfizado (sacerdote propiciador?) que tal vez proteja con artes mágicas a su equipo.

435 .- A) Plano del juego de pelota, tomado de la obra de Bernal y -- Seuffert, 1979. La piedra que se ha aumentado abajo, está señalada en él .

B) Piedra No. 27 con simbolismos esotéricos interesantes. Según dibujo en Bernal y Seuffert, 1979. Da la impresión de ser un jugador decapitado, visto por arriba, donde se percibe su -- cuello que es sólo una flor de sangre y estira la mano izquierda empuñada y la derecha un tanto esfumada; S.M..

436 .- A) Roca de la ladera que rodea el juego de pelota de Dainzú, -- con un conjunto de cabezas cortadas a manera de Tzompantli. - Dibujo en Bernal y Seuffert, 1979; S.M.; S.D..

B) Piedra No.18 de Dainzú, según Bernal y Seuffert, 1979, que -- tiene un personaje con un tocado barroco y un impresionante - collar. Por el hecho de estar en el juego de pelota, pudiera ser un juez. Pared norte del Montículo "A". S.M..

C) Piedra No. 2 de Dainzú, según Bernal y Seuffert. Es un individuo sentado en un trono de jaguar, cuya cabeza y mano izquierda están muy desleídas, mientras que la derecha, claramente - lleva un cuchillo; S.M..

437 .- Estela No. 1).- Col. M.N. de A. 168 cms. de alto y 84 cms. de - base. Dibujo en Norman, 1976, Pág. 86. La hemos interpretado como el dios del agua de lluvia (cántaro en la espalda), de - las lagunas (cesta en sus manos) y de los ríos, así como de toda clase de peces, que forman su cuerpo mismo. En la parte superior, un personaje sacude una flor de la cual salen 5 semillas y se puede interpretar como una fecha ligada al culto al agua o bien como semillas alucinógenas utilizadas en el -- culto a los dioses.

Estela No 2).- Bajorrelieve de 144 cms. de alto, por 84 cms. de ancho. S.L. Dibujo a línea en Norman 1976. Pág. 93. La hemos interpretado de varias formas pero la mas convincente es el - mito de Hun-Hunahpú decapitado y cuya cabeza es puesta en un árbol de jícaros por mandato de Hun-Camé y Vucub-Camé, los que observan admirados las ramas donde se ha mimetizado. La escena es nocturna, casi a la salida del sol, y lo ha degollado - un murciélago; tiene el ave descendente (nocturna), los rasgos de un murcielago en las alas y de un zopilote en la cabeza.

Estela No. 3).- Dibujo a línea de Norman, 1976. Pág. 95. Asociada al altar No. 2 como puede verse en la Pág. 456 de esta obra. Tiene 142 cms. de altura y 107 cms. de ancho. Su interpretación es difícil, pero parece un jugador de pelota-guerrero, - abeja, que vence a una serpiente y puede tener implicaciones totémicas.

Páginas.

Estela No. 4).- Dibujo a línea de Norman, 1976, Pág. 98. Mide 194 cms. de altura, por 87 cms. de ancho. La hemos interpretado sólo como la representación de un gran jefe guerrero-jugador de pelota, según sus protectores y "bate", cuya hazaña principal se desarrolló de noche según el zopilote descendente.

438.- Estela No. 5).- Dibujo a línea de Norman, 1976, Pág. 165. Mide - 158 cms. de alto por 160 cms. de ancho. Hemos visto en ella plasmados mitos de creación que relata el Popol-Vuh.

Estela No. 6).- Dibujo a línea de Norman, 1976. Pág. 101. Mide - 145 cms. de altura por 100 cms. de ancho. Presenta los elementos animales que formaron al hombre en la creación según - los Cakchiqueles: el tapir o danta y la culebra.

Estela No. 8).- Dibujo a línea de Norman, 1976. Pág. 104. Mide - 156 cms. de alto por 78 cms. de ancho. S.L. La interpretación es arriesgada porque carecemos de mito preciso, pero se relaciona con un personaje calendárico o solar.

439.- Estela No. 9).- Dibujo a línea de Norman, 1976. Pág. 107. Mide - 189 cms. de altura por 150 de ancho. Nos resulta una deidad psicopompa que lleva a un guerrero muerto en batalla o en juego de pelota, según el "bate" de su mano, a un cielo solar. - Carece de cabeza y del cuello chorrean múltiples chorros de - sangre dando la sensación de un decapitado. Poseé alas preciosas según los chalchihuites que las adornan.

Estela No. 10).- Dibujo a línea de Norman, 1976. Pág. 109. Mide 103 cms. de alto y 60 cms. de ancho. La hemos interpretado -- como una variante del mito de la fecundación de la virgen que visita al árbol de las jícaras. Aquí parece que es el cuerpo decapitado de Hun-Hunahpú, el que la preña por medio de su -- "bate" de juego de pelota; su nahual, cerca de él y también sin cabeza, presencia el hecho, junto con un personaje celeste, cuya pierna izquierda falta, convirtiéndose en voluta, como si fuese el Huracán del Popol-Vuh. La escena es de orígenes según nos muestra el árbol en que está recargada la figura afectada.

Estela No. 11).- Dibujo a línea de Norman, 1976. Pág. 112. Mide 153 cms. de altura por 96 de ancho. Es una interpretación difícil, porque puede ser el conjunto de dioses del fuego, del agua-tierra (río) y de la lluvia; o un conjunto de viejos --- líderes sabios o dioses creadores.

Estela No. 12).- Dibujo a línea de Norman, 1976, Pág. 114. Mide 200 cms. de alto y 150 cms. de ancho. Esta nos parece indudable que es una variante del mito del Popol-Vuh, cuando a la muerte de Hunahpú las cañas de maíz del centro de la casa de la abuela se secan y ambas, madre y abuela, hacen sahumerios para que reviva. El cuerpo del héroe se esparce por los ríos y las montañas, como se ve en la parte inferior de la estela. Es una figura absolutamente agraria.

440.- Estela No. 14).- Dibujo a línea de Norman, 1976. Pág. 118. Mide 185 cms. de alto y de ancho 150 cms. Nos ha parecido interpretable como el momento en que los gemelos, Hunahpú e Ixbalanqué, abrazados, se arrojan al fuego para dar lugar a un nuevo Sol y a la continuación de la producción agrícola, ya que ambos,

Páginas.

Sol y maíz, requieren de la muerte por ignición antes de volver a nacer.

Estela No. 18).-Dibujo a línea de Norman, 1976. Pág. 119. Mide -- 170 cms. de alto y 98 cms. de ancho. Nos pareció una variante del mito del Popol Vuh en que los gemelos sagrados son enterados por diferentes animales que deben jugar con los dioses del inframundo y se preparan para ello. El gavilán, conectado con el Sol, se ilustra como brasero con fuego.

Estela No. 19).- Dibujo a línea de Norman, 1976. Pág. 121. Mide 118 cms. de alto y 73 cms. de ancho. Junto con la estela -- No. 20 hacen un par diferente al resto de las estelas de Izapa porque sólo presentan volutas ornamentales y ninguna escena mítica, que es la característica de ese lugar. A ambas - las interpretamos como posibles bultos oraculares, dioses envueltos que guardaban profundos misterios y que al ser consultados por los sacerdotes o principales líderes, daban órdenes a los pueblos. El Popol Vuh cita el Pinzom Gagal o -- "envoltorio", mito tardío que relata que nunca fué desatado y que contenía las reliquias que a sus hijos dejó Balam- --- Quitzé, al irse con los demás señores sacrificadores. (1953, Tercera Parte, Capítulo V. Págs. 216 a 219). En "Titulo de los Señores de Totonicapan" leemos que "...el gran padre --- Nacxit les dió un regalo llamado Girón Gagal", y en pié de - página, Recinos pone que era "el envoltorio", símbolo del poder y la majestad, la piedra cuidadosamente guardada... que hacía que los demás pueblos temieran y respetaran a los quichés". Adelante, relata la misma fuente que en Chicpach dejaron por monumento una gran piedra. (1950, Capítulo Primero, Págs. 216 y 217). Es indiscutible que estos pueblos tenían la costumbre de "encerrar" en lazos, telas finas y cajas de piedra y de madera ornamentadas, a dioses oraculares que veían como misterios poderosos.

Estela No. 20).- Dibujo a línea de Norman, 1976. Pág. 122. Mide 120 cms. de alto y 65 de ancho. Arriba hemos hecho su interpretación.

Estela No. 21).- Dibujo a línea de Norman, 1976. Pág. 123. Mide - 151 cms. de alto y 100 cms. de ancho. Col. M.N. de A. la hemos interpretado como una variante del mito del Popol-Vuh en que Hun -Hunahpú es decapitado por el gran murciélago, mientras que Ixbalanqué (Tigrillo) observa encerrado en la "cerbatana". En la estela, el sacerdote sacrificador tiene alas "preciosas", con chalchihuites, y un glifo de abeja señala - que el decapitado era un guerrero. En el cielo, las colas - de alacrán apuntan una escena de sacrificio.

441.- Estela No. 22).- Dibujo a línea de Norman, 1976. Pág. 127. Mide 40 cms. de alto y 85 cms. de ancho. La hemos interpretado - como el conjunto de símbolos de muerte que rodean al hombre, mientras la No. 67 tiene todos los símbolos de vida del renacimiento. Nos resultan también integradas al complejo agrícola, porque el agua y el arco iris forman parte de la simbología de vida, con mascarones de tapir y peces vivos, en contraste con los cráneos descarnados, peces muertos y sequía - que rodean al personaje de la estela No. 22.

Estela No. 23).- Dibujo a línea de Norman, 1976. Pág. 129. Mide - 129 cms. de alto y 96 cms. de ancho. La interpretamos como un murciélago o sacerdote sacrificador descendente o sea nocturno, que se prepara para un sacrificio, según el arma que

Páginas.

lleva en la mano izquierda, que es con la que se sacrifica, según la estela No. 21. Le rodean elementos de agua, por lo que es posible que ese tipo de sacrificios sean para que -- llueva. El Popol Vuh menciona que Hun-Hunahpú e Ixbalanqué, escondidos en la cerbatana, esperaban la salida del Sol para que los murciélagos no los decapitaran. De repente el -- gran vampiro-sacrificador bajó del cielo, se hizo el silencio, y Hun-Hunahpú, creyendo que había amanecido,sacó la cabeza y el murciélago mayor lo degolló. Esta estela puede -- ser el momento de la llegada de ese terrible personaje.

Estela No. 25).- Dibujo a línea de Norman, 1976. Pág. 129. Mide 128 cms. de alto y 105 cms. de ancho. La hemos interpretado como una variante del mito del Popol Vuh, cuando Hunahpú, con su cerbatana, le destruye la mandíbula a Vucub-Caquix (siete guacamaya) y éste a su vez le arranca el brazo. En la estela una guacamaya preciosa tiene bajo su ala el brazo del - héroe y una muela. Los viejos creadores que ayudan a Hunahpú a recuperar su miembro pueden estar representados por el - gran "cocodrilo-árbol" de orígenes que está enfrente. Hasta la fecha, muchos grupos mayas ven el cocodrilo como dios de la tierra con agua, o sea los ríos.

442.- Estela No. 26).- Dibujo a línea de Norman, 1976. Pág. 137. Mide 158 cms. de alto y 125 cms. de ancho. Está muy deteriorada pero se alcanzan a ver cuerpos en movimiento semejantes al "jugador" de Uxpanapa. La interpretamos como la escena de -- la academia para el cultivo del músculo, donde se preparan - guerreros y jugadores de pelota, lo que está avalado por un cielo de colas de alacrán que indican sangre, sacrificio.

Estela No. 27).- Dibujo a línea de Norman, 1976. Pág. 139. Mide - 188 cms. de alto y 92 cms. de ancho. La hemos interpretado - como una variante del mito del Popol-Vuh en que un animal, - al parecer aquí un tigrillo, pero en el libro sagrado es un ratón, les regresa a los gemelos sagrados los atuendos para el juego de pelota de los primeros hermanos, que murieron en - el Xibalbá.

Estela No. 28).- Dibujo a línea de Norman, 1976. Pág. 141. Mide - 72 cms. de alto y 34 cms. de ancho. La hemos interpretado - como el emblema de los guerreros en preparación, en larva. - En el "Chilam Balam de Chumayel se llama "Abeja guardiana de la Colmena" al lugar donde estaba el personaje principal que parece ser guerrero (1973, Pág. 164).

Estela No. 50).- Dibujo a línea de Norman, 1976. Pág. 145. Col. - M.N. de A. Mide 141 cms. de alto y 108 cms. ancho.La hemos interpretado como la representación de la mitología que rodea a la muerte en los grupos de Mesoamérica y que empieza - quizás antes de los olmecas. El concepto del más allá que - se merece cada quien se refiere a la manera de cómo se muere y no cómo se vive. Los que mueren en la guerra y las parturientas primerizas, van al cielo del Sol. La estela parece - relatar que era en el momento mismo de la muerte, pero los - mitos recogidos en la conquista dicen que 4 años después de convivir con el Sol, los cuerpos humanos se transformaban en mariposas u otros insectos o en aves y volvían a la tierra, sin que se sepa el final definitivo. Había dioses psicopompos para llevarse las almas al cielo, desde estas épocas, como se ha visto en la estela No. 9.

Páginas.

Estela No. 60).- Dibujo a línea de Norman, 1976. Pág. 153. Mide 140 cms. de alto por 132 cms. de ancho. La hemos interpretado como una variante del mito del Popol Vuh en que los héroes, después de sacrificados e incinerados, regresan al Xibalbá - gracias a que por el hecho de haber sido quemados, pueden resucitar, y se dedican a destruir a todos los "malos", en este caso la gran ave de rapiña que está decapitando el jugador - de pelota. La cabeza del ave es un glifo maya tardío, como lo plantea Norman (Op. Cit.)

443.- Estela No. 67).- Dibujo a línea de Norman, 1976. Pág. 154. Mide - 62 cms. de alto y 88 cms. de ancho. La hemos interpretado como el conjunto de símbolos de la reencarnación o resurgimiento del maíz después de la quema de la milpa y la hemos contrastado con la estela No. 22.

Estela No. 69).- Dibujo a línea de Norman, 1976. Pág. 159. Mide -- 140 cms. de alto y 75 cms. de ancho. No tenemos mas interpretación que la presentación de personajes míticos de gran relevancia.

Estela 89).- Dibujo a línea de Norman, 1976. Pág. 164. Mide aproximadamente 150 cms. de alto. La hemos interpretado como la representación del mito del Popol-Vuh que se refiere a la destrucción del hijo de Vucub-Caquix llamado Cabracán, al que - atan antes de matarlo y enterrarlo.

Altar No. 3).- Dibujo a línea de Norman, 1976. Pág. 243. Mide 146 cms. de diámetro. No sabemos cómo interpretarla, porque el Popol-Vuh dice que las patas de venado eran insignias de -- realeza (1953, pág. 220), pero también eran señal de partida (Op. Cit , pág. 217) y aquí parece que alguien se va, incluso por las alas desplegadas de esa extraña ave con patas de venado.

Altar No. 20).- Dibujo a línea de Norman, 1976. Pág. 246. Mide --- 130 cms. de diámetro y 54 cms. de alto. Está asociado a la - estela No. 9 completamente destruída y de la que sólo se pueden ver unos piés y fragmentos de figuras. El altar presenta la escena en que un ave preciosa entrega una pelota a un --- gran señor, que probablemente es un juez en su trono.

Altar Nº 54).- Dibujo a línea de Norman, 1976. Pág. 248. Mide 120 cms. de largo y 60 cms. de ancho. Es un animal fantástico, - que puede verse como batracio o como saurio.

444.- Altar No. 2).- Dibujo a línea de Norman, 1976. Págs.242. Mide 145 cms. de largo y 125 cms. de ancho. No se entiende bien si es una cabeza de saurio o de batracio, asociada a la estela - No. 3.

Altar No. 60).- Dibujo a línea de Norman, 1976. Págs.248-249. Mide aproximadamente 128 cms. de ancho. El alto no se dice. Su -- forma nos permite especular sobre la posibilidad de que haya sido estela y no altar pero no se puede asegurar. Norman lo interpreta como la representación de Venus, igual que se hizo tardíamente en la zona maya. Es interesante el animal que - está a su lado, con la nariz de estrella igual que el gran - cocodrilo de la estela Nº 25.

445 .- Bajorrelieves de Pijijiapan, según Navarrete, 1974.

A) Roca monolítica con una escena del encuentro de unos jefes - al parecer civiles. Dibujo a línea de Navarrete, 1974. Pág.5 Mide de alto 295 cms. y de ancho 223 cms.

Páginas.

B) Grabados en la roca; dibujo a línea de Navarrete 1974. Pág. 7. La pared de roca es de 610 cms. de largo y 200 cms. de -- alto. Parece un grupo reconociendo el lugar de sus orígenes.
C) Gran cabeza de hombre-pájaro, grabada en esa misma roca.
D y E).- Otras cabezas olmecas de hombres-pájaro que sirven para comparar entre sí los rasgos característicos.

446 .- El sitio de Xoc, según Ekholm-Miller, 1973.
A) Grabado en la roca de un hombre-pájaro, S.M. Pág. 16.
B) Mapa del sitio para la localización del juego de pelota. Pág. 5.

447 .- A) Dibujo de una pieza de jade, colección privada. Navarrete -- 1974, Pág. 17. Altura, 12 cms.
B) Cetro o señalador de jerarquía, dibujado en Navarrete 1974, Pág. 16 Col. Museo de Villahermosa, Tab. 25 cms. de largo. - Procede de Cárdenas, Tabasco.
C, D, E, F,) Cuentas de jade de diferentes tamaños. Según Griffin 1981, Pág. 221.
G) Figurilla de piedra negra de grano fino, procedente de las - cercanías de Villa Flores, Tabasco. Altura 17 cms. Col. Museo Metropolitano de Arte, de New York. Según Parsons, 1981. Pág. 268.

448 .- Los dientes como señaladores de linaje o jerarquía:
A-A') Tabla de Javier Romero, 1974. Pág 234.
A) Dibujo de la fotografía de Navarrete, 1974, Pág. 14. Col. -- particular, de jadeíta, procedente de Ocozacuautla, presenta a un individuo desnudo y emasculado, cargando un diente mutilado.
B) Pectoral de jadeíta encontrado en superficie, por Drucker, - Heizer y Squier en La Venta, 1959. Casi 6 cms. en su parte - mas larga.
C) Cuenta en forma de diente mutilado e incrustado, de jade. Foto en Griffin, 1981, Pág. 221.

449 .- A) Monumento Nº 59 de La Venta. 95 cms. de alto, 65 cms. de ancho y 113 cms. de espesor. Escultura en basalto de un ani-- mal antropomorfizado. Foto Román Piña Chán.
B) Monumento Nº 56 de La Venta, Foto Román Piña Chán. Escultura en basalto con figura de mono viendo hacia el cielo. Mide -- 124 cms. de alto, 54 cms. de ancho.
C) Monumento No. 23 de La Venta. Dibujo de Drucker, Heizer y -- Squier, 1959. Escultura en basalto de un individuo descabezado. Altura 64 cms. y 68 cms. de ancho en las piernas.

450 .- A) Monumento Nº 27 de El Baul,Guatemala, foto en Norman, 1976, Pág. 299. Representa una escena de juego de pelota, donde -- uno de los jugadores, el vencedor, de pie, lanza señales de ahorcamiento o decapitación al caído. Es interesante su casco protector en forma de felino.
B) Personaje con máscara bucal de ave, que carga una palma, semejante al de Xoc. Tomado de Soustelle, 1979. Lám. 44. Es - una estela de San Miguel Amuco, Guerrero. S.M. S.D..

Páginas.

C) Dibujo a línea de la estela 19 de Kaminaljuyú, de Quirarte, 1981 Pág. 298. Muestra su gran parecido con los trazos de -- Izapa. S.M..
D) Máscara de madera procedente del Estado de Guerrero. Col. -- Museo Nacional de Historia Natural de New York. S.M. S.D..

451.- A y A') Pequeña vasija de serpentina vista por arriba y por abajo, de procedencia desconocida. Col. M. de J.. Tiene la forma de un anciano y agujeros para ser colgada del pecho. Es - posible que haya sido usada para guardar alucinógenos. Foto según Joralemon, 1981. Pág. 169.
B y B') Pequeña vasija de barro, plumbate. Procede de El Salvador. Foto en Bernal, 1968. A, Lám. 124 b. Muestra la cabeza de un anciano dormido y tiene todas las características de - la anterior.
C y C') Pequeña vasija en serpentina, largo 12 cms. Col. particular. Procedencia desconocida. Según Joralemon, 1981, Pág. 170. La misma finalidad que la primera.

452.- A) Dibujo a línea en Sejourné, 1957. Pág. 156. De un palacio de Teotihuacán, S.M. S.D..
B) Dibujo a línea de Aveleyra, S.L. 1963 b. S.M. S.D. Muestra el uso de los marcadores del juego de pelota.

453.- A) Dibujo a línea de un hacha petaloide de procedencia desconocida, según Covarrubias, 1957. Muestra el perfil de un sacerdote sacrificador con rasgos de murciélago, cuyo oficio propiciaba la agricultura; de ahí su atuendo.
B) Hacha petaloide con grabados similares al dibujo anterior, - pero claramente el sacerdote lleva el cuchillo entre sus manos. Según Furst, 1981. Pág. 154. Procede de Arroyo Pesquero, Ver. y tiene una altura de 23 cms. y un ancho de 6 cms. Es de jadeíta y de una colección privada.
C) Monumento No. 30 de San Lorenzo. Dibujo a línea de B.F. No. 155. Bajorrelieve en andesita de 106 cms. de alto por 98 cms. de ancho. Col. I.N.A.H. Cabeza de perfil de sacerdote-vampiro-sacrificador.
D) Hacha de piedra verde, procedente de Oaxaca. Col. particular S.M. S.D. Según Covarrubias, 1957. Con todo el aspecto de un personaje-murciélago.
E) El Monumento Nº 10 de La Venta (antes tratado en Pág.). Foto Román Piña Chán. Se repite aquí la figura para observar la similitud entre los tocados de cabeza hendida que se relacionan con los sacerdotes sacrificadores.

454.- A) Hacha de piedra verde, procedente de Veracruz. S.P.; S.D.; S.M.; nos sirve para seguir manejando el detalle de la cabeza hendida como señal de sacrificadores. Este tiene un puñal con la "X" que significa sangre, entre sus manos. En su boca no se ven colmillos, por lo que no se puede decir que - es de jaguar. Foto tomada de Soustelle, 1979. Lám 4.
B, C, D) Figurillas de jade, colgantes. Las tres proceden de - Centro América. Según Pohorilenko, 1981. Págs. 315, 317 y 319.
E) Mosaico de piedras verdes que forma la cabeza de un hombre--murciélago. Col. I.N.A.H. Procede de Monte Albán. Dibujo - en Bernal, 1968 A Lám. 106.

Páginas.

455 .- Dibujos tomados de la Encyclopaedia Britannica, 1961, en la par-- te de los Chiroptera, Vol. 5, Págs. 595 a 601.

456 .- Idem.

457 .- A) Hacha de Piedra verde llamada Kunz por el investigador que la - presentó. Su dentición es de una clase de murciélago insectívoro o herbívoro "Decidous" del género Promps. 28 cms. de alto. En Bernal, 1968 A. Lám. 64.

B) Hacha de basalto de 31 cms. de alto. Sin procedencia conocida. Col. Museo Metropolitano de Arte. New York. Interesa porque -- muestra la misma dentición del murciélago citado. Según Furst, 1981, Pág. 159.

C) Dibujo de un hacha semejante, según Covarrubias. En Furst, -- 1981, Pág. 159. La misma dentición. S.M.; S.D..

D) El murciélago-vampiro mexicano, reptando amenazante. Foto sin autor.