



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO
MAESTRÍA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**

**ROSTRO NAHUALLI
EL ARQUETIPO DEL HÉROE EN EL IMAGINARIO MESOAMERICANO:
FUNDAMENTOS PARA EL DISEÑO DE PERSONAJES**

TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
MAESTRO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA:
ÉDGAR ROMÁN LÓPEZ LUCAS

DIRECTORA DE TESIS
DRA. ALMA PATRICIA BARBOSA SÁNCHEZ (FAD)

JURADO
DRA. ELIA DEL CARMEN MORALES GONZÁLEZ (FAD)
DR. MAURICIO OROZPE ENRÍQUEZ (FAD)
DR. GABRIEL SALAZAR CONTRERAS (FAD)
MTRO. SERGIO ENRIQUE MEDRANO VÁZQUEZ (FAD)

CIUDAD UNIVERSITARIA, CD. MX., 2023



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO
MAESTRÍA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

ROSTRO NAHUALLI
EL ARQUETIPO DEL HÉROE EN EL IMAGINARIO MESOAMERICANO:
FUNDAMENTOS PARA EL DISEÑO DE PERSONAJES



TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
MAESTRO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA:
ÉDGAR ROMÁN LÓPEZ LUCAS

DIRECTORA DE TESIS
DRA. ALMA PATRICIA BARBOSA SÁNCHEZ (FAD)

Ciudad Universitaria, CD. MX., 2023



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

Para Elena y Estefana

Contenido

Agradecimientos	9
Introducción	11
Notas de lectura	21
1. <i>Apoteosis</i> . Emanaciones del arquetipo del héroe, el viaje mítico y su consagración cultural	23
1.1 Sobre el origen del término héroe	26
1.2 El arquetipo del héroe, fuente de la realización humana	33
1.3 La estructura formal del viaje del héroe transmutada en la cultura	42
1.4 Breviario	50
2. <i>Ce Ácatl; Ome Ácatl</i> . Desdoblamientos heroicos del Sol y la Luna hallados en la iconografía de la cosmovisión mesoamericana	53
2.1 La creación del mundo dual: el cosmograma de la madre y el padre	57
2.2 Viajero del cosmos, el héroe solar Quetzalcóatl	68
2.3 Los destinos en manos del héroe-trickster lunar, Tezcatlipoca	80
2.4 Breviario	96
3. <i>Nahualli</i> . Cuando nuestros héroes fueron dioses-nahuales: la imagen total del Yo	99
3.1 El cuerpo humano en el pensamiento mesoamericano	103

3.2	Cómo hallar a las y los nanahualtin en la iconografía mesoamericana	114
3.3	Personas-nahualli: héroes del México antiguo.	126
3.4	Breviario.	161
4.	<i>Tlácatl</i> . Imagen y poder del diseño de personajes para la reintegración del nahualli en la producción visual contemporánea	165
4.1	La “desnahualización” y la “herculización” del héroe mesoamericano	169
4.2	El diseño del héroe mexicano de la modernidad.	183
4.3	Detrás del humo en el espejo: ensayo sobre el diseño del héroe-nahualli para la producción visual contemporánea	198
4.4	Breviario.	206
	Conclusiones	209
	Fuentes de consulta	215

Agradecimientos

A mi tutora, Alma Barbosa Sánchez, con profundo respeto y estima, por su paciente atención, sus sabias observaciones y su invaluable guía sin las cuales esta investigación no habría llegado a buen fin. A las profesoras y profesores del Posgrado en Artes y Diseño cuyos diversos saberes enriquecieron y expandieron mis horizontes de conocimiento, particularmente a Elia del Carmen Morales, a Mauricio Orozpe y a Sergio Medrano, quien acompañó mi proyecto desde el proceso de selección de ingreso al posgrado.

Con cariño, a Grecia, Daniela y Gabriel por brindarme su amistad incluso más allá de la maestría; su constante apoyo, sus acertados puntos de vista y los muchos alegres momentos que tuvimos la dicha de compartir motivaron enormemente este trabajo. A Isaura, por su tiempo, dedicación y ayuda para lograr un diseño editorial de tesis único y valioso.

A mi familia, especialmente a mis abuelas, Elena y Estefana, cuyas formidables vidas y eterna presencia son y serán siempre una fuente inagotable de admiración e inspiración.

Introducción

Un rostro que no observa su propio reflejo es incapaz de reconocerse y de dignificarse en el entorno que habita. El arraigo, la identidad, la autodeterminación y la proyección del futuro emanan de este reflejo. Tal vez por ello, la ausencia más grande en la narración de la historia mexicana es la de los rostros originarios que la protagonizaron. Coras, xochimilcas, tezcocanos, tepanecas, tzeltales, tutunakú, hñahñu, triquis, ñuu savi, tlahuacas, wirarika, pames, huaves, yaquis, tzotziles y decenas de pueblos cuyos rostros heroicos se han extraviado en la parafernalia de la representación cultural posmoderna. También está ausente la imaginación de estos pueblos. Sus repertorios simbólicos todavía resisten ante los imaginarios coloniales, aunque marginados o trivializados en la producción visual contemporánea, particularmente, en la de cultura de masas.

Este trabajo de investigación tiene como fin aportar algunos fundamentos para el diseño de personajes basados en el nahualismo, el cual es una compleja concepción propia de los imaginarios mesoamericanos que fue combatida y desarticulada —más no desarraigada— tras la llegada de los colonizadores europeos. Aunque no se advierta a primera vista, el nahualismo está vinculado al concepto de héroe que es utilizado actualmente como fuente creativa para la producción artística. Un héroe se entiende como la figura, a veces inspirada en algún sujeto histórico, sobre la cual se construyen los relatos de fundación de la sociedad. En otras palabras,

los héroes protagonizan las historias del origen cultural y, por tal razón, su estudio requiere pensarlos de modo narrativo y simbólico.

¿Por qué estos temas cobran interés y relevancia para un estudio de Diseño? Esta disciplina posibilita un cruce entre el concepto del **arquetipo del héroe** y el de **nahualismo** a partir del **análisis de la imagen**, tanto en su forma como en su función social en contextos simbólicos determinados. Es decir, la presente investigación constituye una perspectiva de estudio semiológica que ofrece nuevos cuestionamientos desde la producción de imágenes que ilustran los estudios antropológicos, etnográficos e históricos de los imaginarios mesoamericanos que de una u otra manera siguen vigentes.

Estudiar el arquetipo del **héroe** haciendo una intersección con el **nahualismo** tiene la finalidad de **diseñar personajes** e implica entender todos estos conceptos como fenómenos culturales complejos. Cabe recordar que la cultura misma “es un [sistema] complejo de mitos, ritos, símbolos, etcétera, que, entre todos, definen las ideas de un pueblo acerca de su mundo y las reglas para su comportamiento.”¹ La complejidad radica en la red de conocimiento que se crea a partir de enfoques multidisciplinares pues, como señala Rolando García, “está asociada con la imposibilidad de considerar aspectos particulares de un fenómeno, proceso o situación a partir de una disciplina específica.”² Debe resaltarse que estos enfoques poli o multidisciplinares derivan de la propuesta epistemológica de Edgar Morin, quien advierte sobre la necesidad de “circulación de conceptos y esquemas cognoscitivos”³ entre disciplinas para seguir construyendo o generando conocimiento.

¹ González Ochoa, César (2007), *El significado del diseño y la construcción del entorno*, México: Designio, p. 208.

² García, Rolando (2006), *Sistemas complejos: Conceptos, métodos y fundamentación epistemológica de la investigación interdisciplinaria*, Barcelona: Gedisa, p. 21.

³ Morin, Edgar (2020), *La mente bien ordenada: repensar la forma, reformar el pensamiento*, Ciudad de México; Siglo XXI Editores, p. 118.

Bajo esta perspectiva, es posible entender los procesos de diseño también como fenómenos complejos, pues constituyen el encuentro de múltiples disciplinas que los enriquecen. Entonces, **diseñar personajes** supone concebirlos como el resultado de la interacción entre varios fenómenos culturales y representan, al mismo tiempo, su propio fenómeno cultural complejo en el contexto dentro del cual se diseñan.

Debo advertir que este estudio no es un manual de diseño de personajes, sino una investigación afín a un ejercicio visual que retoma las iconografías y las iconologías de los pueblos originarios del territorio nacional. Otro de los propósitos es fomentar una plataforma de referencia para diseñadores, artistas y creadores de imágenes que pretendan acercarse a los imaginarios mesoamericanos respetando sus sentidos originales. Para lograr estas metas se establecieron tres ejes temáticos principales que guiaron la investigación: el concepto de **arquetipo del héroe**, la cosmovisión mesoamericana alrededor del **nahualismo** y, por último, el **diseño de personajes** como la especialidad disciplinar donde se conjugan los temas anteriores. Al final de cada apartado se añadió un breviario puntualizando los fundamentos de diseño que pueden ser aprovechados por creadores de imágenes en general. En última instancia, la presente investigación constituye un método multidisciplinar para acercarse a las imágenes mesoamericanas y retomarlas sin dejar de entender sus principios simbólicos.

¿Qué es un héroe? El apartado **1. Apoteosis** indaga sobre el término *héroe* tanto en su origen etimológico como en su función social según el psicoanálisis, la pedagogía y la narratología. Empleando un método descriptivo, se revisaron propuestas teóricas de autores especializados en tales áreas de conocimiento y se compararon con personajes heroicos de diversas culturas. Debe entenderse que, desde el momento en que se usa el término héroe, se recurre a categorías de estudio occidentales derivadas de la tradición grecolatina. Tener esto presente facilita comprender la yuxtaposición entre el sentido mesoamericano del término y el que fue legado por la filosofía griega. Precisamente, se sabe que la palabra héroe proviene

del culto a la diosa Hera y al semidiós Heracles cuya sombra se extendió hasta la cultura mexicana a través del pensamiento novohispano.

Si bien el término héroe se concibe en los pueblos griegos preclásicos, el significado profundo que lo define sí que se manifiesta en un **arquetipo** común a todas las culturas del mundo. Es decir, el significado explícito está presente en el **inconsciente colectivo** tal como lo define el psicoanalista Carl Gustav Jung. En este mismo apartado se explica que un arquetipo es un modelo universal que subyace en el inconsciente de todas las personas. El arquetipo del héroe, en particular, funge pedagógicamente en la formación de la psique y la conducta del individuo dentro de su grupo social. Pretende instaurar los valores morales, los ideales de pensamiento e incluso la identidad de las personas.

Consecuentemente, el modo en que se comunica y perpetúa el arquetipo suele ser narrativo, es decir, a través de relatos, cuentos, leyendas o, simplemente, mitos. Este planteamiento nos acerca a la morfología de las narraciones, por lo cual se revisó la propuesta de Joseph Campbell en torno a lo que él llamó **viaje del héroe**. Campbell, un psicoanalista autodenominado mitólogo, comparó diversos héroes y mitos alrededor del mundo y encontró una estructura narrativa consistente que definió como **monomito**. En la actualidad es común que autores de obras gráficas, literarias y audiovisuales recurran a esta estructura para construir narrativa y psicológicamente a sus personajes.

Si el arquetipo del héroe aparece en todos los pueblos, ¿cómo se manifestó en las culturas mesoamericanas antes de la colonización? ¿Qué particularidades tenía a diferencia de otros pueblos? El apartado **2. Ce Ácatl; Ome Ácatl** explora la cosmovisión de los pueblos originarios hallada en sus obras plásticas para encontrar algunas respuestas. Conviene primero situar el espacio y el tiempo. Mesoamérica es un término acuñado por Paul Kirchhoff en 1943 para delimitar el área cultural que va desde el río Sinaloa en la Sierra Madre Occidental de México, hasta el golfo de Nicoya en Costa Rica. Si bien hoy día suelen cuestionarse estos límites geográficos, la propuesta de Kirchhoff ha servido para investigar a los pueblos de la zona cuyos

parentescos culturales, históricos y lingüísticos son evidentes y cuyo origen puede rastrearse hasta el siglo XXVI antes de la era común.

Dada la sorprendente, rica y aun así limitada cantidad de información que se tiene respecto a los cuantiosos pueblos mesoamericanos, sería imposible estudiarlos a todos en este texto. Por este motivo, se revisaron principalmente algunos mitos y personajes heroicos relativos a los pueblos que habitaron el Altiplano Central de México durante el periodo posclásico, es decir, entre el siglo XI y siglo XVI de la era común. De esta manera, se retomaron como fuentes primarias los documentos y obras plásticas (códices, murales, esculturas y demás) que se produjeron en este periodo sin influencia occidental aparente. También se recurrió a textos e imágenes de la época colonial temprana del siglo XVI que, si bien son indispensables, deben entenderse según la influencia del pensamiento occidental.

Para comprender un poco más sobre los imaginarios mesoamericanos y su cosmovisión, se acudió a la iconografía comparativa que numerosos historiadores, antropólogos, etnógrafos y demás profesionales han elaborado reconstruyendo los repertorios simbólicos indígenas. Fueron de especial interés los trabajos de Alfredo López Austin sobre la cosmovisión mítica mesoamericana. Además, se seleccionaron dos personajes recurrentes de los mitos del Altiplano Central para entender el arquetipo del héroe que emanó dentro de estos entornos sociohistóricos: Quetzalcóatl y Tezcatlipoca. Ambos personajes fueron tratados como dioses-héroes fundadores, aunque con cualidades opuestas. Los estudios sobre Quetzalcóatl son tal vez los más abundantes y, por ello, se realizó una revisión puntal de su imagen y sus mitos basada en las propuestas de Enrique Florescano y López Austin. Por otro lado, Tezcatlipoca constituye un personaje complejo, pero aún desconocido popularmente. Para entenderlo mejor, se recurrió a la extensa obra de Guilhem Olivier sobre los desafiantes símbolos de este dios.

Conviene hacer una nota sobre el concepto de *dios*. Por influencia de las tradiciones judeocristianas y grecolatinas, al escuchar la palabra dios se piensa en una figura antropomórfica, es decir, un ser divino con aspecto humano. Esto también

como resultado de que los mitos de tales culturas tienen un inherente rasgo dramático o teatral, sobre todo en los poemas épicos griegos. En Mesoamérica, sin embargo, los ‘dioses’ se pueden entender mejor como manifestaciones del mundo natural y sobrenatural. Cuando tienen una apariencia antropomórfica, ésta puede pensarse mejor como una cobertura simbólica. En esencia, los dioses mesoamericanos son **enmascaramientos** de aspectos naturales o abstractos. Tláloc, por ejemplo, es un enmascaramiento del proceso que genera la lluvia. Dentro del náhuatl existe la voz *teotl* para denotar lo divino o sagrado y también se llama a las imágenes divinas *teteo*. En lengua mixteca clásica o *dzaha dzavui* el término equivalente es *ñuhu*. En castellano se suelen emplear los términos Señor o Señora en mayúsculas. A lo largo del texto se utilizarán estos términos, así como deidad, numen o avatar para hablar de los personajes divinos. Cuando se empleen las palabras dios, diosa o dioses, deben pensarse visualmente como aspectos enmascarados de cualidades del mundo natural y sobrenatural con forma más o menos humana.

Una vez estudiada la cosmovisión mesoamericana a través de dos de sus personajes míticos, valdría cuestionarse ¿qué cualidades distintivas separan a los héroes de esta región respecto a otras culturas? ¿Qué es el nahualismo y por qué debe estudiarse con relación al concepto de héroe? La propuesta del apartado **3. Nahualli** consiste en una multi perspectiva para entender el nahualismo. Con base en las investigaciones del historiador Roberto Martínez González, se esclarece la concepción del cuerpo humano en el imaginario mesoamericano y cómo la **sombra** alegórica correspondía a la sustancia anímica llamada **nahualli**. Después, se describe la función social de la persona-*nahualli* en el contexto mesoamericano del posclásico y su vinculación al concepto de héroe. Finalmente, este apartado correlaciona iconográfica e iconológicamente ciertos personajes nahuales hallados en las fuentes destacando sus fundamentos de diseño.

Si bien la iconografía comparativa sirve para identificar y relacionar las figuras encontradas en los documentos y en la plástica prehispánica en general, es necesario sumar un método de análisis iconológico que ayude a entenderlas dentro de su

contexto histórico, ideológico, semántico y narrativo. En este sentido, los trabajos de Cecilia Rossell y María de los Ángeles Ojeda Díaz fueron relevantes para estudiar particularmente a las mujeres —humanas y diosas— halladas en los códices. Las autoras plantean un estudio interpretativo describiendo relaciones entre la vestimenta, la biografía y los mitos encontrados en los documentos *ñuu savi* (mixtecas) y en los códices del grupo Borgia.

Cabe reiterar que el interés de esta tesis radica en el diseño de personajes fundamentados en la iconografía mesoamericana. Por ello, fue de especial atención explorar los **glifos** o **logogramas** y **pictogramas** que aparecen en los códices del grupo Borgia y los del grupo mixteca. Un logograma o grafema es una unidad mínima de significado dentro de un sistema de escritura y está constituido por elementos fonéticos, ideográficos o pictográficos, por ejemplo, un número o una letra; los pictogramas, por otro lado, son íconos figurativos que pueden representar objetos o significados complejos, por ejemplo, un conejo en una vasija que representa a la luna. Dice Joaquín Galarza en su imprescindible trabajo sobre escritura indígena que, comúnmente, “los pictogramas se juzgan a la europea, como si fueran ilustraciones de un texto escrito en caracteres latinos y no como expresiones con existencia independientes que forman todo un sistema complejo de escritura indígena.”⁴ Es importante resaltar que los signos en las imágenes mesoamericanas no son meramente ornamentales o completamente abstractos, sino que forman parte de amplios sistemas de escritura cuya interpretación aún se sigue dilucidando. Los 20 signos *tonalli*, por ejemplo, son unidades lingüísticas usadas en los calendarios, pero también aparecen en pictogramas con significados de mayor complejidad, desde nombres propios hasta elementos iconológicos de muchos personajes. A lo largo del texto aparecerán numerosas imágenes mesoamericanas y, por ello, se

⁴ Galarza, Joaquín (1988), *Estudios de escritura indígena tradicional azteca-náhuatl*. Nueva edición electrónica, México; Centro de estudios mexicanos y centroamericanos, [en línea] <http://books.openedition.org/cemca/5880>, generado el 19/12/2019.

insistirá en guiar su lectura como logogramas y pictogramas, no sólo como ilustraciones de lo escrito.

Puede advertirse que la perspectiva analítica de esta investigación deriva de un marco teórico multidisciplinar donde el diseño, como área de conocimiento, permite integrar los planteamientos de otras disciplinas en su propio campo de estudio. En el tercer apartado, además, se sintetizan y se ponen en práctica los fundamentos de diseño hallados en los capítulos anteriores mediante ilustraciones de mi autoría. Debo precisar que estas ilustraciones se realizaron como un complemento visual y no pretenden ser leídas con fines recreacionistas de las fuentes originales, por el contrario, son **reinterpretaciones** análogas al método de estudio empleado en la investigación, es decir, que destacan los elementos del arquetipo del héroe y del nahualismo en su diseño.

Después de revisar el imaginario en torno al nahualismo, conviene preguntarse si existen aún relaciones entre el nahualismo mesoamericano y el héroe mexicano moderno o el contemporáneo. ¿Cuál es la importancia de estos temas para el diseño y qué papel tiene el diseño de personajes en particular en la producción visual contemporánea? El apartado **4. *Tlácatl***, con base en el planteamiento de Serge Gruzinski sobre la confrontación entre los imaginarios mesoamericanos y occidentales, describe la suplantación del nahualismo por la iconografía heraclea arraigada en el pensamiento novohispano de la época colonial. Luego, a partir de la terminología del filósofo Maurizio Vitta sobre el sentido de las imágenes en la comunicación visual, se explora el surgimiento del héroe mexicano moderno después de la Revolución de 1910 y cómo su “imagen-simulacro” se fraguó en el imaginario popular gracias al cine.

Quizás resulte inconsistente que se hable del cine en una investigación hasta ahora centrada en temas como el nahualismo. Sin embargo, cabe recordar que la perspectiva de estudio en este trabajo entiende a las obras de diseño como fenómenos complejos y, por lo tanto, requiere sumar enfoques multidisciplinarios para lograr los objetivos de análisis. En este caso, se tomó la imagen del **charro** mexi-

cano para entender cómo la **emanación** del arquetipo del héroe fue reconfigurándose históricamente. El cine de la época dorada instauró al charro como un héroe romantizado que, inesperadamente, puede leerse también como heredero del nahualismo. Aquí se propone un estudio semiológico de la imagen del charro desde su diseño indagando sobre la evolución y vigencia del **héroe-nahualli**.

Por último, esta tesis concluye con un ensayo sobre el papel del **diseño de personajes** —una especialidad del campo de estudio— en la creación de héroes y sus imágenes. Los personajes se comunican y se socializan constantemente en el contexto actual de la cultura de masas globalizada. Por ello, conviene entenderlos como formas simbólicas con las que convivimos diariamente y que son también reproductoras ideológicas de la época y del contexto cultural. Precisamente, el término **personaje** proviene del latín *persona* y éste a su vez del griego *prósopon* (πρόσωπον), cuyo sentido es el de **máscara**. Originalmente las máscaras eran utilizadas por los actores para resonar la voz durante las representaciones teatrales.

Siguiendo este orden de ideas, la imagen de un personaje-héroe es la creación consciente de la **máscara que protagoniza** los relatos cosmogónicos, literarios, gráficos y audiovisuales. Esta creación consciente implica una acción de diseño. Entonces, el papel del diseñador debe entenderse como el profesional que designa la forma icónica del personaje con una intencionalidad cultural premeditada. Por esta razón, si bajo el contexto económico contemporáneo un personaje creado es visto también como un producto del diseño, la perspectiva ideológica de su creación es clave para entender cómo las imágenes funcionan retóricamente en la sociedad. Finalmente, la imagen del héroe será asimilada por un público que lo integrará en su —en términos de Pierre Bourdieu— capital cultural. He ahí la responsabilidad del diseñador al momento de crear un personaje.

En el entorno globalizado contemporáneo, quizás se intuya que el diseño de personajes es una especialidad restringida por los intereses de las grandes industrias culturales. Sin embargo, son justamente estas determinantes las que obligan a revisar de manera crítica el fenómeno desde el punto de vista del diseñador. Así, por

ejemplo, a través del diseño se pueden concebir héroes que retomen la cosmovisión mesoamericana sin trivializar sus imágenes, es decir, entendiéndolas según su valor simbólico originario.

Cuando se diseña un personaje, se diseña una máscara metafórica. Percibimos su forma, pero también debemos preguntarnos ¿qué cualidades se están enmascarando? Alegorías, fábulas, ideologías, historia... Ésta es la pregunta angular de esta investigación e implícitamente se repetirá cada que se mencione a algún personaje. Parafraseando lo que en alguna ocasión me dijo la doctora Alma Barbosa Sánchez, “los personajes se visten primero con palabras y luego con imágenes”. A vestirlos.

Notas de lectura

A lo largo de esta tesis se mencionarán términos y palabras en diversas lenguas originarias, aunque, debido a su abundancia en las fuentes citadas, sobresaldrán las de lengua náhuatl. Salvo los casos donde se precise el documento de origen, la mayoría de las traducciones en grafía normalizada fueron tomadas del Gran Diccionario Náhuatl, recurso electrónico provisto por —entre otras instituciones— el Instituto Nacional de Antropología e Historia y la Universidad Nacional Autónoma de México a través de los sitios <https://gdn.iib.unam.mx/> y <https://tlachia.iib.unam.mx> . Este último provee una indispensable compilación de pictogramas, logogramas o glifos con ejemplos de pronunciación contemporánea.

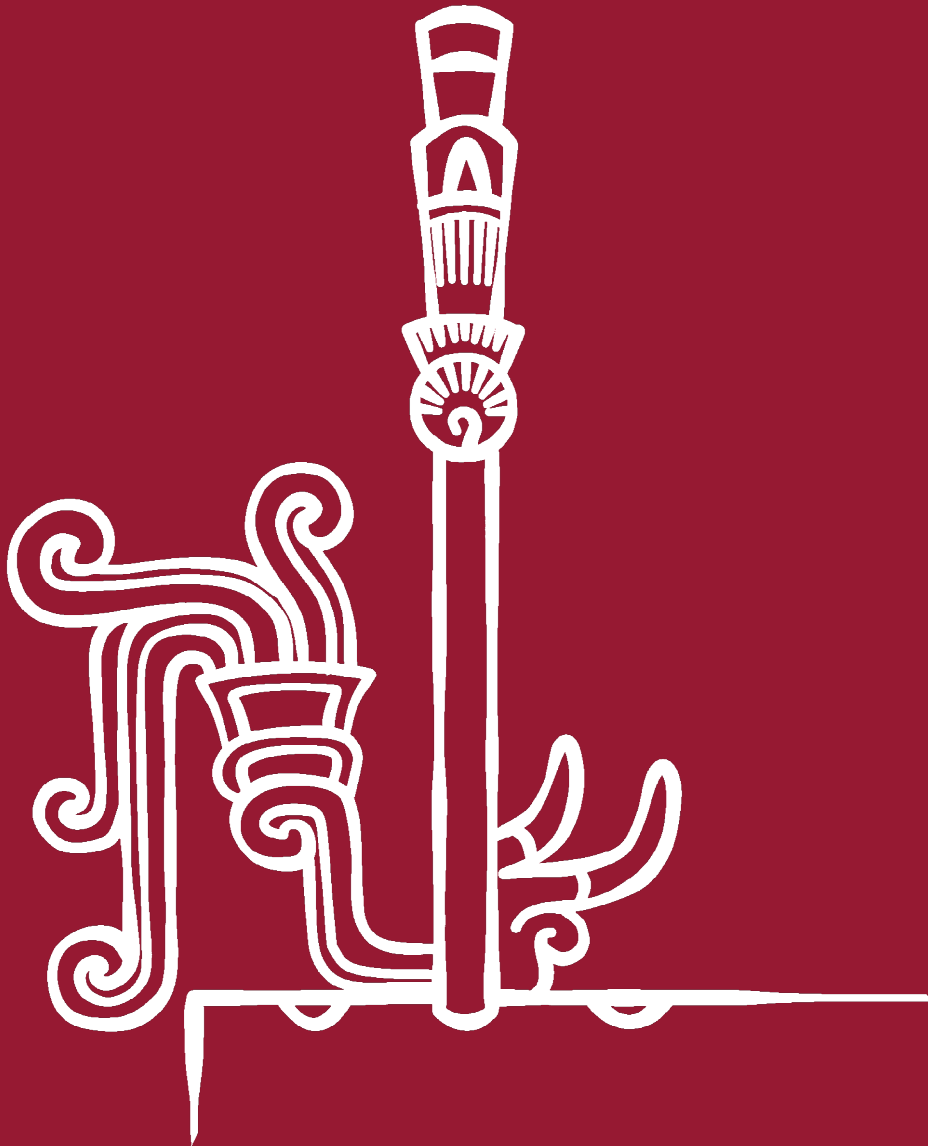
Cabe resaltar que en náhuatl la letra ‘**x**’ actualmente suena como ‘**j**’, como ‘**s**’ o como ‘**cs**’ dependiendo del contexto donde se encuentre, sin embargo, se cree que el sonido original era el de una ‘**ch**’ suave o ‘**sh**’. Por este motivo, cuando se lean palabras en náhuatl como *mexica* o *mexi*, sugiero hacer el ejercicio de leerlas como ‘*meshica*’ o ‘*meshi*’.

Del mismo modo, el sufijo ‘**li**’ al final de una palabra es absoluto y se emplea, al igual que ‘**tl**’ y ‘**tlī**’, en sustantivos no poseídos. Por esta razón, cuando se lean palabras que terminan en doble ‘**T**’ como *nahualli* o *cehualli*, deben pronunciarse como si fuera una sola ‘**T**’ ligeramente alargada: *na-wa-li* y *ce-wa-li*, respectivamente.

Adicionalmente, en náhuatl todas las palabras suenan graves, es decir, se acentúan en la penúltima sílaba tengan o no tilde.

1. Apoteosis.

Emanaciones del arquetipo del héroe,
el viaje mítico y su consagración cultural



1. Apoteosis.

Emanaciones del arquetipo del héroe, el viaje mítico y su consagración cultural

Un héroe aparece sólo cuando se le narra. Sus hazañas, sus virtudes y sus logros culturales son motivo de remembranza colectiva pues inspiran los códigos éticos, reafirman la identidad y cimentan el modelo de conducta ejemplar para la comunidad. Cuando se narran, existe la pretensión de que cada individuo se reconozca como parte del grupo social porque su existencia es el resultado de los actos heroicos que le fueron relatados desde la infancia y, por ello, se pretende que el individuo reproduzca esos actos de forma simbólica a lo largo de su vida.

Las acciones humanas dignas de perpetuarse en la memoria colectiva se integran discursivamente cuando se entrama un relato. El imaginario social se enriquece con una multitud de relatos que intentan explicar origen de la realidad cuyos personajes centrales, los héroes, emergen triunfantes sobre el caos, pues son ellas y ellos quienes le dieron orden al mundo. Y éste, tangible e ineludible por la acción heroica, sólo puede perpetuarse por la repetición de la misma acción heroica. Aquí yace la importancia del héroe arquetípico. En las diversas realidades sociales de cada cultura cuya organización tiende hacia el caos, el héroe surge en las narraciones de forma cíclica, recursiva y, por lo tanto, histórica para mantener el orden o establecer uno nuevo.

Lo designado como héroe es entonces un instrumento de cohesión social, evidentemente ideológico y de ordenamiento político. ¿Quiénes narran al héroe? Quiénes pretenden establecer y comunicar una explicación de la realidad material ante sus iguales para mantener un orden social particular. La realidad es consecuencia de las acciones de los héroes que nos precedieron y, por esta razón, los héroes aparecen siempre narrados, sea mediante la tradición oral, el lenguaje escrito, la representación dramática o la imagen.

Estas premisas serán analizadas y cuestionadas a lo largo de este apartado, primero definiendo el término héroe en su relación con el mito y, después, desde la perspectiva de Carl Jung y su teoría sobre los arquetipos del inconsciente colectivo. Finalmente se analizará la estructuración narrativa del viaje del héroe y cómo puede ser aplicada discursivamente en contextos culturales específicos.

1.1 Sobre el origen del término héroe

Actualmente la palabra **mito** se emplea para señalar cualquier relato o información que es considerada no verdadera. La palabra, sin embargo, deriva de la voz griega *mýthos* (μῦθος) con la cual se definía todo tipo de narraciones, particularmente las que daban cuenta del origen del *kósmos* (Κόσμος), es decir, del orden del mundo. En la tradición platónica se usa la forma *mythología* (μυθολογία) que no significa otra cosa más que contar historias⁵; es decir, “esconder” las verdades del *logos* (lo razonado) a través de relatos orales.

Platón desestimaba el mito porque carecía de veracidad. En su lugar favorecía el uso de mitos filosóficos que, alegóricamente, mostraban las verdades del pensamiento racional. Por otro lado, para Aristóteles *mýthos* no era más que “la dispo-

⁵ Kirk, Geoffrey (1971), *Myth: its meaning and functions in ancient and other cultures*, Cambridge; University Press, p. 8.

sición de los hechos en sistema”⁶ y, por ello, Paul Ricoeur prefiere traducir el término como **trama**, una acepción de carácter dinámico complementada por el verbo componer⁷. Narrar es entramar eventos, situaciones, personajes, tiempos, escenarios; narración es la composición de tramas del pensamiento. En efecto, el mito es entonces un producto narrativo que transmite alguna forma de conocimiento. A lo largo de este texto se usarán de manera indistinta los términos mito y trama como sinónimos de narración en general, y el concepto **mito cosmogónico** cuando se hable de narraciones sobre el origen del mundo.

Al entramar se establece primero la figura actante que realiza las acciones y enlaza el conjunto de elementos entramados. Esta figura es el **personaje** “designado en la narración como sujeto gramatical de un predicado de acción, dentro de la frase narrativa de base «*X* hace *R* »”⁸. En una trama existen diversos personajes, pero el de mayor jerarquía narrativa —**protagonista**— es quien hila el discurso sobre el cual se construye ese relato particular. Este personaje central de las tramas o mitos no es otro que el **héroe**.

Innegable resulta la influencia del pensamiento clásico griego sobre el contemporáneo particularmente en torno a este tema. Los héroes antiguos que se identifican con mayor frecuencia aparecen, por ejemplo, en las epopeyas de la Grecia clásica como *La Ilíada* y *La Odisea* de Homero, o en las obras de Hesíodo como la *Teogonía*. Basándose en las interpretaciones de Platón sobre estos relatos, diversos diccionarios y enciclopedias especializadas suelen definir a los héroes como **semi-dioses**⁹ protagonistas de las poesías épicas y líricas a quienes se le rendía culto¹⁰ por tenerlos en altísima estima de **fundadores** y **protectores** de las ciudades.

⁶ Ricoeur, Paul (2007), *Tiempo y narración I. Configuración del tiempo en el relato histórico*, 6ª edición, México; Siglo XXI, p. 82.

⁷ *Ibid.*, p. 83.

⁸ *Ibid.*, p. 321.

⁹ Abbagnano, Nicola (2004), *Diccionario de Filosofía*, 4ª edición, México; FCE, p. 542.

¹⁰ *Enciclopedia Universal Ilustrada Europeo-Americana* (1974), Tomo 27, Madrid; Espasa Calpe, p. 1245.

El término héroe deriva del griego *héro*s (ἥρωας) cuya raíz etimológica es quizás la misma que la de la diosa Hera, *Herwá*, traducida como **protectora**¹¹. El culto a Hera precede incluso a las épocas helenísticas y clásicas de Grecia, donde se le tenía por guardiana de los fenómenos celestes —incluyendo ciclos agrícolas y estacionales—, así como de la vida entera de las mujeres, particularmente de los aspectos relacionados al matrimonio y la maternidad. Es a partir de la época clásica (entre el siglo V y el siglo IV a.e.c.) que su figura fue resignificada —sin duda evidente en la obra de Homero— bajo el prototipo de esposa recelosa y vengativa.

Consecuentemente, tal vez el héroe clásico más conocido es Heracles o, en su forma romana, Hércules. En efecto, Heracles (*Ηρακλής*) significa literalmente fama o “gloria de Hera”¹². En los mitos se cuenta que Zeus decretó que el próximo descendiente del linaje de Perseo estaría destinado a ser el rey de Argos. Para esto sedujo a la reina Alcmena tomando la forma de su esposo, Anfitrión, y la embarazó. Esa misma noche el verdadero Anfitrión poseyó a su esposa y de la gestación nacieron dos mellizos, Ificles y Alcides, éste último el hijo de Zeus. Enfurecida por la infidelidad de su esposo Zeus, Hera apresuró el nacimiento de otro heredero, Euristeo, primo de los mellizos, para ser convertido en rey e intentó terminar prematuramente con la vida de Alcides. Sin embargo, Alcides demostró una fuerza sobrehumana desde pequeño y estranguló a las dos serpientes que Hera mandó para asesinarlo. Durante su infancia Alcides recibió la mejor educación en las artes, la literatura, el tiro con arco, el manejo de los carros, la medicina y la astronomía. Aun temiendo la cólera de la diosa, Anfitrión envió al campo a su hijo adoptivo donde el joven siguió demostrando proezas. Dio muerte al león de Citerón y posteriormente se casó con la virtuosa Megara, hija del rey de Tebas, de cuyo matrimonio nacieron dos hijos.

¹¹ Julien, Nadia (1997), *Enciclopedia de los mitos*, México, D.F.; Océano, p. 193.

¹² Sánchez Domínguez, Luis Arturo (2017), “Algunos ejemplos de la iconografía hercúlea en España y México”, en Barba Ahuatzin, Beatriz (coord.), et. al., *Iconografía mexicana XIII: Dioses y Héroes*, México; Secretaría de Cultura, INAH, p. 112.

Tiempo después, Hera hizo perder la razón a Alcides y éste mató, en un ataque de locura, a su esposa y a sus hijos. Tras recobrar la cordura, Alcides consultó al oráculo de Delfos buscando algún tipo de redención. Pitia, intermediaria de Apolo, le dijo que debía ponerse a las órdenes del rey Euristeo y cumplir con las encomiendas que le dictase. Del mismo modo, el oráculo hizo que Alcides cambiara su nombre por Heracles —“gloria de Hera”, nuevamente—, sellando así su destino con los designios de la diosa celeste. Bajo las órdenes de Euristeo dio inicio el ciclo de Heracles, conocido popularmente por las doce labores que el héroe tuvo que realizar para cumplir el favor divino. Posiblemente dichas tareas fueron sugeridas a Euristeo por la propia Hera.

Ampliamente difundidas y de fácil acceso, no se ahondará aquí en las particularidades de estas doce labores heracleas. Basta enumerarlas y señalar que su influencia en la cosmovisión occidental es harto conocida. Muchas de las figuras que dan nombre a las constelaciones del zodiaco, por ejemplo, fueron extraídas directamente de estos mitos. Aunque originalmente eran diez, luego se añadieron dos porque Heracles recibió ayuda para concluir las primeras. Las doce labores fueron las siguientes: dar muerte al león de Nemea y a la Hidra de Lerna, capturar a la cierva de Cerinea en el monte Ménalo, cazar al temible jabalí de Emiranto, limpiar los establos de Augias en una sola jornada, flechar a las aves del lago Estínfalo, cazar al toro de Creta, capturar a las yeguas como humanos del rey Diomedes, robar el cinturón de la reina amazona Hipólita, capturar al rebaño del gigante de tres cabezas Gerión, recolectar las manzanas doradas del árbol custodiado por las ninfas Hespérides y, finalmente, sacar al Cancerbero del Hades.

A la par de estas hazañas primordiales, Heracles realizó muchas otras secundarias. Participó en la expedición de Jason y los argonautas, en la guerra de la Gigantomaquia y fue esclavo de Ónfale, por ejemplo. Se enamoró de Íleo y más tarde de Deyanira, a quien desposó. Tiempo después, Deyanira fue engañada por el centauro Neso y dio una capa envenenada a Heracles que le produjo un dolor insostenible. El héroe decidió martirizarse en una pira de fuego **vistiendo la piel del**

león de Nemea. Zeus descendió entonces envuelto en nubes y con un rayo lo llevó al Olimpo otorgándole la inmortalidad. Allí, Heracles se reconcilió con Hera, quien finalmente lo quiso tanto como a un hijo propio casándolo con Hebe.

Las narraciones de Heracles pueden interpretarse a modo de parábola. Un hombre mezquino sometido por la ira puede lograr el perdón divino y adquirir la inmortalidad dando el ejemplo de trabajo, perseverancia y redención. Las labores a las que fue sometido el héroe son pruebas no sólo de fuerza y valentía, sino de astucia y destreza. Para limpiar los establos cambió el curso de dos ríos y para robar las manzanas doradas engañó al titán Atlas. También son pruebas de fe que reiteran la necesidad de encomendarse a las fuerzas divinas para sortear los obstáculos más difíciles. Al capturar a la cierva y flechar a las estinfálidas recibió la ayuda de la diosa Artemisa y, en diversas ocasiones, el consejo de la diosa Atenea. El mito nunca olvida la condición humana de Heracles. Ésta es la primera gran cualidad de lo que llamamos, en general, héroe arquetípico: es un **semidiós**. A pesar de su origen sacro —divino— que le otorga características físicas y habilidades sin igual entre sus pares, no debe omitirse que aún está subyugado por los vicios comunes del ser humano. En el caso de este personaje clásico, es presa de la locura y de sus bajos instintos cuya causa alegórica son los caprichos de una diosa celeste. La hazaña heroica consiste, esencialmente, en superar los demonios internos en favor propio y del bien común. A lo largo de un camino peligroso, los obstáculos superados erigen un puente hacia la inmortalidad, ese grial figurado de todas las religiones.

El héroe arquetípico, entonces, es un lazo entre lo humano y lo divino, paradigma que guía las conductas mundanas para alcanzar una vida póstuma alejada de los suplicios terrenales. Sus acciones son tomadas por ejemplares pues mejoran el mundo, lo hacen más habitable y seguro. He aquí la segunda gran cualidad del héroe arquetípico: es un **protector**. Nótese que la mayoría de las labores de Heracles tienen por objetivo eliminar a alguna criatura salvaje o monstruosa; éstas son imágenes del inconsciente, agentes del caos que generan los peligros naturales que

acechan a la humanidad. Al vencerlas se establece el orden y el pueblo puede vivir en paz sin temer a los males de la creación.

Para mantener este orden del mundo, el individuo deberá repetir simbólicamente en su vida cotidiana las acciones instituidas por el héroe protector. Mircea Eliade señala que el aspecto sagrado del mito es inseparable de sus manifestaciones porque, en conjunto, tiene la función de reafirmar las instituciones sociales. Es decir, en tanto las acciones del ser humano son representaciones del mito, “lo que él hace, ya se hizo. Su vida es la repetición ininterrumpida de gestos inaugurados por otros.”¹³

La iconografía heraclea —o hercúlea si se habla de la versión romana— suele ilustrar alguna de las hazañas típicas de las doce labores o algún otro momento destacado de sus mitos. Quizás venga a la mente algún lienzo de Francisco de Zurbarán (1634) donde aparece combatiendo al león de Nemea, la hidra de Lerna o capturando al Cerbero. O quizás también el cuadro de Rubens que lo muestra súbdito de Ónfale (1602-1605). En la plástica es común ver a Heracles representado como un hombre maduro, sumamente apuesto, barbado y con pelo rizado. Su enorme y esbelto cuerpo destaca una exuberante musculatura, signo de su fuerza sobrehumana. Normalmente va desnudo no sólo para exaltar su belleza masculina, sino para enfatizar un rasgo de humildad; no busca riquezas materiales, sólo completar la redención divina. También es frecuente verlo cubierto con la piel del león de Nemea a modo de capa, un rasgo de vanidad humana. Suele llevar, además, un gran mazo hecho de encino. El *Hércules Farnesio* (Figura 1), por ejemplo, está desnudo y reposando el brazo izquierdo sobre el mazo cubierto con la piel del león de Nemea. En la parte posterior sostiene en la mano tres manzanas del jardín de las Hespéridas.

Iconológicamente, los elementos en la imagen de Heracles son un acceso a sus mitos relacionados y por ello son consistentes en su iconografía. Para el diseño esto constituye un **fundamento generativo**, es decir, concebir la imagen de un

¹³ Eliade, Mircea (2009), *El mito del eterno retorno*, 6ª reimpresión, Madrid; Alianza Editorial, p. 15.

personaje —particularmente uno heroico— implica designar atributos visuales que remitan hacia algún elemento narrativo, simbólico, emocional o de temperamento del propio personaje. Dado que su diseño es deliberadamente referencial, puede asumirse que **la imagen de un personaje funge como guía de los relatos del mismo personaje.**

La influencia de Heracles y su imagen es longeva y se percibe hasta nuestros días en ámbitos artísticos, deportivos y de la cultura popular. Particularmente, en México fue introducida con fuerza tras la llegada de los españoles hace 500 años. Más adelante se indagará sobre este tema, pero de momento conviene preambular que en España a Hércules “se le considera el ancestro de la realeza española”¹⁴ y, por esta razón, no fue trivial la carga simbólica e ideológica del héroe clásico sobre la cosmovisión originaria de nuestra región.

Heracles ha sido útil para señalar algunas cualidades de la figura del héroe y el origen del término, sin embargo, eso que llamamos *héroe* no se originó en la Grecia antigua, sino que es común a todas las culturas del mundo. La fuente de lo heroico radica en la profundidad de la psique humana. Heracles y tantos otros héroes clásicos son **emanaciones** de esta fuente surgidas en un momento sociohistórico determinado. Se ha advertido ya que el mito pretende explicar la realidad mate-



Figura 1. *Hércules Farnesio*, Glycon, s. III EC. Museo Arqueológico Nacional de Nápoles.

¹⁴ Sánchez Domínguez, Luis (2017), *op. cit.*, p. 111.

rial “escondiendo” y transmitiendo verdades moldeadas más allá de la consciencia. Estos moldes son los arquetipos.

1.2 El arquetipo del héroe, fuente de la realización humana

En *Viaje al Oeste* (1592), una de las obras literarias más influyentes de la cosmovisión contemporánea de China, el “Rey Mono”, Sun Wukong, logra la iluminación y adquiere la verdadera inmortalidad luego de servir al monje *bodhisattva*, Tan Sanzang, durante su viaje hacia la India para recuperar los *sutras*, encomienda asignada por el mismísimo Buda. En la *Ramayana* (s. III a.e.c.), texto épico de la India antigua fundamental para el hinduismo, el avatar del dios Visnú, Rama, va a la guerra contra el demonio Ravana y le da muerte para rescatar a su esposa, Sita, poniendo a prueba su *dharma* o sus virtudes morales como rey, como esposo y como guerrero. En los *Anales de Cuauhtitlán* del llamado *Códice Chimalpopoca* (ca. s. XVI-XVII e.c.), se cuenta que en la mítica ciudad *Tollan-Xicocotitlan* reinó con sabiduría y llevó una vida ejemplar el gran civilizador Ce Ácatl Topiltzin Quetzalcóatl hasta que fue engañado por Tezcatlipoca, haciéndole partir hacia el oriente para expiar sus culpas tras embriagarse y romper el celibato. Después de subir a una balsa de serpientes y perderse en el mar o, según otra versión, después de inmolarse junto al mar, Ce Ácatl se convirtió en la estrella Venus y desde entonces guía el camino del Sol por el mundo de los muertos y el de los vivos.

Vastos de alegorías, estos relatos aquí inescrupulosamente abreviados narran los viajes de héroes que, más que la gloria o el poder absoluto, buscan adquirir la sabiduría para llevar una vida digna, correcta y virtuosa. Son parábolas que pretenden identificar al lector con las tribulaciones y cuestionamientos éticos de los personajes como un reflejo de los suyos propios. Cuando las acciones de los personajes alcanzan un grado de heroísmo que se considera ejemplar, en el individuo que las

reconoce emanan significados recónditos de la naturaleza humana atesorados en la profundidad del inconsciente.

Si el héroe aparece cuando se le narra, es porque otorga alegóricamente un **rostro** a estos significados en un relato. El héroe ejerce, entonces, la mediación de una realidad interna con una externa —social e históricamente construida— que se perpetua en tanto el individuo reproduce los modelos del inconsciente en su vida cotidiana. Por esta razón, para el psicoanalista Carl Gustav Jung el mito y los cuentos populares en general son expresiones de los **arquetipos**¹⁵.

De acuerdo con Jung, la jerarquía de la psique humana puede entenderse en tres grandes ámbitos. El primero es el **ego**, que comprende los pensamientos, recuerdos, emociones y, en general, el estado lúcido de la mente. En un segundo nivel más introspectivo se encuentra un **inconsciente personal** que es similar al concepto freudiano donde están depositados los recuerdos reprimidos. Existe además una tercera capa que no deriva ni se adquiere de la experiencia personal, sino que es innata, de carácter universal, aplicable a toda la humanidad y, por lo tanto, contiene formas de comportamiento prácticamente idénticas entre todos los individuos¹⁶. Este nivel de la psique es el **inconsciente colectivo** constituido por los arquetipos.

Entonces, un arquetipo es un **modelo universal preexistente**, es decir, común a todos los seres humanos. “Imagen Dios” (*imago dei*) para Filón de Alejandría, “pensamientos primordiales” para Adolfo P. W. Bastián o vagamente similares al concepto de “esencia”, “forma” o *Eidos* (*εἶδος*) de Platón, los arquetipos son antiquísimos, quizás insinuados desde el amanecer de la humanidad cuando los primitivos ancestros empezaron a ser conscientes de sí mismos y del lenguaje. Jung agrega que las manifestaciones inmediatas de los arquetipos ocurren en los

¹⁵ Jung, Carl G. (1980a), *The collected works of C. G. Jung. Part I: The archetypes and the collective unconscious*, vol. 9, 2ª edición, New York; Princeton University Press, 1980, p. 5. [En adelante las traducciones de esta obra son mías.]

¹⁶ *Ibid.*, pp. 3-4.

sueños, aunque de manera más incomprensible e ingenua que en los mitos: “son esencialmente contenido inconsciente que es alterado al volverse consciente y al ser percibido, y que toma su colorido de la consciencia individual en la que aparece.”¹⁷ Del mismo modo, sugiere que los arquetipos son innumerables aunque en su obra destaca el análisis de los que corresponden a la madre, el padre, el **niño**, el **ánima** (lo femenino), el **animus** (lo masculino), el **espíritu**, la **persona**, el **trickster** y la **sombra**.

Particularmente, la **sombra** resulta un arquetipo fascinante para el análisis porque se integra de los “defectos de la personalidad consciente”¹⁸ a nivel individual y, de la misma manera a nivel social, de los defectos colectivos. Estos defectos o “inferioridades” de la psique son de naturaleza emocional y representan un desafío moral para identificarlos. Constituyen aspectos oscuros o “el lado negativo de la personalidad”¹⁹. En efecto, en la teoría junguiana los arquetipos poseen características ambivalentes, esto es, positivas en tanto sirven al individuo a alcanzar un alto grado de consciencia o autodescubrimiento, y negativas cuando ensanchan el inconsciente personal reprimiendo recuerdos u otros aspectos de la psique.

La madre ambivalente o dual, por ejemplo, aparece reflejada en la figura de Hera²⁰ del mito heracleo. La diosa celeste actúa como enemiga del héroe pues se guía por su misma ira, sus propios celos y enconos para reprochar la infidelidad de Zeus. Cuando Heracles crece, logra enloquecerlo para que él también caiga oprimido por sus propias debilidades humanas —la fuerza bruta, la falta de temple y de control—, y es sólo cuando el héroe logra la inmortalidad, después de una vida de hazañas que fortalecieron su alma y protegieron al mundo, que Hera decide aceptarlo y quererlo en el Olimpo. Esto sugiere en la parábola que Hera desprecia la

¹⁷ *Ibid.*, p. 5.

¹⁸ *Ibid.*, p. 262.

¹⁹ Jung, Carl G. (1980b), “The shadow” en *The collected works of C. G. Jung. Part II: AION. Researches into the phenomenology of the self*, vol. 9, 2ª edición, New York; Princeton University Press, s.n. [versión eBook].

²⁰ Jung, Carl G. (1980a), *op. cit.*, p. 45.

mortalidad y sólo estima digna la vida de un mortal cuando sigue el camino correcto que enriquece su espíritu hacia la eternidad. La lección de esta madre ambivalente representa la victoria de la consciencia plena o heroica de Heracles sobre sus defectos inconscientes o su sombra.

Si no se ha advertido ya, otra de las cualidades distintivas del héroe es que se trata de un arquetipo, vale reiterar, un modelo universal común en la psique de toda la humanidad. Estrechamente ligado a otro arquetipo, el del niño, el arquetipo del héroe tiene una función explícita en la formación, el desarrollo y la maduración del individuo. “La mayor proeza del héroe es prevalecer sobre el monstruo de la oscuridad: es el largamente anhelado y esperado triunfo de la consciencia sobre el inconsciente.”²¹ Con evidente frecuencia, el relato de un héroe suele destacar las circunstancias extraordinarias de su nacimiento, ya sea en el contexto de un “parto milagroso”²², el embarazo de una virgen o surgiendo con características sobrenaturales desde el vientre materno. El destino sacro del héroe parece estar anunciado desde su **concepción prodigiosa**; ésta es otra de sus cualidades. Por ejemplo, la fuerza descomunal de Heracles le es innata. Sun Wukong, además de ser un hombre-mono, nace de una piedra-huevo moldeada por el viento en la cima de una montaña. Y Rama nace con la piel color azul luego de ser concebido gracias a un *yajña* o sacrificio de fuego. La naturaleza del niño-héroe es terrenal pero también divina, lo cual queda constatado desde su nacimiento.

En los estudios mitológicos se emplea alternativamente el término motivo (*motif*)²³ en igual sentido que el de arquetipo. A la par del héroe, es común encontrar el motivo del niño en innumerables mitos alrededor del mundo representando el **porvenir**. Dicho de otro modo, en los mitos “el niño es el **futuro potencial**”²⁴ que sólo puede consagrarse siguiendo el camino del héroe. Surge entonces una

²¹ *Ibid.*, p. 167.

²² *Ibid.*, p. 166.

²³ *Ibid.*, p. 42.

²⁴ *Ibid.*, p. 164. [Los énfasis en negritas son míos.]

dialéctica igualmente arquetípica. En el proceso individual, el niño evoluciona, va adaptándose a las circunstancias, las interacciones sociales y los obstáculos terrenales que terminan por moldear su personalidad. Su comportamiento aspira de una u otra forma a volverse heroico, aunque no siempre se cumpla tal resultado. Lo que importa es ese diálogo interno que descubre y expande la consciencia de sí mismo y la proyecta hacia el entorno. La dialéctica entre el niño y el héroe termina por ser formativa, de carácter conductual, por lo tanto, de interés pedagógico.

Cuando en la sociedad se han roto los lazos sanos de interacción, surge la necesidad de reconstruirlos o, si estos lazos son débiles, deben ser reafirmados. En cualquier caso, el héroe emerge para llevar a cabo dicha tarea porque representa el cúmulo de comportamientos esenciales más estimados por el grupo al que pertenece. Siguiendo este orden de ideas, Ethel Junco y Gustavo Esparza señalan que los cuentos populares suelen usarse de manera pedagógica en entornos educativos donde se promueve “la apropiación de los más altos principios culturales”²⁵. En ellos la educación es “una actividad cultural operativa; una acción plenamente intencionada por parte del agente promotor que tiene como fin la extracción de una **forma ideal del ser humano**.”²⁶ Evidentemente, en esta perspectiva existe un principio de intencionalidad formativa de consciencia. Se establece un paradigma de enseñanza y aprendizaje utilizando los cuentos populares que se interpretan mediante parábolas, es decir, mensajes morales que funciona retóricamente instruyendo la conducta ideal de los individuos.

Lo anterior conlleva una reflexión sobre lo que se considera ideal y sobre la distinción entre el bien y el mal. Cuando termina de narrarse un relato, las acciones del héroe protagonista se racionalizan y se leen de manera hermenéutica, moralizándolas. El *ethos* o modo de vida que se instituye desde la infancia será perdurado

²⁵ Esparza, Gustavo y Junco, Ethel (2019), “Pedagogía del cuento maravilloso. Forma cultural y didáctica del asombro”, en Calabrese, Claudio, *et. al.*, *Mito, conocimiento y acción: continuidad y cambio en los procesos culturales*, New York; Peter Lang, p. 113.

²⁶ *Ibid.*, p. 115. [Los énfasis en negritas son míos.]

o deconstruido de acuerdo con la formación cívica, física, espiritual y psicológica de cada persona. El mito cumple su misión transmisora de conocimiento cuando sienta en el individuo las bases de la conducta ideal que está siempre esculpida socialmente. “Cuando el conocimiento pierde su éxtasis, cuando ya no ilumina más, cuando se vuelve hacia el interior y mira hacia atrás, se convierte en conocimiento del bien y del mal”²⁷, señala el teólogo Raimon Panikkar.

El buen comportamiento deriva de las influencias formativas que se establecen a lo largo de la vida, particularmente, durante la infancia. Las interacciones sociales terminan por construir una suerte de brújula ética que se fija en la mente y guía la conducta. “Nos comportamos moralmente mientras que no nos preguntamos el por qué. En el momento en que nos sentimos obligados a justificar la moral por medio de la razón [...], aquélla empieza a agrietarse”²⁸, añade Panikkar. Entonces, la distinción entre los comportamientos buenos y los malos es el resultado de la armonía colectiva, es decir, responde al orden social configurado por cada grupo según sus circunstancias históricas y culturales determinadas.

Al advertir conductas morales buenas y malas se remite —tal vez inconscientemente— a las que se transmitieron a través de los mitos de nuestro entorno. “No discutimos los valores morales que aceptamos: ésta es la razón por la que los aceptamos, porque los consideramos definitivos y por tanto sin necesidad de otros «porqués»”²⁹. Quizás convenga preguntarse qué sucede cuando dos sistemas con valores morales distintos o contradictorios entran en contacto y chocan. ¿Cómo se transmiten o suprimen los valores de una u otra sociedad? ¿Qué ocurre cuando aparecen figuras alteradas del héroe en un mismo mito por influencia del intercambio cultural?

Posiblemente las respuestas se hallen al entender que la naturaleza de las sociedades humanas es inherentemente dinámica, recursiva y compleja. Nada detiene el

²⁷ Panikkar, Raimon (2007), *Mito, fe y hermenéutica*, Barcelona; Herder, p. 68.

²⁸ *Ibid.*, p. 74.

²⁹ *Ibid.*, p. 80.

proceso histórico donde los diversos grupos se encuentran y se reinventan. Cuando esto sucede, los individuos quedan atrapados en una esquizofrenia colectiva y no les queda mayor encomienda que reinterpretar los viejos mitos anhelando una paz duradera en la nueva realidad. Nuevos mitos se entraman con el paso del tiempo; en realidad nunca dejan de entramarse. Ahora mismo están ocurriendo. Los arquetipos emanan irresistibles del inconsciente colectivo en la lucha interna de cada individuo, un afán introspectivo por la búsqueda del **yo** verdadero.

Un combate también arquetípico entre el orden y el caos es el que acontece dentro del universo personal. Al arquetipo del héroe le corresponde instaurar o recuperar el orden, no sin antes padecer las tribulaciones de su propia sombra. Tal y como concluye Jung, “aún está dentro de los límites de la posibilidad para un hombre el reconocer la relativa maldad de su naturaleza, pero es una rara y desconcertante experiencia para él mirar el rostro del mal absoluto.”³⁰

Actualmente es común hallar en las obras de la cultura popular una figura heroica fascinadora: el “**antihéroe**”. *Grosso modo*, en los contextos globalizados donde hay constantes choques entre sistemas de valores diversos y a menudo contradictorios, el antihéroe emana como una alternativa de conducta ejemplar para revindicar o transformar el orden social. Aquellos modelos de conducta ejemplar instituidos por un héroe cultural anterior empiezan a cuestionarse o desbaratarse cuando la realidad cotidiana no puede contener su tendencia al desorden. Surge entonces este antihéroe que no actúa del modo prototípicamente “bueno” y tiende hacia una conducta “mala” o polémica según el contexto social. Sin embargo, esta coyuntura es más bien superflua si se entiende que el antihéroe forma parte de la misma instrucción pedagógica del individuo; el antihéroe es la lucha del héroe contra su propia sombra que termina fundando nuevos ideales de comportamiento.

Los procesos de interacción y choque de las sociedades humanas son dinámicos y a veces recursivos. Así, los sistemas de valores cambian porque tienen que

³⁰ Jung, Carl G. (1980b), “The shadow” ... *op. cit.*, s.n.

readaptarse a las nuevas interacciones culturales y, por ello, el arquetipo del héroe emana buscando la cohesión social. La conducta ideal “buena” de un pueblo es debatible y hasta deplorable para otro. He aquí la dialéctica formativa del héroe. ¿Qué acciones y conductas deben perpetuarse para mantener el orden social? ¿Cuáles deben ser desechadas?

El antihéroe popularmente recurrido en la actualidad no es una figura distinta al arquetipo del héroe, sino una faceta —a menudo obligatoria— del héroe mismo. Heracles fue primero el asesino de sus hijos y su esposa; para redimirse, tuvo que cumplir la hazaña de volverse un héroe para su comunidad. Dicho de otro modo, el antihéroe es la penitencia individual de un héroe cuando está más cercano a su sombra, es decir, a sus defectos de personalidad (Figura 2). Una forma alterna de identificar a este antihéroe es el arquetipo del **trickster** del cual se hablará en el siguiente apartado.

Para dar más claridad a este planteamiento, conviene hacer una distinción adicional basada en la propuesta de Jung. Si el héroe es el modelo ideal de conducta, su opuesto no es el antihéroe, sino el **villano**, un término de origen anglo francés que designa a los individuos que actúan con malicia, cobardía, perversidad, etcétera. En otras palabras, el villano es la antítesis del héroe porque está dominado enteramente por su sombra personal, es decir, sus defectos de personalidad.

Bajo esta dinámica se pueden entender diversas **emanaciones** modernas del héroe. Batman, por ejemplo, es un héroe *trickster* o antihéroe en tanto se encuentra en una constante lucha interna con su propia sombra expresada, psicológica y visualmente, a través de la imaginería del murciélago, un símbolo de sus miedos. Por

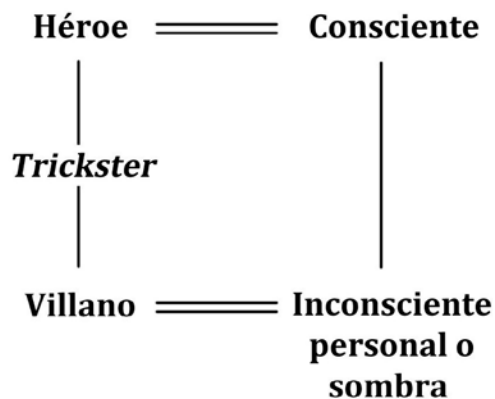


Figura 2. El *trickster*, fase intermediaria entre la consciencia y la sombra.

el contrario, sus enemigos son villanos porque son *tricksters* caídos ante su propia sombra. No es fortuito que sean alegorías de enfermedades mentales que deben ser confinados en un asilo psiquiátrico para mantener el orden social.

Ahora bien, ¿es Batman una emanación del héroe igualmente válida para todo el mundo? No necesariamente. Cabe recordar que, si bien el arquetipo del héroe es universal, también se le narra de acuerdo con entornos sociales, históricos e ideológicos específicos, por lo tanto, sus atributos y valores asociados son variables tanto en tiempo como en espacio. Es decir, cada cultura establece los sentidos simbólicos válidos de sus héroes, los condiciona y los regionaliza. Existe una dinámica entre el arquetipo universal que subyace en el inconsciente colectivo y sus emanaciones particulares adaptadas a cada contexto.

En el caso de Batman el arquetipo radica en el mito de un niño que, tras ver morir a sus padres a manos de un ladrón, decide combatir al crimen y proteger a su pueblo, pero las condiciones de su emanación son más bien específicas de su contexto: un joven millonario caucásico estadounidense, de ideología libertaria y en una posición privilegiada que utiliza tecnología de punta para luchar contra el crimen disfrazado de murciélago. No podría esperarse que dicho héroe de las historietas y del cine estadounidense combatiera el corporativismo, los abusos del libre mercado y la desigualdad económica pues son precisamente esos fenómenos los que posibilitan y le dan razón a su existencia. Incluso los mismos sentidos simbólicos de Batman han variado a través del tiempo; aunque sigue en lucha contra su sombra personal, el detective disfrazado que surgió en los años 40 no es el mismo que el héroe gótico de los 80 o el Batman súper soldado contemporáneo. De igual forma, aún dentro de la sociedad estadounidense este héroe se lee de manera distinta por grupos racializados o empobrecidos. Sin embargo, esto no significa que lo arquetípico de Batman —el niño llamado a la aventura contra el crimen— no pueda ser adaptado, con sus limitantes, a otro contexto cultural. Si bien son meros experimentos, existe un “Batman ninja” y pronto habrá un “Batman azteca”, por ejemplo.

¿Los autores de este último tomarán en cuenta que el murciélago era una deidad del inframundo en Mesoamérica?

Entonces, regresando al tema principal, el arquetipo del héroe es un modelo universal que subyace en el inconsciente colectivo de toda la humanidad y representa la victoria de la consciencia plena sobre la sombra psicológica. En cada cultura surgen rostros de este arquetipo con cualidades ideológicas y visuales inherentes a la realidad histórica determinada. Estas expresiones de los arquetipos pueden entenderse, nuevamente, como **emanaciones**. El superhéroe estadounidense surgido del cómic en el siglo XX, los samuráis del Japón feudal del siglo X, los caballeros de las leyendas artúricas anglosajonas ahora devenidos en agentes secretos al servicio de la corona inglesa, todos ellos son ejemplos de emanaciones del arquetipo del héroe regionalizadas, pero cuyas imágenes perduran globalmente gracias a las industrias culturales.

Consecuentemente, es por esto que los mitos revelan los rostros heroicos de cada cultura y posibilitan su reproductibilidad a través del tiempo. La forma en que se narran también es arquetípica y, por ello, debe ser revisada brevemente.

1.3 La estructura formal del viaje del héroe transmutada en la cultura

Hasta ahora quizás quede la impresión de que el héroe es un tema restringido al relato épico, lo cual es erróneo. El mito establece marcos de acción universales, pero es en la experiencia individual donde se proyectan los arquetipos del inconsciente colectivo y se repiten las acciones heroicas, aunque de manera simbólica. Incluso en relatos de la vida cotidiana, sin monstruos sobrenaturales ni mundos maravillosos, aparece el motivo del héroe pues su fuente proviene de la realidad exterior, del inconsciente colectivo. Los arquetipos son innatos, se heredan y están en constante ebullición.

El héroe es tan fácil de hallar porque los mitos —narraciones, relatos, tramas— responden a una estructura común, aunque reinterpretada por los pueblos diversos en lugares y épocas específicas. Autores como Claude Lévi-Strauss, Vladimir Propp o Tzvetan Todorov han estudiado ya ampliamente este tema desde el formalismo, encontrando una estructura lingüística habitual en cada forma narrativa, sean cuentos populares, leyendas, poemas y demás. Particularmente, Lévi-Strauss suprime las clasificaciones para construir una metodología de análisis comparativa del mito donde se integran todas las variantes de un mismo relato según la óptica estructuralista³¹. Atribuye también una función al mito como agente mediador de las contradicciones sociales.

Quizás las clasificaciones entre tipos de narraciones sean el resultado de las arbitrariedades surgidas en cada lengua y su traducción en otras. Quizás tales distinciones surgen por la división de clases sociales. Según Geoffrey Kirk³², usualmente a los cuentos populares se les asigna la descripción de situaciones mundanas y sus temáticas giran en torno a los deseos o las pulsiones del ser humano. Por el contrario, los mitos cosmogónicos suelen ser vistos como restrictivos y están reservados para la clase aristocrática. Por tal razón, en ellos existe una articulación de mayor coherencia y el contenido se reserva a las hazañas de entes sobrehumanos, héroes solares y dioses que existieron —o existen— en un tiempo distinto al secular.

Desde el punto de vista de la psicología y particularmente el psicoanálisis, fue a mediados del siglo XX cuando el mitólogo Joseph Campbell estableció una base teórica coherente para el estudio particular del mito a partir del arquetipo del héroe. A decir verdad, Campbell retomó ampliamente los estudios de Jung en sus propias investigaciones, aunque con matices, en especial sobre la forma de entender las funciones sociales del mito. Después de recolectar y comparar innumerables

³¹ Gómez García, Pedro (1976), “La estructura mitológica en Lévi-Strauss”, en *Teorema: Revista internacional de filosofía*, vol. 6, n° 1, [en línea] <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2046344>, consulta: 18/11/2020, p. 121.

³² Kirk, Geoffrey, *op. cit.*, p. 36.

mitos del folclor mundial, Campbell identificó patrones narrativos tan constantes y reiterados que, concluyó, debían formar parte de una estructura narrativa común a toda la humanidad. A tal estructura arquetípica le dio el nombre de **monomito**³³ en su famoso texto *El héroe de las mil caras*.

Este monomito constituye el viaje que el héroe realiza dentro de una trama siguiendo una estructura circular de tres fases —**separación**, **iniciación**, **retorno**— que, en palabras del propio Campbell, puede resumirse de la siguiente manera:

*El héroe inicia su aventura desde el mundo de todos los días hacia una región de prodigios sobrenaturales, se enfrenta con fuerzas fabulosas y gana una victoria decisiva; el héroe regresa de su misteriosa aventura con la fuerza de otorgar dones a sus hermanos.*³⁴

Lo más característico de esta estructura narrativa es su aplicabilidad en el estudio de prácticamente cualquier tipo de relato. Cada una de las tres fases cuenta con etapas que frecuentemente se repiten en los relatos heroicos e indican los momentos de crecimiento psicológico de los personajes (Figura 3). Aunque en la presente investigación no se detallará cada una de las etapas, es conveniente mencionar a grandes rasgos los momentos clave del viaje.

En la fase de **separación** aparece el héroe en su realidad inmediata. Si el relato empieza desde la niñez, quizás destaque su nacimiento fuera de lo común como se ha visto antes. También se establecen los conflictos psicológicos y sociales del héroe. Lo más importante durante este periodo es que ocurre algo inesperado en el **mundo ordinario** que llama al personaje a la aventura. Recibe una primera ayuda de algún sabio o fuerza sobrenatural y cruza el umbral hacia el **mundo**

³³ Campbell, Joseph (1972), *El héroe de las mil caras*, 1ª reimpresión, México; Fondo de Cultura Económica, p. 10.

³⁴ *Ibid.*, p. 25.



Figura 3. Monomito o viaje del héroe según Joseph Campbell.

especial que, con frecuencia, suele representarse con una ballena o alguna figura análoga devorando al héroe. El mito de Heracles comprendería esta etapa desde su concepción, educación y entrenamiento, hasta que mata a su familia y acude al oráculo buscando consejo. Rama, por otro lado, lleva una vida desencantada en la corte de su padre hasta que se enamora de Sita, quien luego es secuestrada por Rávana. Una lectura religiosa podría interpretar que la verdadera aventura de Rama es el matrimonio.

En la segunda fase, la **iniciación**, ocurren todos aquellos sucesos excepcionales que el héroe debe superar. Los doce trabajos de Heracles, la guerra contra Rávana, y las decenas de demonios que vence Sun Wukong. Durante este periodo hay una ferviente interacción con múltiples personajes y monstruos que, advierte Campbell, no son más que metáforas de los arquetipos. El encuentro con una diosa,

por ejemplo, es el retorno al amor maternal y la batalla contra un dragón es la reconciliación con el padre.

A destacar que, después de prevalecer sobre los más grandes obstáculos, el héroe adquiere un **don** único, un regalo, una gracia sagrada o un elixir figurado que no es otra cosa que la alegoría del conocimiento o sabiduría divina. Heracles logra la inmortalidad, Rama afianza su *dharma*, Sun Wukong alcanza la iluminación... Tal vez el ejemplo más claro de esto se halle en el mito de Prometeo (Figura 4), el titán que robó el fuego —o la *razón*, en metáfora— de los dioses y lo regaló a la humanidad. En reprimenda, Zeus lo encadenó en algún lugar del Cáucaso e hizo que un águila devorara eternamente su hígado. Fue Heracles, por cierto, quien lo liberó de la tortura cuando iba rumbo al jardín de las Hespérides a realizar su undécimo trabajo.

Durante la fase final, el **retorno**, el héroe lleva a cabo una última acción que hace decisivo y verdaderamente heroico su viaje. Esta acción es tan importante que debe recalcarse una y otra vez. En el episodio más altruista y desinteresado, el héroe comparte con sus semejantes, con la gente del mundo ordinario, el **don** o elixir figurado que obtuvo durante su aventura. Es decir, sus logros no son suyos en tanto comprende que el verdadero fin de su viaje es el **bien común**.



Figura 4. *Prometeo trae fuego a la humanidad*, Friedrich Heinrich Rüger, 1817, Neue Galerie, Kassel, Alemania..

Al llegar a este momento ha ocurrido la **apoteosis**, la exaltación del héroe y su consagración como ilustre ejemplo para el grupo, es decir, como **héroe cultural**. Del griego *apothéoun* (*αποθέουν*), deificación o literalmente convertir a alguien en un dios, la apoteosis sacraliza al personaje, lo separa de su condición humana y lo devuelve a los planos divinos inmortalizándolo. Sus acciones heroicas son dignas entonces de narrarse a la posteridad, fijadas en la memoria colectiva. Heracles ordena el mundo para que sea habitable por los humanos y, gracias a esto, Zeus lo lleva al Olimpo. Rama deja atrás una vida ejemplar para sus seguidores. Y Sun Wukong, caso curioso, repite una y otra vez el viaje del héroe liberando a sus hermanos monos de la muerte y alcanzando al final la budeidad después de seguir y cuidar al monje Tan Sanzang.

A partir de los estudios de Campbell, el monomito o **viaje del héroe** se ha popularizado como una guía para el análisis narrativo de obras literarias, gráficas y audiovisuales. La utilidad de los planteamientos de Campbell sobre el monomito es evidente también en el ámbito de la creación artística. No es gratuito que la lectura de sus postulados forme parte de los programas de estudio de diversos cursos escolares para fomentar la producción narrativa. Sin embargo, no debe olvidarse que la perspectiva metodológica de Campbell viene del psicoanálisis, es decir, del estudio de los sueños. Cabe aclarar que el mito y sus figuras simbólicas “no son productos espontáneos del sueño. Al contrario, sus patrones están controlados conscientemente. Y su función aceptada es servir como un poderoso lenguaje pictórico para la comunicación de la sabiduría tradicional.”³⁵

En este sentido, se advierte que los mitos responden a funciones sociales ampliadas. Una de ellas es la transmisión del conocimiento tradicional, otra la construcción de identidad en el individuo y otra, quizás menos explícita pero igual de relevante, la de establecer un marco cosmogónico para la transformación social. El propio Campbell dio cuenta de esta última función notando que, si el héroe apa-

³⁵ *Ibid.*, p. 145.

rece como el personaje protagónico de la psique individual, entonces su viaje arquetípico —común a toda la humanidad— es el que propicia cambios sociales:

El sueño es el mito personalizado, el mito es el sueño despersonalizado [...] Pero en el sueño las formas son distorsionadas por las dificultades peculiares al que sueña, mientras que en el mito los problemas y las soluciones mostradas son directamente válidas para toda la humanidad.³⁶

A este fenómeno Campbell lo llamó **ciclo cosmogónico** (Figura 5) y puede verse como alegoría del proceso de creación y renovación de todas las sociedades. En él, la tarea principal del héroe es disponer el cambio, generar un nuevo orden social y fundar la cultura. Es en esencia una metáfora escatológica que, aludiendo al acto de soñar, puede explicar incluso procesos históricos desde una base psicoanalítica. En otras palabras, si el monomito describe la morfología de una narración, el ciclo cosmogónico explica la función de esa morfología como un fenómeno cíclico de creación-destrucción-creación social.

El héroe es el individuo en vigilia que se disuelve hasta el sueño profundo (el llamado a la aventura), donde supera pruebas frente a la sombra personal y la colectiva, donde además conquista un don sagrado (un nuevo conocimiento) y, finalmente, despierta en el mundo ordinario para transformarlo y regalar el **don** a su comunidad. La disolución hacia el inconsciente o el inframundo figurado se denomina *katábasis* (καταβαίω). Ejemplos concretos de esto son los actos de los dioses mesoamericanos y la persona-*nahualli* que se estudiarán en el segundo y tercer apartado respectivamente.

Para Gustavo Esparza y Ethel Junco el viaje del héroe es una hazaña de crecimiento interior cuyo sentido ético “posibilita al héroe saber de sí y dominarse.”³⁷

³⁶ *Ibid.*, p. 19.

³⁷ Esparza, Gustavo y Junco, Ethel, *op. cit.*, p. 126.

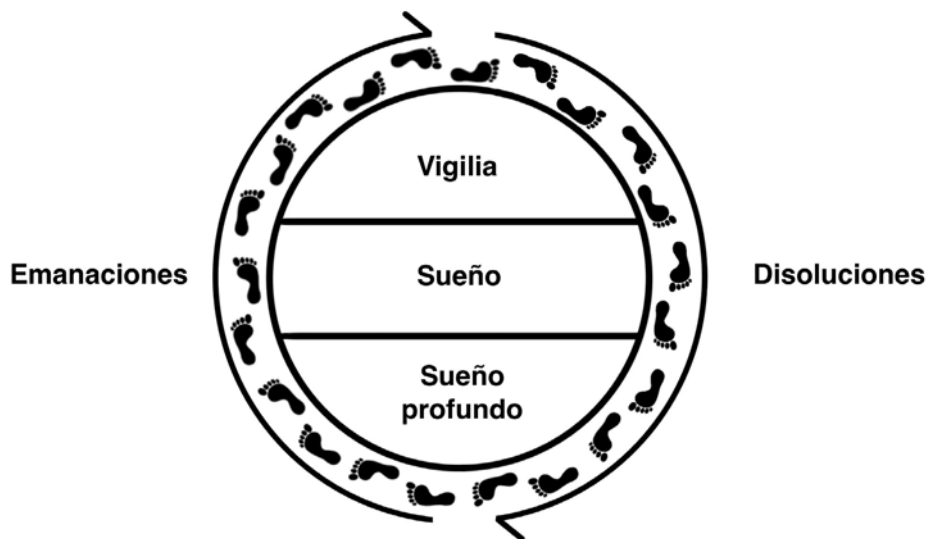


Figura 5. Ciclo cosmogónico en alegoría del acto de soñar.

Por esta razón, el monomito campbelliano es también una morfología pedagógica del aprendizaje, pues su estructura tripartita es un “ejercicio de incorporación para fijar el buen hábito. La prueba tiene que ser internalizada de tal forma que no ofrezca duda; debe definir un nuevo orden interno, uniforme y estable para que sea formativo”³⁸ en el individuo.

El héroe es quien emprende una aventura ya sea épica o introspectiva, quien protege o cuestiona los valores individuales y del grupo, quien enfrenta a monstruos figurados de la psique y a cambio obtiene la iluminación para así transformar o reafirmar la realidad. Sus acciones son recuperadas mediante la narración y se juzgan virtuosas como si fueran conductas ideales.

³⁸ *Ibid.*, p. 125.

1.4 Breviario

¿Cómo pueden aprovecharse los hallazgos de este capítulo en el diseño de personajes? En suma, el marco teórico alrededor del arquetipo del héroe provee consideraciones para establecer fundamentos de diseño desde una perspectiva multidisciplinar. Se ha dicho que la imagen del héroe deriva de un diseño referencial que sirve de acceso a los mitos asociados al mismo héroe y guía la lectura de tales mitos mediante elementos icónicos. **El diseño del héroe narra al héroe.** Entonces, para narrar a un héroe a través de su diseño, inicialmente tómense estas consideraciones:

- La palabra héroe deriva del griego *héros* que significa **protector**. En los relatos cosmogónicos o de la creación del mundo el héroe tiene cualidades y funciones bien definidas: además de protector es **fundador** de la cultura, se le considera **semidiós** en el sentido de ser **intermediario** con lo divino, tiene un **nacimiento milagroso** o una infancia que fija su destino y sus acciones favorecen el **bien común**.
- Estas cualidades y funciones son reproductibles tanto en los mitos cosmogónicos como en relatos de la vida diaria de las personas porque el héroe es un **arquetipo** del **inconsciente colectivo** según Carl Jung, es decir, es un modelo universal común a toda la humanidad que se manifiesta de forma individual y social. Representa el estado positivo, lúcido o consciente de la psique humana contra el negativo, la **sombra**, constituido por recuerdos reprimidos, emociones y defectos de la personalidad.
- Existe un arquetipo llamado **trickster** que, si bien es más cercano a la sombra, también puede ser heroico cuando constituye una faceta del héroe. Este motivo se conoce como **antihéroe** y se distingue del **villano**, la verdadera antítesis del héroe.

- El héroe está íntimamente relacionado con el arquetipo del **niño** pues tiene una **función pedagógica**. Pretende instruir valores morales y establecer las distinciones entre la buena y la mala conducta de acuerdo con el entorno social e histórico.
- La narración del héroe responde a una estructura arquetípica llamada **monomito** o **viaje del héroe** por Joseph Campbell. Ésta consiste de tres partes: **separación**, donde ocurre el llamado a la aventura hacia un mundo especial; **iniciación**, donde el héroe supera todas las pruebas y obtiene un **don** figurado; y **retorno**, donde regresa a su mundo ordinario y comparte el don con la gente.
- El héroe se diviniza con una **apoteosis** que lo vuelve inmortal, ya sea literal o simbólicamente, y lo consagra en la memoria colectiva.
- Reaparece y realiza el viaje una y otra vez con diferentes rostros en cada época y en cada pueblo de manera recursiva en un **ciclo cosmogónico** que reproduce la secuencia creación-destrucción-creación del **orden social**.
- Si bien el arquetipo del héroe y su viaje son universales, el contexto socio-histórico condiciona sus expresiones visuales que en esta tesis se han llamado **emanaciones**.

Cuando se diseña un personaje particularmente heroico se designan atributos visuales que refieren a una fuente narrativa. Si la diseñadora o el diseñador son autores totales del personaje, tienen entonces la capacidad de moldearlo desde sus elementos psicológicos. Si se deriva de una fuente narrativa ajena, entonces conviene recordar que hay elementos arquetípicos del héroe y entonces sus atributos deben adaptarse considerando el público para el que se diseña, así como las circunstancias económicas, ideológicas y plásticas particulares de su producción.

A modo de ejercicio, lectora o lector, piense en un personaje con forma de tlacuache. El tlacuache emprende un viaje porque su hogar junto a un lago se ha vuelto inhabitable para su familia y sus amigos por los desechos tóxicos de una

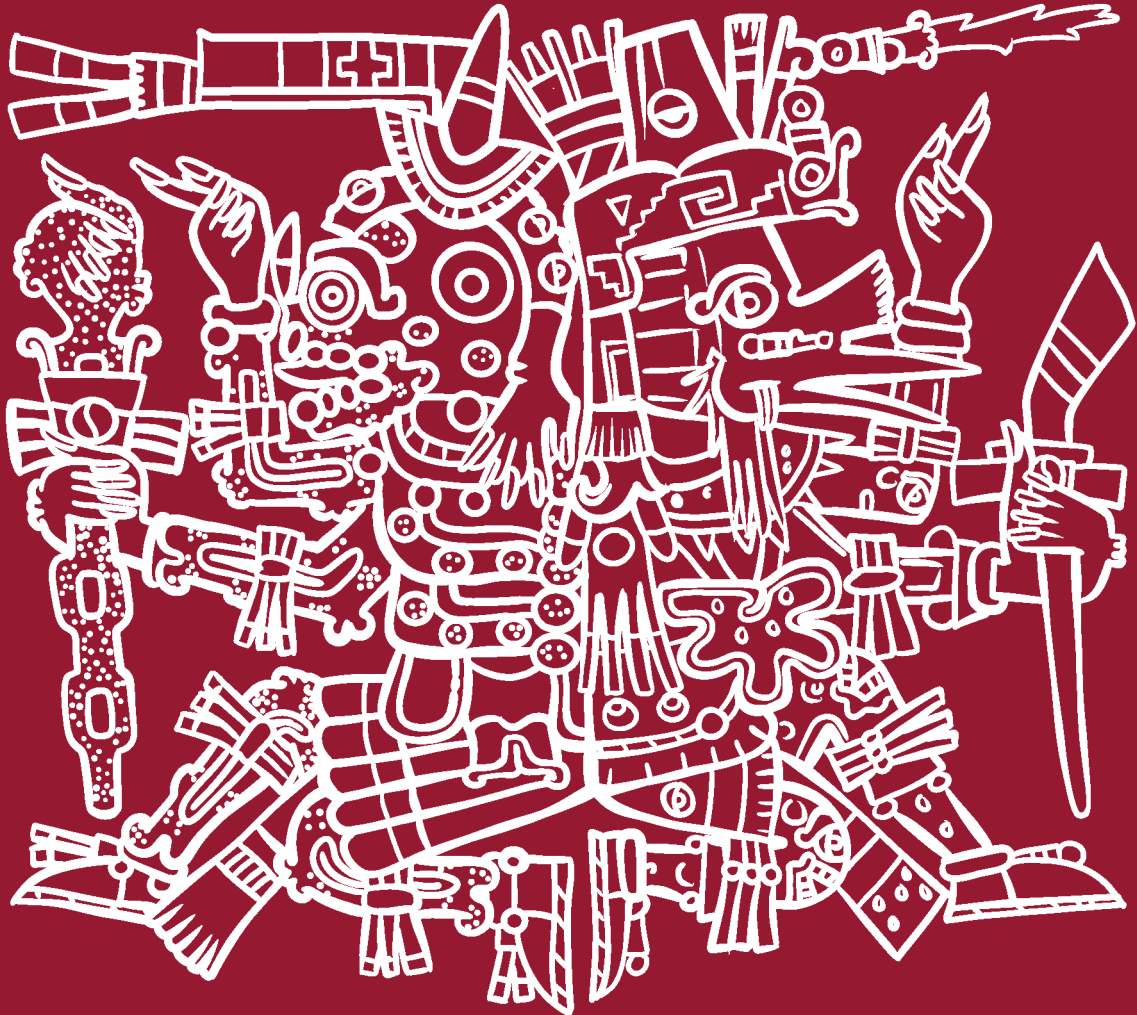
fábrica cercana. Éste es el inicio del monomito donde es llamado a la aventura. El problema es que el tlacuache es torpe, glotón y, para colmo, demasiado miedoso. Éstas serían características de su sombra. Nadie confía en que encuentre una solución, sin embargo, luego de una larga campaña llena de retos y accidentes, el tlacuache supera sus defectos de personalidad e inesperadamente logra que la fábrica sea clausurada. Cuando vuelve al lago lleva consigo un “don” figurado: agua limpia para todo el ecosistema. Finalmente, el tlacuache es reconocido por sus acciones y se vuelve inspiración para los demás como héroe protector del lago.

Con este breve ejercicio se puede advertir cómo el arquetipo y el viaje del héroe aparecen incluso en los cuentos más sencillos de la vida cotidiana. En la parábola se trata de un relato sobre la contaminación y la protección del mundo natural, por lo tanto, el tlacuache resulta una emanación del héroe propia de nuestro contexto sociohistórico con inquietudes sobre los daños climáticos causados por la acción humana. Con base en estos fundamentos, ¿qué características clave debería tener la imagen del tlacuache y la de su entorno? ¿qué elementos podrían resaltarse para guiar la narración a través de su diseño?

Ahora es tiempo de abordar el segundo eje temático de la investigación concerniente al imaginario mesoamericano en torno al **nahualismo**. A lo largo del siguiente apartado se explorará primero cómo el arquetipo del héroe emanó en las sociedades mesoamericanas del periodo posclásico a través de dos de sus personajes más recurridos. Para esto, conviene preambular que la cosmovisión mesoamericana respondía a un **principio de complementariedad** que influía sobre todo el entendimiento del mundo y se expresaba, desde luego, iconográficamente.

2. *Ce Ácatl; Ome Ácatl*

Desdoblamientos heroicos del Sol y la Luna hallados en la iconografía de la cosmovisión mesoamericana



2. *Ce Ácatl; Ome Ácatl.*

Desdoblamientos heroicos del Sol y la Luna hallados en la iconografía de la cosmovisión mesoamericana

Cuatrocientos fueron los hermanos que acompañaron a Coyolxauhqui en el intento de asesinar a su madre, Coatlicue, a raíz de un embarazo deshonoroso. Y los cuatrocientos fueron derrotados por el hijo de ésta, Huitzilopochtli, quien nació armado en el monte Coatépetl. Pero no eran exactamente cuatrocientos. En época del posclásico tardío, entre los nahuas del Altiplano Central de México, la voz *centzon* (“cuatrocientos”) se empleaba tanto para precisar el número como para indicar retóricamente una cantidad inmensurable. Así, los *centzonhuitznahua* (“cuatrocientos rodeados por espinas”) eran una alegoría de las estrellas meridionales que se veían durante el invierno. Coyolxauhqui (“La que tiene pintura facial de cascabeles”), representaba a la Luna que intentó impedir el nacimiento de la deidad tutelar mexicana Huitzilopochtli (“Colibrí Zurdo” o “de la Izquierda”), a su vez alegoría del Sol distante y pequeño característico del solsticio invernal. Desde entonces, en los cielos se repite el triunfo del Sol sobre la Luna y las estrellas. Por ello durante el día no pueden verse a los *centzonhuitznahua* y por ello la Luna aparece llena o “despedazada” durante veintiocho noches antes de morir y renacer.

Muestra de la idiosincrasia guerrera de los mexicas-tenochcas, este es el monomito de Huitzilopochtli que pudo incluso haber derivado de un hecho histó-

rico y narra la victoria política de un barrio (*calpulli*) liderado por un hombre ante la derrota de otro liderado por una mujer³⁹. Cualquiera que sea el caso, como en todos los mitos cosmogónicos alrededor del mundo, la fuente narrativa radica en la observación de la realidad natural, especialmente de la correspondencia celeste-terrenal. Dice Alfredo López Austin que “no es la narración mítica la que genera la creencia de las relaciones entre los distintos seres del cosmos. Por el contrario, es la creencia en estas relaciones la que genera diversos relatos míticos.”⁴⁰

En este apartado se estudiará la lógica de los héroes culturales según los mitos cosmogónicos mesoamericanos que enriquecieron la memoria colectiva del territorio hoy mexicano. Cabe reiterar que los casos estudiados aquí corresponden a los personajes hallados en fuentes plásticas del periodo posclásico, entre el siglo XI y el siglo XVI. Pese a sus contrastes culturales y lingüísticos, los pueblos originarios mesoamericanos desarrollaron un intrincado sistema de comunicación gráfica que aglutinó sabidurías, costumbres, relatos y conocimientos abstractos basados en una cosmovisión más o menos común. Por lo tanto, hay similitudes entre mitos fundacionales de lugares apartados y en épocas distintas del curso histórico. Eran pueblos fuertemente guiados por el pensamiento mágico religioso pues, como afirma López Austin:

*[...] la religión sirvió como el campo cultural en el que tenía lugar la mayor cantidad de relaciones entre los diversos pueblos mesoamericanos, desde las alianzas hasta las guerras, desde el comercio hasta la supraordenación y la subordinación políticas, como si la religión fuese un código que permitiera a los distintos pueblos hablar un lenguaje común para su convivencia.*⁴¹

Y así, en el inicio del tiempo sucedió...

³⁹ Johansson, Patrick (1999), “Estudio comparativo de la gestación y del nacimiento de Huitzilopochtli en un relato verbal, una variante pictográfica y un “texto” arquitectónico”, en *Estudios de Cultura Náhuatl*, vol. 30, México; UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas, pp. 95-96.

⁴⁰ López Austin, Alfredo (2016), *El conejo en la cara de la luna. Ensayos sobre mitología de la tradición mesoamericana*, México; Era, p. 95.

⁴¹ *Ibid.*, p. 56.

2.1 La creación del mundo dual: el cosmograma de la madre y el padre

Existía una materia total e indivisible en los albores del universo. A veces un caos amorfo o a veces un vasto océano de agua primordial. La **unidad** se dividió en **dos** y continuó subdividiéndose hasta crear el tiempo y el espacio. Un principio absoluto y luego **dos fuerzas creadoras** en perpetuo dinamismo. Ésta es la abstracción que origina los mitos cosmogónicos. Para el historiador Miguel León-Portilla, en las culturas nahuas esta unidad-dual era nombrada Ometéotl y fue el principio filosófico de la cosmovisión anahuaca. Si bien la existencia de este Ometéotl hoy es ampliamente cuestionada por su escasa aparición en las fuentes historiográficas⁴², es indudable que un **principio de complementariedad** permeó el imaginario mesoamericano, especialmente en los aspectos sobre el ciclo agrícola y el cambio recurrente entre las épocas cálidas y frías. En efecto:

En la vida de los agricultores el juego estacional se convierte en la sucesión cíclica de la vida y de la muerte, del arriba y del abajo, de lo superior y de lo inferior, de lo femenino y lo masculino. [...] Por ello en el mito de la tradición mesoamericana no aparece la polaridad maniquea; por ello los dioses mesoamericanos no son ni absolutamente buenos ni absolutamente malos. Hay en el mito indígena, como en su moral, como en su vida práctica y cotidiana, la sabia relatividad de lo transitorio, de lo contingente...⁴³

Entre los múltiples arquetipos universales, Carl Jung relaciona al **ánima** con el aspecto femenino latente en el hombre y al **animus** con el aspecto masculino latente en la mujer. Si para el psicoanálisis ambos arquetipos construyen el sistema sexo-género de la psique humana, en los mitos cosmogónicos los arquetipos

⁴² Mikulska, Katarzyna (2015), “Destronando a Ometéotl”, en *Latin American Indian Literatures Journal*, vol. 31, n° 1-2, Pensilvania; Penn State Greater Allegheny, p. 59.

⁴³ López Austin, Alfredo (2016), *op. cit.*, p. 42.

se extrapolan como fuerzas naturales que dan coherencia a toda la realidad, incluida la especie humana.

A la primera fuerza de la creación se le atribuye un aspecto femenino relacionado con el **frío**, lo húmedo, la tierra, la oscuridad, lo nocturno, la fertilidad y el **agua**. En opinión de María del Rosario Ramírez, esto constituye el arquetipo de la diosa madre pues: “La tierra no sólo es el seno de todo lo que nace, sino también la sepultura a donde todo regresa; por lo tanto, sus contenidos simbólicos son «la gran madre» que puede crear o destruir.”⁴⁴ No es fortuito que en diversos mitos el universo nazca de un enorme océano de aguas primordiales fértiles.

De lo anterior deriva la asociación entre el agua y la **Luna** en la alegoría de una **vasija**. Una vez creado el espacio-tiempo, en la Luna se recolecta figurativamente el líquido sagrado, luminoso y fértil, hasta llenarse como una gran olla que luego va derramando el agua sobre la tierra durante el ciclo lunar. Según el mito mexicana del Quinto Sol en el *Códice Florentino* y en *La leyenda de los soles*, la Luna fue primero la deidad Tecciztécatl o Nahuítécatl (“4 Pedernal”) que se negó a inmolarsse para crear el nuevo sol. Cuando por fin se atrevió a sacrificarse, otra deidad de nombre Nanahuatzin ya había saltado a las brasas para cumplir la encomienda. El resto de los señores divinos decidieron que no podía haber dos soles en el cielo y pusieron un conejo en la cara de la Luna para disminuir su brillo (Figura 6).

En el ámbito iconográfico es común encontrar representaciones de la Luna como una gran olla vinculada con un conejo o un jaguar, animal predilecto de la

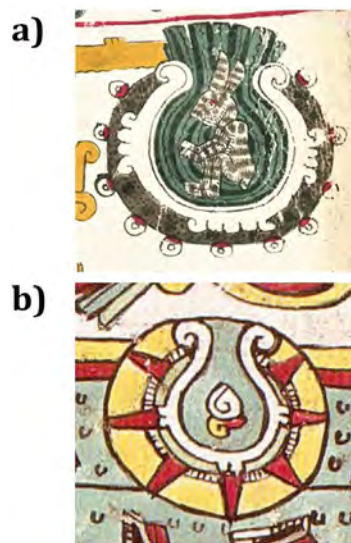


Figura 6. La luna representada como olla. a) *Códice Borgia*, lám. 10; b) *Códice Zouche-Nuttall*, lám. 19.

⁴⁴ Ramírez Martínez, María del Rosario (2017), “Iconografía de la diosa como arquetipo universal”, en Barba Ahuatzin, Beatriz, *op. cit.*, p. 64.

noche. El noveno signo calendárico, **atl** (agua), es una vasija y también aparece representado como la nariguera o *yacameztli* de las mujeres, ya sean humanas o diosas (Figura 7).

Adicionalmente, las cuevas y montañas son tomadas por imágenes uterinas (Figura 8) relacionadas con el aspecto femenino pues en “los códices mesoamericanos vemos las montañas representadas como una matriz; muchas veces conteniendo agua, lo que permite la correlación anatómica como vientre, con el agua matriarcal.”⁴⁵ Si la tierra humedecida por el agua es la materia fecunda de la creación, el fuego astral es el agente fecundador.

La segunda fuerza originaria del cosmos es la masculina asociada al **calor**, lo seco, lo celeste, la luz, lo diurno y el **fuego**. De modo análogo a la luna, al **Sol** se le atribuye este aspecto masculino. Símbolo por excelencia del poder, el gobierno y la sabiduría, el Sol se representa como un enorme disco con prominentes espinas de maguey (Figura 9), particularidad gráfica que también llevan los *centzonhuitznahua* o las estrellas, aunque de forma disminuida. Las aves son también imágenes del sol; las águilas particularmente del Sol veraniego (Figura 10a) y los colibríes —en el caso mexica— del Sol invernal que, por su posición en la bóveda celeste de esa época, luce más pequeño. No puede olvidarse que entre los pueblos del noroeste como los wixarica, los rarámuris o los yaquis es común relacionar al venado con el astro solar (Figura 10b).

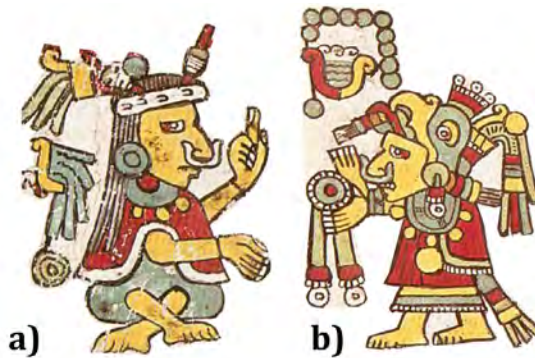


Figura 7. Mujeres con narigueras lunares, ambas con nombre calendárico **atl**, *Códice Zouche-Nuttal*, a) lám. 11; b) lám. 25.

⁴⁵ *Ibid.*, p. 76.



Figura 8. Montaña con motivos uterinos de la que nace un río. Códice Zouche-Nuttall, lám. 26.



Figura 9. Tonatiuh cargando el disco solar y sosteniendo una espina de maguey. Códice Borgia, lám. 23

Al unirse la fuerza celeste y cálida con la fría, terrestre y líquida, germina la vida. Del inmenso y oscuro océano primordial emerge una montaña plena o un árbol sagrado que funge como un *axis mundi*, un eje del universo justo en el centro. A esta montaña “los mayas llamarían *Yax Hal Witz*, «Primera Montaña Verdadera», y los nahuas *Tonacatépetl*, el «cerro de los mantenimientos»⁴⁶. Dice un relato nahua⁴⁷ que fueron Quetzalcóatl y Tezcatlipoca, hijos de la pareja divina, quienes separaron el cuerpo del monstruo primigenio **Cipactli** y con una parte hicieron el cielo y con la otra la tierra; para mantener la separación, cuatro deidades se irguieron como árboles inmensos en cada esquina del mundo. Los mayas dicen que, tras el gran diluvio, los cuatro hermanos *bacaboob* sostuvieron el cielo⁴⁸.

Nótese que un *teocalli* (“casa de lo divino”; templo) está construido a la usanza de esta analogía: la edificación es la figura de una montaña, es decir, un eje del mundo que separa y conecta al cielo con el inframundo y, al mismo tiempo, divide los cuatro puntos cardinales. Es entonces la repetición de otro arquetipo: la montaña

⁴⁶ Florescano, Enrique (2020), *Dioses y héroes del México antiguo*, Ciudad de México; Penguin Random House, p. 35.

⁴⁷ López Austin, Alfredo (2006), *Los mitos del tlacuache*, México; UNAM, Instituto de Investigaciones Antropológicas, p. 74.

⁴⁸ López Austin, Alfredo (2016), *op. cit.*, p. 13.

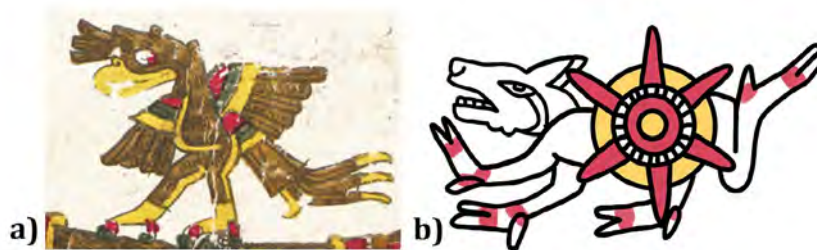


Figura 10. *Códice Borgia*, a) detalle de águila, lám. 53;
b) dibujo de venado cargando al Sol basado en un detalle de la lám. 33.

sagrada, el eje del universo. Mauricio Orozpe señala en sus indispensables estudios sobre diseño mesoamericano que, a nivel iconográfico, la creación y subdivisión del mundo puede visualizarse con un **cosmograma**.

Efectivamente, un cosmograma “es la representación gráfica de la estructura del universo que comprende una división horizontal y una vertical y, en el caso específico de Mesoamérica, tres zonas verticales y cinco horizontales.”⁴⁹ Verticalmente las tres zonas son: **Topan**, la parte celeste, **Tlalticpac**, la parte terrenal, y **Mictlan**, el inframundo. Horizontalmente son los cuatro puntos cardinales y el centro. El árbol de la vida en la lápida de Pakal (Figura 11a), la estela 11 de Izapa (Figura 11b), la Piedra del Sol (Figura 11c) y la lámina 1 del códice Fejérváry-Mayer (Figura 11d) son ejemplos de cosmogramas donde se aprecia la correspondencia celeste-terrenal y el **principio de complementariedad** mesoamericano entre el arriba —lo cálido, celeste, masculino— y el abajo —lo frío, terrestre, femenino—. Es importante resaltar esto porque es un **motivo visual recurrente del imaginario prehispánico**.

Cuando un diseñador, ilustrador, artista o creador de imágenes en general recurre a la iconografía prehispánica es probable que lo primero que se encuentre sea un cosmograma. Para facilitar su identificación, considero provechoso entender su diseño como un proceso de **desdoblamiento** que reitera el principio de

⁴⁹ Orozpe Enríquez, Mauricio (2010), *El código oculto de la greca escalonada*, México; UNAM, Facultad de Artes y Diseño, pp. 70-71.

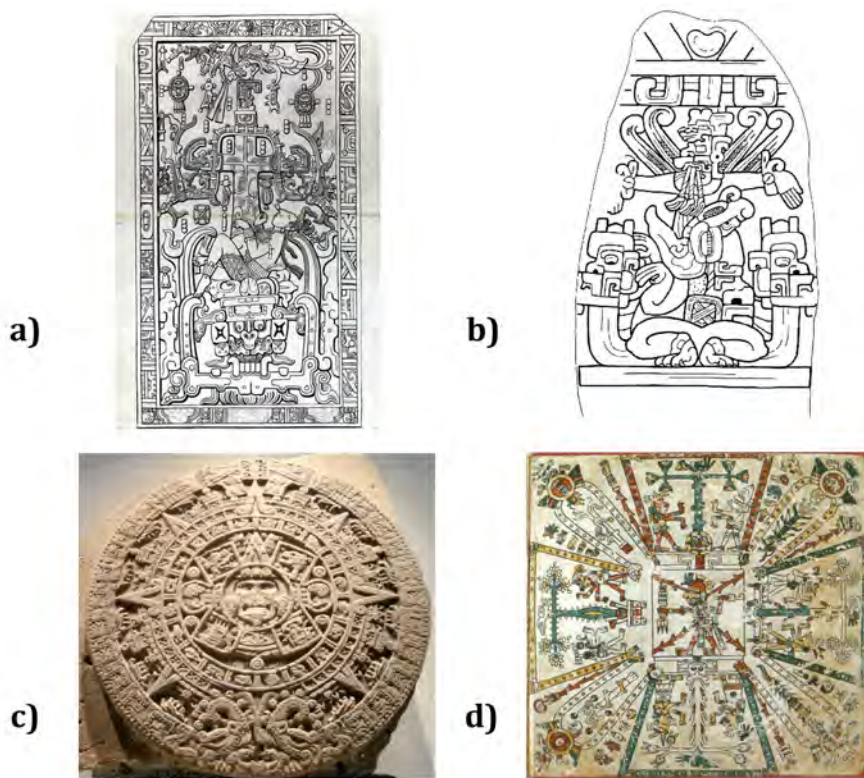


Figura 11. a) Lápida de Pakal, dibujo de Miguel Covarrubias, b) Estela 11 en Izapa, dibujo de Ájax Moreno, c) Piedra del Sol, MNA, d) Lámina 1 del *Códice Fejérváry*, tomada de Wikimedia CC.

complementariedad, tal y como propone Mauricio Orozpe⁵⁰. A saber: la unidad primordial puede pensarse como un cuadrado perfecto sobre un plano; al desdoblamiento verticalmente se generan otros dos cuadrados iguales. Hay ahora una triada: el centro original terrestre, el cuadrado superior ‘celestes’ y el cuadrado inferior del ‘inframundo’. Siguiendo el desdoblamiento horizontal, se obtienen otros dos cua-

⁵⁰ *Ibid.*, pp. 72-75.

drados hasta formar una cruz que puede verse como el bosquejo arquitectónico de un templo en vista cenital (Figura 12). El plano ahora representa también los cuatro lados cardinales y termina como un cuadrado de nueve partes iguales (Figura 13). Este proceso es constancia del dominio gráfico de los *tlacuiloque*, es decir, las y los artistas visuales de la tradición mesoamericana, pues “es la matriz geométrica más apegada a su cosmovisión de la cual parte la mayoría de sus diseños de cosmogramas”⁵¹.

La secuencia de desdoblamiento puede seguir indefinidamente hasta obtener una suerte de mosaico. Este modo gráfico de entender el proceso de la creación cosmogónica es útil pues evidencia que las imágenes mesoamericanas son, con demasiada frecuencia, expresiones del principio de complementariedad arriba-abajo, cálido-frío, masculino-femenino, manifesta-

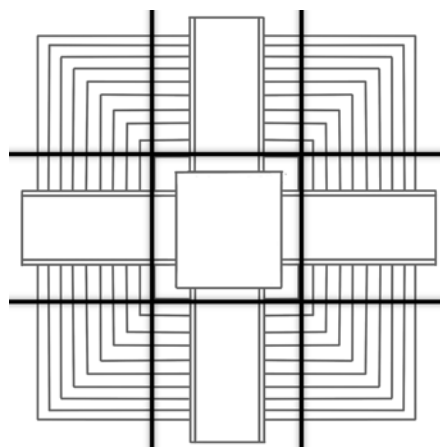


Figura 12. Matriz geométrica sobre vista cenital de *El Castillo*, Chichén Itzá

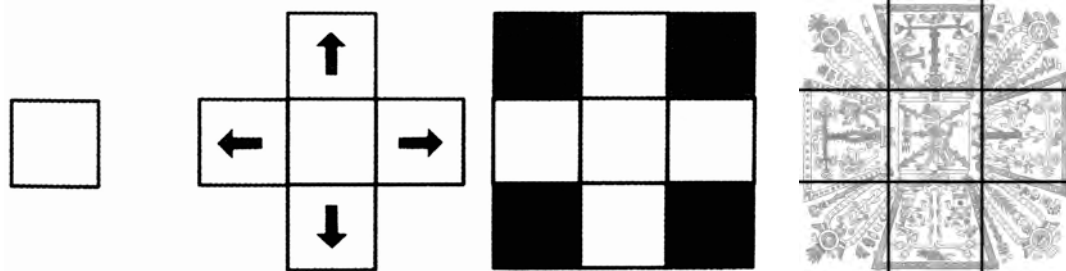


Figura 13. a) Desdoblamiento del cuadrado hasta crear la matriz geométrica de un cosmograma. Tomada de Mauricio Orozpe (2010), p. 73 y p. 78.

⁵¹ *Ibid.*, p. 77

das incluso en personajes considerados dioses. Cabe recordar que, aunque en la plástica se les vea como hombres o mujeres, los dioses son aspectos de la naturaleza “enmascarados” para su comprensión humana.

Cada pueblo mesoamericano entendió a la dualidad creadora y complementaria como padres y madres supremos nombrándoles, por ejemplo, de la siguiente forma:

Tabla 1.

Cultura	Principio femenino / madre	Principio masculino / padre
Mexica	<i>Tonacacihuatl</i>	<i>Tonacatecuhtli</i>
Maya k'iché	<i>Ixmucané</i>	<i>Ixpiyacoc</i>
Rarámuri	<i>Eyérúame</i>	<i>Onorúame</i>
Wixarica (huichol)	<i>Tukutzi Nakawe</i>	<i>Nairy</i>
Ñuu savi (mixteca)	<i>Ñuhu Dzehe</i>	<i>Ñuhu Dzutu</i>

Los mixtecas llamaron a la primera pareja humana-semidivina por su nombre calendárico, Señora y Señor 1 Venado, *Iya Ca Cuaa*. Por otro lado, los nahuas del Altiplano les llamaron **Cipactónal** y **Oxomoco**. Aunque Bernardino de Sahagún⁵² y el *Códice Telleriano-Remensis* mencionan a *Oxomoco* como la mujer y a *Cipactónal* como el hombre, otros relatos invierten su sexo por lo que pueden entenderse a manera de “condiciones o situaciones más que dioses.”⁵³ Beatriz Barba Ahuatzin indica que cuando empezó “la sucesión del día y la noche se formaría el tiempo, y ellos inventarían el calendario”⁵⁴.

La invención de la **cuenta de los días** puede interpretarse como una manifestación del arquetipo del héroe. Retomando lo dicho en el apartado anterior, un rasgo distintivo del héroe es adquirir un **don** o elixir de sabiduría metafórico para

⁵² López Austin, Alfredo (2016), *op. cit.*, p. 130.

⁵³ Barba Ahuatzin, Beatriz (2017), “Los dioses viejos, demiurgos del tiempo y la cultura”, en Barba Ahuatzin, Beatriz, *op. cit.*, p. 93.

⁵⁴ *Ibid.*, p. 88.

compartirlo con sus semejantes. Así, la cuenta de los días es ese grial figurado que usaron diversas culturas mesoamericanas para medir el tiempo; fue esta capacidad la que permitió el desarrollo de los sistemas agrícolas del territorio. *Cipactónal* alude precisamente al primer signo de la cuenta, *Cipactli*, el monstruo de las aguas primordiales que lleva por glifo un cocodrilo. Dependiendo del mito, es Quetzalcóatl el héroe que brinda este don a la primera pareja o es la misma pareja asociada —entre los nahuas— a Tezcatlipoca la que lo descubre.

Antropológicamente, el sistema para medir, ordenar y nombrar los días tal vez fue invención de los mixe-zoques y fue consolidándose con los pueblos olmecas varios siglos antes de la era común. Con el paso de los siglos su uso se extendió hacia todo el territorio mesoamericano. Resulta lógico pensar que, ante la enorme diversidad lingüística de la región, el sistema de medición servía también como sistema de escritura, pues los signos gráficos eran más o menos convencionales y favorecían la comunicación entre los pueblos.

En la cuenta de los días puede verse una vez más el principio de complementariedad solar-lunar, celeste-terrestre, cálido-frío, masculino-femenino. Para los nahuas la cuenta solar de 365 días se llamaba *Xihuitl* y la adivinatoria de 260 días y 20 trecenas se conocía como *Tonalpohualli*⁵⁵. Esta última servía, además, para determinar el *tonalli* o el alma-destino de los individuos cuando nacían. Provisto por **el calor del Sol**, el *tonalli* “se introducía en la criatura por medio del rito y se convertía en parte de su **ser anímico**.”⁵⁶

La cuenta de los días consiste de 20 signos figurativos de animales, plantas, objetos e ideas abstractas como el movimiento, y 13 numerales representados con círculos. En total son 260 *tonalli* o *tonaltin* en plural. Aunque los 20 signos tienen un orden bien determinado, se cuentan del 1 al 13 por lo que, al llegar al pictograma *Ocelotl* o Jaguar, éste se cuenta como 1 Jaguar y no como 14 Jaguar. Véase con detalle la siguiente tabla comparativa:

⁵⁵ Florescano, Enrique (2020), *op. cit.*, p. 26.

⁵⁶ López Austin, Alfredo (2016), *op. cit.*, p. 28. [Los énfasis en negritas son míos.]

Tabla 2. Los 20 signos de la cuenta de los días hallados en tres fuentes iconográficas.






























































	<i>C. Borgia;</i> náhuatl	<i>C. Z-N;</i> mixteca	Inscripción maya		<i>C. Borgia;</i> náhuatl	<i>C. Z-N;</i> mixteca	Inscripción maya
1				2			
	<i>Cipactli</i>	<i>Quehui</i>	<i>Imix'</i>		<i>Ehécatl</i>	<i>Chi</i>	<i>Ik'</i>
	Cocodrilo	Día	Tierra		Viento	Viento	Viento
3				4			
	<i>Calli</i>	<i>Huahi</i>	<i>Ak'b'al</i>		<i>Cuetzpallin</i>	<i>Quu</i>	<i>K'an</i>
	Casa	Casa	Noche		Lagartija	Lagartija	Maíz
5				6			
	<i>Coatl</i>	<i>Coo</i>	<i>Chikchan</i>		<i>Miquiztli</i>	<i>Mahu</i>	<i>Kimi</i>
	Serpiente	Serpiente	Serpiente		Muerte	Cráneo	Muerte
7				8			
	<i>Mazatl</i>	<i>Cuaa</i>	<i>Manik'</i>		<i>Tochtli</i>	<i>Sayu</i>	<i>Lamat</i>
	Vendo	Venado	Ciervo		Conejo	Conejo	Conejo
9				10			
	<i>Atl</i>	<i>Cuta</i>	<i>Muluk</i>		<i>Itzcuintli</i>	<i>Huaa</i>	<i>Ok</i>
	Agua	Agua	Agua		Perro	Coyote	Perro
11				12			
	<i>Ozomatli</i>	<i>Ñooy</i>	<i>Chuwen</i>		<i>Malinalli</i>	<i>Cuañe</i>	<i>Eb'</i>
	Mono	Mono	Mono		Hierba	Hierba	Hierba

Tabla 2. Continuación...

	<i>C. Borgia;</i> náhuatl	<i>C. Z-N;</i> mixteca	Inscripción maya		<i>C. Borgia;</i> náhuatl	<i>C. Z-N;</i> mixteca	Inscripción maya
13				1			
	<i>Acatl</i>	<i>Huiyo</i>	<i>B'en</i>		<i>Ocelotl</i>	<i>Vidzu</i>	<i>Ix</i>
	Caña	Flecha	Caña		Jaguar	Jaguar	Jaguar
2				3			
	<i>Cuauhtli</i>	<i>Sayacu</i>	<i>Men</i>		<i>Cozca-cuauhtli</i>	<i>Cuij</i>	<i>Kib'</i>
	Águila	Águila	Águila		Buitre	Zopilote	Búho
4				5			
	<i>Ollin</i>	<i>Qhi</i>	<i>Kab'an</i>		<i>Tecpatl</i>	<i>Cusi</i>	<i>Etz'nab'</i>
	Movimiento	Terremoto	Terremoto		Pedernal	Pedernal	Sílex
6				7...			
	<i>Quiahuitl</i>	<i>Dzhui</i>	<i>Kawak</i>		<i>Xochitl</i>	<i>Uaco</i>	<i>Ajaw</i>
	Lluvia	Lluvia	Tormenta		Flor	Flor	Sol
 <p>Los 13 numerales representados con círculos.</p>							

El desfase entre los 13 numerales y los 20 signos da un total de 260 días diferentes, por lo que el día 261 reinicia la cuenta con el *tonalli* 1 Cipactli. A nivel iconográfico, es de vital importancia identificar los signos de este sistema de escritura pues

no sólo brindan fechas, sino que también revelan el **nombre calendárico** de los personajes que aparecen en los códices, relieves o esculturas mesoamericanas. Por ejemplo, revítese la Figura 7 en las páginas anteriores comparándola con la Tabla 2. Las dos mujeres van acompañadas con su *tonalli* o nombre calendárico: a) 1 Agua y b) 11 Agua. La correcta identificación de estos elementos constituye otro **fundamento para el diseño** de personajes basados en el imaginario mesoamericano: la parte cálida, celeste, del principio de complementariedad equivalía al **tonalli**, al día de nacimiento, y **se dibujaba, pintaba o esculpía como un nombre calendárico** que, en esta cosmovisión, determinaba hasta el destino.

Los *tonalli* o *tonaltin* y sus equivalentes de la zona maya —*kines*— son quizás los glifos más abundantes en la plástica mesoamericana del posclásico; en los cosmogramas de la *Piedra del Sol* o la lámina 1 del *Fejérváry-Mayer*, por ejemplo, son claves para entender el sentido calendárico-adivinatorio de las imágenes. Adicionalmente, en el caso de los héroes mesoamericanos, el *tonalli* es un signo gráfico que sugiere su fecha de nacimiento en el mundo terrenal, pero con atributos simbólicos variantes según cada época y cada cultura. Si no se ha advertido ya, una cualidad determinante de los héroes mesoamericanos es que también responden al principio de complementariedad. Los héroes originarios suelen ser pares, son **héroes gemelos**. A continuación, se revisarán iconológicamente dos héroes que aparecen principalmente en el área nahua, primero a través de sus mitos asociados y luego describiendo cómo esos mitos se integraron en el diseño de su imagen.

2.2 Viajero del cosmos, el héroe solar Quetzalcóatl

Según un relato mazahua⁵⁷, después de que fue creado el mundo, el tlacuache subió a lo alto de un cerro y robó el fuego que custodiaban siete jaguares. Usó su cola para

⁵⁷ López Austin, Alfredo (2006), *op. cit.*, p. 159.

cegar a los felinos con las chispas del fogón y huyó. Los hombres recibieron del animal el fuego en cuatro piras y luego también les trajo el pulque y los cigarros. En otro mito cora⁵⁸, el tlacuache cayó muerto desde cielo envuelto en llamas después de que su abuelo le prendiera fuego. Recibió ayuda de los hombres que apagaron las llamas con cobijas y resucitó, pero el fuego había provocado un incendio y sólo con la intervención de la propia madre tierra pudieron controlarlo para quedarse con él.

El tlacuache, zarigüeya o comadreja, es un pequeño marsupial endémico del continente americano con grandes orejas, larga trompa y pelaje alborotado de color negro grisáceo como si estuviera tostado. Su cola, calva y larga, es muy flexible y le sirve como un brazo extra para sostenerse de los árboles en donde pasa la mayor parte del día. Las hembras tienen una bolsa en el estómago que les permite terminar de incubar a sus crías. Análogo de Prometeo, el tlacuache es el héroe predilecto de los pueblos mesoamericanos que regala el fuego a la humanidad. Algo así significa el nombre en náhuatl, “pequeño que come fuego”, y por eso su pelo y su cola están quemados. Es también, por si fuera poco, un *nahualli* de Quetzalcóatl.

El primer desdoblamiento entre las fuerzas creadoras del arriba y el abajo fue precisamente algo que las conectara. Así, Quetzalcóatl descendió a la tierra siguiendo un camino helicoidal o espiral y quizás por eso la lectura calendárica de los *tonalli* en el *Códice Borgia* se realiza también de modo helicoidal (Figura 14).

De acuerdo con Gabriel Espinosa⁵⁹ la **espiral** es un atributo común en las representaciones de esta deidad, por ello diversos animales, objetos o fenómenos físicos con esa figura le son asociados. En efecto, la cola prensil del tlacuache es capaz de enrollarse en espiral y el caparazón de los caracoles tiene la misma forma. Además, la espiral es un motivo visual ligado al viento, los remolinos, los tornados y los huracanes.

⁵⁸ *Ibid.*, p. 125.

⁵⁹ Espinosa, Gabriel (2018), “Animales y símbolos del viento entre los nahuas” en *Arqueología Mexicana*, vol. XXVI, n° 152, México; Editorial Raíces, INAH, Secretaría de Cultura p. 49.

La traducción más habitual de Quetzalcóatl, “Serpiente Emplumada”, es la referencia directa a la capacidad de conectar lo celeste con lo terrenal, el arriba y el abajo. De acuerdo con Enrique Florescano, los albores del culto a este dios comenzaron como un símbolo del ciclo **agrícola**:

Las plumas verdes del quetzal cubren el cuerpo de la serpiente en alusión al momento en que la estación seca es sustituida por la húmeda y verde de la vegetación. La tierra, representada por la piel rugosa de la serpiente o el cocodrilo, quedaba cubierta por las hojas verdes de la planta del maíz, y esa transformación maravillosa tomaba la forma de una serpiente emplumada, metáfora de la tierra florecida en el imaginario mesoamericano.⁶⁰



Figura 14. Guía de lectura del *tonalpohualli* en el *Códice Borgia*, tomada de Mauricio Orozpe (2010), p. 163.

Desde la perspectiva del arquetipo del héroe, el simbolismo agrícola de la Serpiente Emplumada ha sido constante y acumulativo a través de sus emanaciones, por ello es posible entenderlo como una progresión. Las representaciones más antiguas dan cuenta del carácter solar y agrícola de esta figura heroica, como la Estela 19 hallada en La Venta, Tabasco, posiblemente del siglo XI antes de la era común (Figura 35), o el mural de San Bartolo en El Petén, Guatemala, que muestra el nacimiento del dios del maíz sobre una enorme serpiente mítica de cuya

⁶⁰ Florescano, Enrique (2020), *op. cit.*, p. 95.

cola emerge una montaña llena de vida silvestre (Figura 15a); la antigüedad de esta obra parece ser mayor a dos mil años⁶¹.

Alrededor del siglo II de esta era, en los relieves y murales del barrio teotihuacano de Techinantitla, la Serpiente Emplumada acentúa su carácter pluvial y se le ve derramando agua por la boca y regando la tierra (Figura 15b). Posteriormente, en los bajorrelieves de Xochicalco (Figura 15c), sitio de observación astronómica entre los siglos VIII y X, se destaca su carácter calendárico.

Es al inicio del período posclásico cuando aparece el fundador de la mítica ciudad *Tollan*, el “hombre-dios” tolteca Topiltzin Quetzalcóatl, cuyo *tonalli* fue **Ce Ácatl, 1 Caña**, y cuya imagen condensaría los atributos heroicos anteriores más los asociados al gobierno, la penitencia y el sacerdocio (véase su ilustración en el capítulo 3). Sería este héroe y sus mitos quien influiría en el desarrollo de las culturas mesoamericanas posteriores.

Cabe reiterar que la universalidad del arquetipo del héroe se particulariza y se distingue en tiempo y espacio a través de sus emanaciones, incluso entre las de regiones cercanas entre sí. En el caso de los mixtecos o, mejor dicho, los *ñuu savi*, “pueblo de la lluvia”, Quetzalcóatl tenía por *tonalli* o nombre calendárico **Q Tachi, 9 Viento** (Figura 16), aunque también era llamado *Koo Dzavui*, “Serpiente de Lluvia” y *Ñuhu Tachi*, “Dios Viento”. Según su monomito en el *Códice Vindobonensis* (Figura 20), 9 Viento nació milagrosamente de un pedernal y llevó la lluvia a la región. Fue “un dios más cercano a las necesidades de los seres terrestres, quien preside el nacimiento de una nueva humanidad en la región mixteca, lleva el fuego a la tierra y enseña a sus pobladores los beneficios de las plantas. Su presencia pródiga acompaña el momento estelar de la aparición del sol...”⁶²

Con 9 Viento se sintetizaría la emanación del héroe **Ehécatl-Quetzalcóatl** ligado, justamente, al **viento** que mueve y da vida al mundo. Su imagen es eviden-

⁶¹ *Ibid.*, p. 78

⁶² *Ibid.*, p. 65.

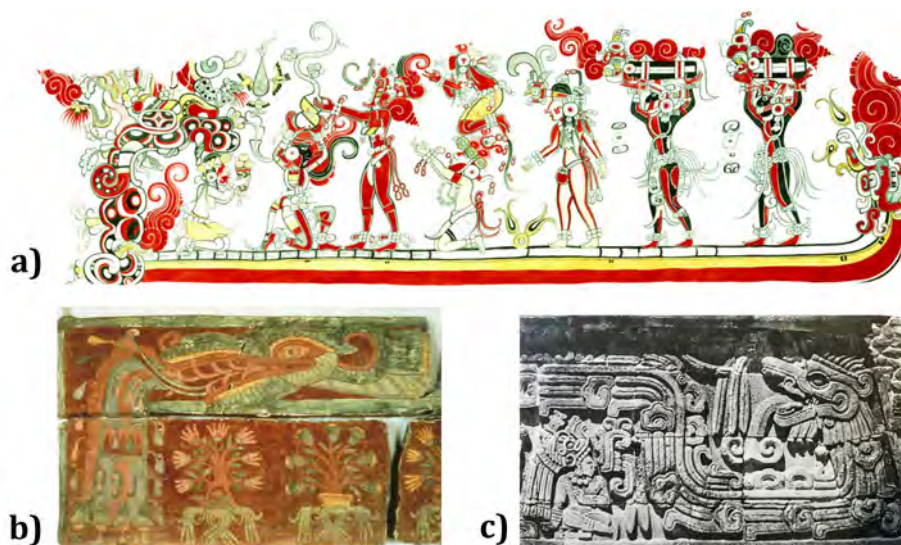


Figura 15. a) San Bartolo, Guatemala, dibujo de Heather Hurts, b) Mural de Techinantitla, Teotihuacan, Mediateca INAH, c) bajo relieve en Xochicalco, Mediateca INAH.

cia del alto conocimiento cosmogónico e histórico que las y los *tlacuiloque* —en náhuatl— y *tay huisi tacu* —en mixteco— debieron tener para crear y reproducir la imagen de este héroe arquetípico a través del tiempo. Es posible sugerir que la mayor abstracción gráfica que idearon para representar a Quetzalcóatl fue la **línea**. Una línea que, en el cosmograma, conecta verticalmente al cielo con el inframundo y que va de un lado a otro por el horizonte como dardo. Una línea que desciende o se eleva en espiral, que serpentea y se enrosca como víbora, que ondula por el aire moviendo las nubes, la lluvia y al mismísimo Sol. Que crea remolinos y hasta tormentas. Una línea que, trazada con alto dominio técnico, puede dar forma al prominente personaje que encontrado en los *amoxtin* o códices.

En conjunto, los pictogramas y logogramas hallados en los *amoxtin* constituyen un constructo iconográfico-iconológico que sintetiza, codifica y comunica visualmente



Figura 16. 9 Viento, *Códice Vindobonensis*, lám. 51.

información cultural relevante. El proceso de diseño de las y los *tlacuiloque* de antaño tal vez fue análogo a lo que hoy se llama **metonimia**, es decir, la “reconstrucción mental de la «cosa» percibida a partir de uno de sus elementos constitutivos.”⁶³ Las formas visuales asignadas a los personajes permitían su identificación y, al mismo, tiempo, eran registros de los mitos y la sabiduría sagrada accesible sólo para aquellos educados en el arte de su interpretación, cuya práctica legitimaba el orden político e ideológico de la época.

Gracias a un manuscrito fechado en 1558⁶⁴ existe una transcripción al español de la llamada *Leyenda de soles*, mito que cuenta cómo, después de la creación del Quinto Sol —nuestra era—, los *teteo* se reunieron afligidos por ver la tierra inhabitada. Quetzalcóatl

descendió al inframundo en busca de los huesos antiguos para crear una nueva humanidad. Allí se entrevistó con el señor del **Mictlan**, Mictlantecuhtli, quien le puso un reto de destreza: hacer sonar un caracol sin tocarlo. Quetzalcóatl llamó a los gusanos para hacerle agujeros al caracol y después a las abejas para hacerlo sonar con zumbidos. Mictlantecuhtli le entregó los huesos, pero se arrepintió y ordenó a los dioses del inframundo que persiguieran al héroe y le dieran muerte tendiéndole una trampa. Sin embargo, Quetzalcóatl resucitó y pidió el consejo de su **nahualli**,

⁶³ Vitta, Maurizio (2003), *El sistema de las imágenes. Estética de las representaciones cotidianas*, Barcelona; Paidós, p. 267.

⁶⁴ León-Portilla, Miguel (2017), *La filosofía náhuatl estudiada en sus fuentes*, 11ª edición, México; UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas, p. 231.

Xólotl, para escapar del Mictlan. Después fue al Tamoanchan, el paraíso celeste, donde dio los huesos a Cihuacóatl para que los moliera. Quetzalcóatl sangró su pene sobre ellos y así nacieron “los macehuales (los merecidos por la penitencia). Porque, por nosotros hicieron penitencia (los dioses).”⁶⁵

Este relato responde coherentemente a la estructura del **monomito** campbelliano. Quetzalcóatl es llamado a la aventura para descender al inframundo donde supera varias pruebas. Obtiene un tesoro sagrado —los huesos preciosos— y muere literalmente. Después de resucitar y escapar, con la ayuda de Cihuacóatl crea una nueva humanidad. Una característica de los mitos de Quetzalcóatl del posclásico es que, para darle forma a todas las cosas del mundo, repite una y otra vez el viaje del héroe.

En otra narración acerca del origen del maíz⁶⁶, los dioses se preocuparon porque los seres humanos no tenían alimento. Quetzalcóatl halló el Tonacatépetl, “el cerro de los mantenimientos”, luego de seguir a una hormiga roja que cargaba un grano de maíz. Él mismo se volvió una hormiga de color negro y tomó algunos granos para alimentar a los macehuales. Intentó después cargar el monte entero, pero no lo logró. Consultó a Cipactonal y Oxomoco, quienes le sugirieron pedir ayuda a Nanáhuatl y los *tlaloque*, númenes de las lluvias, para romper el cerro y quedarse con las semillas de las plantas. Así lo hizo y, finalmente, los *tlaloque* guardaron las semillas para repartirlas a los humanos.

Una vez más Quetzalcóatl emprende el viaje del héroe. Este relato da cuenta de cómo las variantes de color del maíz y otras semillas llegaron a existir por la intervención de las fuerzas pluviales, los *tlaloque*, y celestes, Nanáhuatl —el Sol antes de ser llamado Tonatiuh—. También aparece otro *nahualli* de Quetzalcóatl: la hormiga de color negro. Resulta curioso que uno de los atributos literarios de este dios sea su carácter de “ladrón”: roba el fuego, roba los huesos, roba el maíz, todo para la humanidad.

⁶⁵ *Ibid.*, p. 232.

⁶⁶ López Austin, Alfredo (2016), *op. cit.*, p. 57-58.

La síntesis visual de Ehécatl Quetzalcóatl, es decir, su diseño, es una guía por los mitos anteriores y muchos más. Al estudiar su imagen no puede separarse la fuente simbólica-narrativa de sus signos gráficos y, por ello, cualquier descripción resulta insuficiente y limitativa si no se comprenden los significados socioculturales que la imagen pretende comunicar. A continuación, se analizará su imagen para descubrir estos sentidos.

Uno de los documentos donde Ehécatl Quetzalcóatl (Figura 17) aparece con mayor frecuencia es el *Códice Borgia*, también llamado *Yohualli Ehécatl*, “Noche Viento” o “Viento Nocturno”. Se trata de un *amoxtli* de 76 páginas de 27 x 26.5 cm plegadas en biombo y pintadas con pigmentos naturales sobre piel de venado que, se cree, proviene de Cholula⁶⁷ o del sur de Puebla. Está compuesto por un *tonalpohualli* —cuenta ritual— y un compendio de deidades y fechas. Se le considera un documento adivinatorio: *tonalámatl*, “libro de los días”, y es uno de los pocos códices elaborados antes de la llegada de los españoles.

Ehécatl es la advocación de Quetzalcóatl asociada al viento⁶⁸. Tal vez con mayor precisión al aliento que da la vida. Los *tlacuiloque* integraron este aspecto en la apariencia del héroe a través de una **máscara roja** con un largo pico de pájaro dentado y una cresta como nariz (A). Gabriel Espinosa sugiere⁶⁹ que esta máscara representa a las aves que se zambullen en el agua para cazar: los cormoranes, el pelicano y los mergos que tienen picos dentados. La relación simbólica se halla en que son aves capaces de transitar entre lo celeste y lo subacuático controlando el viento. Además, la máscara roja constituye el pictograma del segundo *tonalli* de la cuenta de los días: viento.

⁶⁷ Baena Ramírez, Angélica (2018), “Las láminas centrales del *Códice Borgia*. Una secuencia ritual de acceso al poder” en Batalla Rosado, Juan José (coord.), *Códices y cultura indígena en México*. España; Distinta Tinta Ediciones, p. 11.

⁶⁸ Libura, Krystyna (2001), *Los días y los dioses del Códice Borgia*, México; Ediciones Tecolote, pp. 26-27.

⁶⁹ Espinosa, Gabriel (2018), *op. cit.*, pp. 46-47.

Otro elemento es el característico **gorro cónico** o **copilli (B)** que culturalmente se relacionaba con los sacerdotes⁷⁰ y de un modo u otro ha perdurado hasta nuestros días, como se verá en el último apartado. La forma cónica es también la base de diseño de los templos dedicados a Quetzalcóatl durante el posclásico, por ejemplo, en los basamentos hallados en Tlatelolco, en Tecoaque, en Cholula y en México-Tenochtitlan⁷¹, todos construidos de cara hacia el este. En el ala del gorro cónico destaca también la greca escalonada que, según los estudios de Mauricio Orozpe⁷², es la matriz geométrica concordante con el *tonalpohualli* de este códice (Figura 18). Esto asociaría por metonimia al *copilli* con el ciclo agrícola de la Serpiente Emplumada. Nótese, además, los motivos de la escalinata ascendente-descendente y la línea **espiral** que se complementan en la greca.

El **pectoral** con forma de caracol es llamado **ehēcacózcatl** y está cortado transversalmente para mostrar, precisamente, la línea en **espiral (C)**. La metonimia del pectoral remite la prueba de destreza que el héroe debió superar en el mito del Mictlan, por lo tanto, es una forma altamente simbólica-narrativa. De modo análogo, Ehécatl Quetzalcóatl suele portar los instrumentos para la penitencia, sean **puntas de agave** o **de hueso (D)**, los cuales remiten al episodio del mito donde el héroe sangra su miembro en penitencia para dar vida a la humanidad.

En la Figura 17, el personaje aparece cargando al Sol (**E**) que transita por el inframundo durante la noche y es guiado por Xólotl, el *nahualli* de Quetzalcóatl. El pelo y la barba rubia (**F**) también son metonimias solares pues coinciden con las representaciones del dios Tonatiuh. Esto además remite a una era pasada cuando Ehécatl Quetzalcóatl fue uno de los cuatro soles. Adicionalmente, existen otros elementos que conforman la iconografía común del personaje, como las **orejeras** de concha torcida o **epcololli (G)** y los **collares** de caracoles (véase

⁷⁰ Barba Ahuatzin, Beatriz (2017), *op. cit.*, p. 94.

⁷¹ Matos Moctezuma, Eduardo (2018), “Templos dedicados a Ehécatl Quetzalcóatl” en *Arqueología...*, *op. cit.*, p. 57.

⁷² Orozpe Enríquez, Mauricio (2010), *op. cit.*, p. 90.

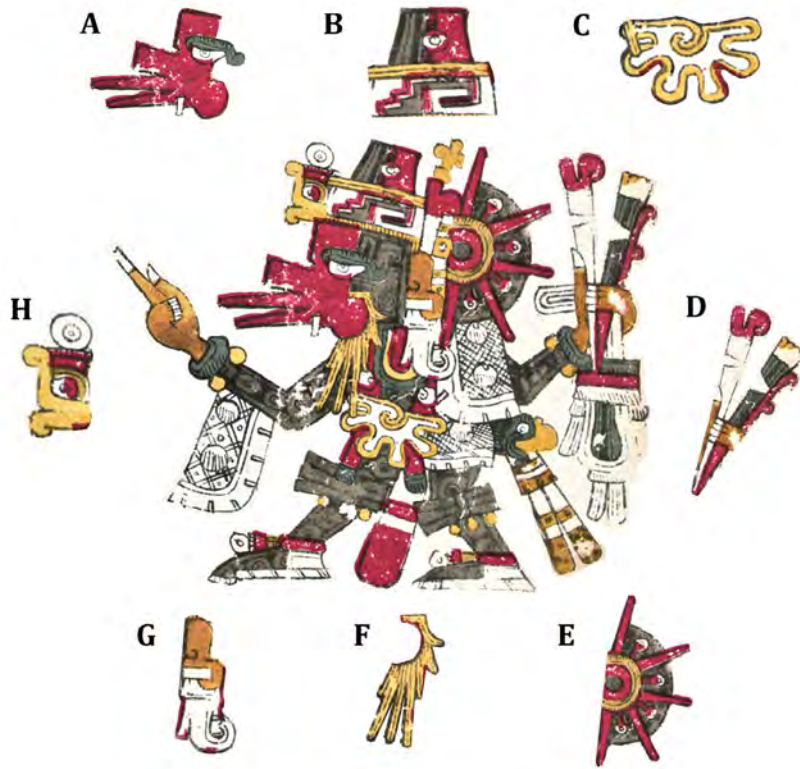


Figura 17. Ehécatl Quetzalcóatl. *Códice Borgia*, lám. 19.

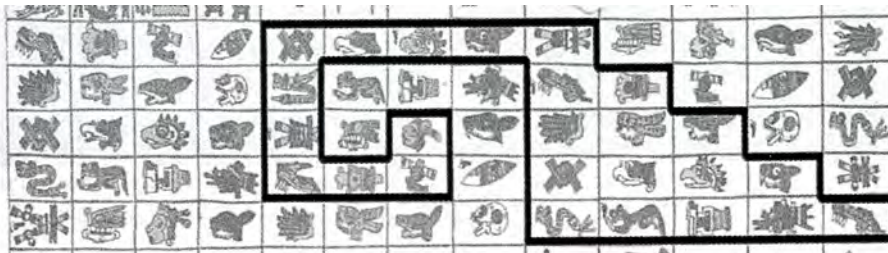


Figura 18. Greca escalonada concordante con la cuenta de los días en el *Códice Borgia*, tomada de Mauricio Orozpe (2010), p. 50.



Figura 19. Línea serpenteante que sugiere el orden de lectura de las láminas 49, 48 y 47 del *Códice Vindobonensis*.

Figura 16) que pueden suplir la espiral del *ehcacózcatl*. En la cabeza también suele llevar un *ehcatétotl* (H), ornamento que representa un pato ánade, ave de plumas verde turquesa empleadas como signos de belleza.

Hablando del color, cabe recordar que, en la trama del maíz, Quetzalcóatl se “nahualizó” en una hormiga negra. Sobre este color, Rosario Nava apunta que:

*...la pintura corporal negra está presente en escenas de sacerdocio, sacrificio, penitencia, así como en la representación de naguales y de hombres-dioses [...] También se encuentra en diversas escenas de ascenso y validación política de los gobernantes. [...] En el caso de Quetzalcóatl, algunos estudiosos señalan que este dios, en especial, era concebido como el origen de los linajes de poder entre los nahuas del centro de México.*⁷³

La tinta negra, por lo tanto, denotaba la ostentación del poder y era usada para pintar a las deidades y gobernantes. Entre las muchas lecturas que los investigadores han hecho de las láminas centrales del *Códice Borgia* destaca la interpretación de Angélica Baena, quien compara las imágenes con códices de la mixteca alta y

⁷³ Nava Román, Rosario, “Quetzalcóatl negro”, en *Noticonquista*, México, [en línea] <http://www.noticonquista.unam.mx/amoxltli/1247/1213>, consulta: 6/04/2020.



Figura 20. Monomito de 9 Viento. Detalles de las láms. 49, 48 y 47 del *Códice Vindobonensis*. Obsérvense los abundantes signos o *tonaltin* en las imágenes: 2 Lluvia, 2 Movimiento, 10 Casa, etc.

encuentra similitudes con los rituales de entronización y legitimación de gobernantes⁷⁴ u “hombres-dioses”, tales como el señor 8 Venado o el propio 9 Viento.

Tal vez el documento donde es más evidente la emanación de Ehécatl Quetzalcóatl como héroe arquetípico es el *Códice Vindobonensis*, también llamado *Códice*

⁷⁴ Baena Ramírez, Angélica, *op. cit.*, p. 18.

Yuta Tnoho o *Viena*. Con 52 láminas de 22 x 26 cm dobladas en biombo, es un *amoxtli* pintado con dos tradiciones estilísticas diferentes: el anverso narra los mitos cosmogónicos de la cultura mixteca o *ñuu savi* y en el reverso está pintada una relación incompleta de linajes de los señoríos de Tilantongo, Oaxaca, desde el siglo X. Aunque se desconoce la fecha exacta de su elaboración, se cree que la parte inacabada se pintó alrededor de 1520.⁷⁵

Tanto el *Borgia* como el *Vindobonensis* se leen de derecha a izquierda, contrario a los textos de lenguas latinas. En el *Vindobonensis* hay líneas rojas que sugieren una lectura serpenteante (Figura 19) y el recorrido entre las láminas 49, 48 y 47 constituye el monomito de 9 Viento, desde su nacimiento milagroso de un pedernal, el llamado a la aventura cuando los *ñuhu* celestes lo atavían con los símbolos de Ehécatl Quetzalcóatl, hasta el fin de la aventura cuando entrega la lluvia a los *ñuu savi* (Figura 20).

Finalmente, cabe anotar que, en una traducción alternativa de Quetzalcóatl, el “cóatl” podría derivar de *cuâtej*, “gemelo”, y el quetzal podría referirse a la belleza. Esto lo haría “Gemelo Precioso” en complemento de Serpiente Emplumada. Y si de arriba hacia abajo tiene a su dualidad, su sombra o sus nahuales (Xólotl, la hormiga negra o el tlacuache), al lado tiene a su hermano gemelo.

2.3 Los destinos en manos del héroe-*trickster* lunar, Tezcatlipoca

Cuenta un relato otomí del municipio de Acambay⁷⁶ que al coyote (o *miñ'yo* en otomí) le causaba tristeza que la gente no tuviera con qué cocinar las tortillas. Por

⁷⁵ León-Portilla, Miguel (2013), “Los mixtecos”, en León-Portilla, Miguel (ed.), *Historia documental de México 1*, 4ª edición, México; UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas, p. 268.

⁷⁶ Gómez Sánchez, David y Pedraza Durán, Iván (2018), “El coyote protagonista de la cosmogonía otomí-mazahua. Un análisis de los mitos de la creación” en *Mitológicas*, vol. XXXIII, Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas, [en línea] <https://www.redalyc.org/jatsRepo/146/14658271002/html/index.html>, consulta: 17/02/2020.

ello prometió llevarle fuego a un hombre llamado Xua. Se adentró en la cueva del monte y, resollando, durmió a los guardias del fuego para llevarse una leña encendida que regaló a Xua. La esposa de éste pudo por fin cocinar las tortillas, pero como era primeriza, se le quemaron. El coyote se las tuvo que comer y por eso ahora huele a tortillas quemadas.

En otra narración hallada en el *Códice Florentino*⁷⁷, un guerrero (*tiácauh*) que viajaba por el bosque se encontró con un coyote que tenía una pata apresada por una serpiente. Atemorizado, el guerrero decidió ayudarlo y aporreó a la serpiente. Cuando el coyote fue rescatado le regaló a su libertador dos guajolotes y luego otro cuando caminaba hacia su casa. Al llegar allí le regaló un guajolote más como premio a su buen juicio, lo cual vaticinaba un futuro próspero en las batallas venideras del guerrero.

Entre los otomíes o *hñahñu* del sur de la Huasteca se tenía al coyote por encarnación del dios del fuego, *Sihta sipi*⁷⁸. Los nahuas identificaban a *Otontecuhli* como el “Señor de los otomíes”, cuya equivalencia era *Huehuetéotl* (“Dios Viejo”), aunque también era cercano a *Huehucóyotl*, “Coyote Viejo” (Figura 21). Asociado a la danza, el fuego, la discordia, la indiscreción y la música, *Huehucóyotl* aparece en los códices con forma de coyote, con una venda amarilla transversal sobre los ojos, con un pectoral de caracol cortado a la mitad y con algún elemento musical, sean instrumentos como sonajas o tambores (*huéhuetl*), o inclusive junto a danzantes. Aunque en ocasiones hay mitos que lo relacionan con Quetzalcóatl por el robo del fuego, al coyote se le tiene más por advocación de Tezcatlipoca, particularmente por sus atributos musicales. En efecto, Tezcatlipoca un día mandó al Sol a su nahualli *Yohualli Ehécatl* (“Noche Viento” o “Viento Nocturno”) “para que trajera al mundo la música y las danzas”⁷⁹ que terminaron por vincularse con el coyote aullador.

⁷⁷ Olivier, Guilhem (1999), “Huehucóyotl, “Coyote Viejo”, el músico transgresor. ¿Dios de los otomíes o avatar de Tezcatlipoca?”, en *Estudios... op. cit.*, p. 120.

⁷⁸ *Ibid.*, p. 117.

⁷⁹ *Ibid.*, p. 116.

Las innumerables fábulas sobre el coyote se extienden más allá de Mesoamérica hasta el territorio hoy estadounidense. En todas, el coyote es el ícono predilecto para hablar de la inteligencia humana y su conquista, mediante la razón, sobre el mundo natural. La metáfora resultante conjuga saberes individuales en un pensamiento socializado, es decir, la sabiduría colectiva. Dicho de otro modo, el coyote que pone a **prueba** el temperamento humano representa el dominio del ser exterior mediante la lucha interna, la introspección en lo profundo del inconsciente, y por eso perdura en las narraciones populares.

La **prueba** es un motivo recurrente en los mitos de los héroes pues, en la medida en la que el héroe logra superarla, es lo que vuelve a su viaje efectivamente heroico. La prueba no sólo es física, sino también moral y de astucia. Pero también puede ser superada de manera tramposa. He allí una paradoja. Dentro de los arquetipos del inconsciente colectivo, Carl Jung destaca al **trickster** —embaucador, bromista o tramposo— como la figura que se encuentra más cercana a la **sombra** por representar los defectos de la personalidad. Es un ser pueril y malicioso, aunque nunca enteramente “malvado” pues sus acciones o son inconscientes o son desinteresadas⁸⁰. Por si fuera poco, su naturaleza es dual, a mitad de lo divino y a mitad de lo animal; por ello tiene la capacidad de **cambiar su forma física** a



Figura 21. Huehucóyotl,
Códice Borgia, lám. 64.

⁸⁰Jung, Carl G. (1980a), *op. cit.*, p. 264.

voluntad. Al pensar en un *trickster*, quizás venga a la memoria la imagen del bufón de las cortes medievales o la del juglar y sus hipnotizantes trucos. Como en la lírica de las canciones juglarescas o en las bromas de un arlequín diabólico, el *trickster* es el reflejo irónico de las verdades más íntimas del individuo que no se advierten a simple vista.

Los nahuas del Altiplano decían que en el bosque habitaba *Yohualteputzli* (“Hacha Nocturna”), un hombre decapitado que andaba con el tórax abierto y el corazón expuesto. Si la valiente o desafortunada persona que se encontraba con él durante la noche lograba arrancarle el corazón, debía enterrarlo en un bulto de papel y abrirlo al amanecer para conocer su propio destino. Si en lugar del corazón había plumas blancas y espinas —que siempre eran cuatro— se consideraba un augurio favorable; si había carbón o andrajos, el augurio era funesto⁸¹. Bajo este aspecto nocturno, al *Moquequelo*, “El burlón”, se le consideraba un nahual de Tezcatlipoca, el *teotl* omnipotente amo de los destinos y de las transformaciones. Aunque temible, con esta forma salía únicamente por las noches.

Precisamente, la **noche** es una característica representativa de esta deidad que destaca en las fuentes pictóricas del período posclásico. Aunque no se sabe con certeza cuándo inició su culto, es posible que el jaguar olmeca sea la base ancestral que generó la concepción de este dios. Algunos autores sugieren que los jaguares reticulados de Teotihuacán (Figura 22) están empa-



Figura 22. Jaguar reticulado, mural 5, zona 11, Atetelco, Teotihuacán.

⁸¹ Olivier, Guilhem (2004), *Tezcatlipoca. Burlas y metamorfosis de un dios azteca*, México; Fondo de Cultura Económica, p. 42.



Figura 23. Tepeyóllotl, *Códice Borbónico*, ca. 1562, pág. 3.

rentados con Tezcatlipoca especialmente por su vínculo con la lluvia⁸². La asociación al jaguar más evidente se encuentra en Tepeyóllotl, “Corazón de la Montaña”, también conocido como el “Señor de los animales”, con quien Tezcatlipoca comparte, en las fuentes coloniales tempranas como el *Códice Borbónico* (Figura 23), los atributos gráficos del espejo de obsidiana en el pie y en la cien, el pectoral de disco en el pecho y el tocado de plumas de garza o *aztaxelli*. Según el mito de los soles, Tezcatlipoca fue el primero durante la era de los gigantes hasta que Quetzalcóatl lo golpeó con un bastón y cayó al agua convirtiéndose en jaguar.

Simbólicamente, la transformación de Tezcatlipoca en jaguar representa “el fin de una era”⁸³ y por ello es su nahual más poderoso. El jaguar es el animal nocturno por excelencia. Sus dotes visuales

lo vuelven un gran cazador durante la noche y es el felino mejor adaptado para cazar bajo el agua. Esta relación terrenal-acuática lo liga también al espacio de Tláloc (“Néctar de la Tierra” o “Aquel que es la encarnación de la tierra”⁸⁴), el *teotl* de la lluvia. Manifestación de las fuerzas telúricas, el jaguar resguarda las cuevas que son las entradas al inframundo acuático, el paraíso *Tlalocan-Tamoanchan*. Desde adentro, el rugido de Tepeyóllotl estremece las montañas, símbolos de la parte femenina del cosmos como se ha mencionado antes, y por eso nacen las nubes. Tlá-

⁸² Olivier, Guilhem (1998), “Tepeyóllotl, “Corazón de la montaña” y “Señor del eco”: el dios jaguar de los antiguos mexicanos”, en *Estudios de Cultura Náhuatl*, vol. 28, México; UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas, p. 115.

⁸³ *Ibid.*, p. 104.

⁸⁴ *Ibid.*, p. 113.

loc y los *tlaloques* recuperan el agua fértil de las montañas para regarla por el mundo.

Si las águilas, las aves y la Serpiente Emplumada son las imágenes de lo celeste y lo diurno, entonces los lagartos, los jaguares y el “Corazón de la Montaña” lo son de lo terrestre-acuático y lo nocturno, seres de enormes garras como las de la diosa Tlaltecuhltli (“Señor [sic] de la Tierra”), la devoradora de todos los seres. A la correlación entre el jaguar, las cuevas, las montañas y el agua habría que sumarle el símbolo de lo femenino —o del ánima— por excelencia: la luna. En la metonimia, el jaguar se vincula con los signos gráficos lunares, es decir, las vasijas llenas de agua (Figura 24).

Otra de las tantas asociaciones de Tezcatlipoca se encuentra en el *tonalli Ce Miquiztli*, “1 Muerte”, cuyo glifo en el *tonalpohualli* es un cráneo (Figura 25). Aunque a primera vista resulté una imagen terrible, en ocasiones el signo tenía una connotación más positiva, de prosperidad y de fortuna. Si bien la muerte es funesta y dolorosa, también es inevitable. Como apunta Alma Barbosa, esto se advierte en el imaginario mesoamericano en donde, a diferencia del occidental, “la muerte no tiene la función de redimir los pecados, sino de garantizar la continuidad de la vida”⁸⁵ y por esta razón se le consideraba un “principio regenerador de la vida”⁸⁶. Lo aparentemente paradójico de este signo se resuelva con la metonimia entre los huesos y la luna. Recuérdese el mito de Quetzalcóatl quien, para crear una nueva humanidad, tuvo que recuperar



Figura 24. Tepeyólotl sobre montaña con motivos nocturnos, *Códice Borgia*, lám. 63.

⁸⁵ Barbosa Sánchez, Alma (2010), *La muerte en el imaginario del México Profundo*, Morelos; Juan Pablos Editor, Universidad Autónoma del Estado de Morelos, p. 23.

⁸⁶ *Ibid.*, p. 185.

los huesos de otra época. También el mito de cuando Huitzilopochtli venció a Coyolxauhqui desmembrándola. La Luna llena representa su cráneo pues es un ser descarnado, un sol muerto⁸⁷ que, pese a todo, sigue dando continuidad al ciclo vida-muerte. Así, los huesos son materiales de altísimo valor porque son figuras del principio regenerador y, por otra parte, la luna, a veces figurada con vasijas de hueso, es símbolo de fertilidad, de ahí que el signo pueda tener cierta carga favorable.

Otra aparición de Tezcatlipoca era un cráneo (*tzontecómatl*) que castañeaba los dientes para espantar o morder las pantorrillas de las personas. También se vinculaba al signo *Ce Miquiztli* con la hechicería y por eso regía la vida de quienes nacían durante la trecena iniciada con ese signo pues “podían, luego de prácticas mágicas, cortarse en pedazos.”⁸⁸ Nótese que los atributos mágicos, chamánicos y de sanación son también característicos del *trickster* pues justamente al chamanismo “pertenece toda la fenomenología de la espiritualidad.”⁸⁹ Más adelante se ahondará sobre esto.

Bajo el aspecto de *Itztli* (“Obsidiana”), Tezcatlipoca se relaciona con el cuchillo y el pedernal, ornamentos del autosacrificio y de la expiación de los pecados (Figura 26). En efecto, se decía que, en el paraíso celeste *Tamoanchan*, un dios cometió una transgresión y fue expulsado: “la creación del fuego con leña es simbólicamente asi-



Figura 25. *Tonalli Ce Miquiztli* con un espejo humeante en la cien; detalle del *Teocalli* de la guerra sagrada, Museo Nacional de Antropología, CDMX.

⁸⁷ Olivier, Guilhem (2004), *op. cit.*, p. 76.

⁸⁸ *Ibid.*, p. 79

⁸⁹ Jung, Carl G. (1980a), *op. cit.*, p. 256.



Figura 26. Signo calendárico *Ce Tecpatl*, “1 Pedernal”, con un espejo humeante en la cien; detalle del *Teocalli* de la guerra sagrada, MNA, CDMX.

milable a la unión sexual ilícita de una diosa en Tamoanchan, o bien al desgarramiento (¿violación?) de *Tlaltéotl* [*Tlaltecuhltli*, mencionada arriba].”⁹⁰ En los códices *Borbónico*, *Borgia* y *Vaticanus 3773* se sugiere que fue Itzpapálotl (“Mariposa de Obsidiana”) la víctima de la transgresión⁹¹. Este sería el origen del placer sexual como pecado, pero también el origen del **tiempo**. En el *Códice Telleriano-Remensis*, uno de los nombres que recibe Itzpapálotl es justamente Oxomoco y a Cipactonal se le relaciona con Venus⁹². Recuérdese que ellos fueron los antepasados de la humanidad que crearon la cuenta de los días.

Hijo de la transgresión divina o transfiguración del propio Tezcatlipoca, nació Itztlacoliuhqui (“Cuchillo de Obsidiana Curvo”) que en alguna ocasión intentó flechar al Sol, pero éste le devolvió la flecha dándole en la frente y mandándolo al inframundo. Allí se convirtió en señor de las heladas y las cosechas invernales. Su aspecto gráfico destaca por llevar una máscara-gorro enroscado que le cubre toda la cara; además luce una nariguera lunar y una flecha con forma de carrizo roto le atraviesa la frente (Figura 27). Al igual que Tezcatlipoca suele aparecer vendado de los ojos como castigo de la transgresión, de allí que se le tome como dios de la “justicia punitiva”⁹³. No es de extrañar que el espejo de obsidiana que porta Tezcatlipoca y su disminuida capacidad de visión diurna estén asociados a sus poderes de adivinación.

⁹⁰ Olivier, Guilhem (2004), *op. cit.*, p. 207.

⁹¹ *Ibid.*, p. 218.

⁹² *Ibid.*, p. 228.

⁹³ *Ibid.*, p. 215.



Figura 27. Itztlacolihqui,
Códice Borgia, lám. 69.



Figura 28. Itzpapálotl, Códice Borgia, lám. 11.

Cuando Itzpapálotl descendió al mundo se comió a los cuatrocientos *mimixcoa* (“serpientes de las nubes”; estrellas de la Vía Láctea) que fueron traídos de vuelta a la vida por Mixcóatl (“Serpiente de Nube”; La Vía Láctea) y pudieron derrotarla con flechas. Al quemarla, Itzpapálotl estalló en cinco cuchillos de pedernal y por eso se la representa cargando estas armas (Figura 28). El segundo cuchillo era blanco, como los huesos, y quedó en posesión de Mixcóatl. Éste último es el dios venusino con el que Tezcatlipoca se fusiona o en el que se transforma cuando da inicio una nueva era. Esto ocurre en un año **Ome Ácatl**, “**2 Caña**”, fecha del fuego nuevo⁹⁴ y también el *tonalli* de Tezcatlipoca. Conocido como Camaxtli por los tlaxtaltecas, como Taras por los tarascos y asimilado a Xipe Totec entre los mexicas, Mixcóatl es el dios de la cacería, las guerras y los nuevos inicios (Figura 29). Para cerrar el círculo iniciado con el coyote, puede añadirse que a Mixcóatl también se le tenía por deidad suprema entre los otomíes (Figura 30).

⁹⁴ *Ibid.*, pp. 225-226.



Figura 29. Mixcóatl, *Códice Borgia*, lám. 25.

¿Entonces quién es Tezcatlipoca? Un coyote que regala el fuego y pone a prueba a la gente, un guerrero seductor que comete un crimen divino, un señor frío castigado y que castiga, una fuerza lunar que aguarda en las montañas y en el agua, un jaguar que encarna el poder de la tierra y de la noche. Un adivino sabio, a veces burlón, frecuentemente temible, que augura la muerte, pero también designa los destinos en la vida porque lo ve todo a través de su espejo de negra obsidiana. **Tezcatlipoca** es el “**Señor del Espejo Humeante**”, un dios huidizo que aparece como tal sólo en la época del posclásico mesoamericano y particularmente

en la región central del Altiplano, entre los hoy estados de Puebla, Morelos, Tlaxcala, Estado de México, Hidalgo y Ciudad de México. Tezcatlipoca aparece más bien por sus desdoblamientos, o tal vez se le pueda entender mejor como una compleja trama de aspectos míticos, históricos y sociales que se amalgamaron con el paso de los siglos. El resultado fue la imagen de este personaje, un pictograma ideológico-narrativo.

Adorado y temido principalmente por los pueblos nahuas y otomíes chichimecas, era precisamente el dios tutelar de los texcocanos y de los tepanecas. Quizás la mayor abstracción gráfica que los *tlacuiloque* utilizaron para representar a Tezcatlipoca fue el **círculo**, la figura ideal del todo, de la repetición constante y, desde luego, del tiempo. Regresando al *Códice Borgia* donde se identificó al personaje de Quetzalcóatl, en realidad el personaje más prominente del código es Tezcatlipoca bajo su forma de “Noche Viento”. Aunque son cuantiosos los elementos que lo identifican en ésta y otras fuentes visuales, a continuación, se describirán sólo los atributos gráficos de mayor simbolismo iconológico. La imagen (Figura 31), se ha tomado de la lámina 17 donde Tezcatlipoca aparece cargando los 20 signos *tonalli*, es decir, los signos de los destinos (véase la Tabla 2).

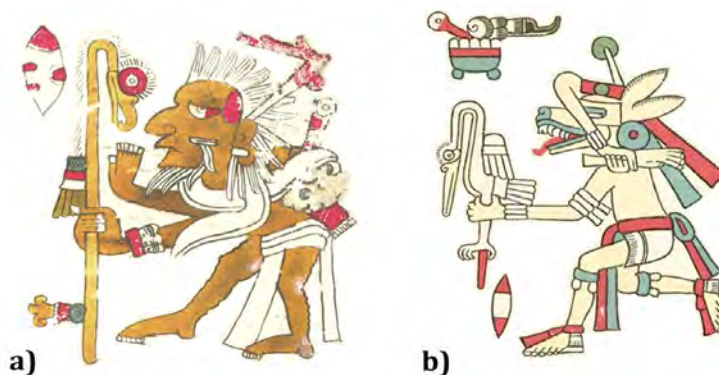


Figura 30. a) Iztac Mixcóatl, *Códice Borgia*, lám. 24; b) Huehuecōyotl, *Códice Fejérváry-Mayer*, lám. 32. Ambos comparten atributos como el gesto, el bastón de garza y el pedernal.

La apariencia del Señor del Espejo Humeante sobresale por llevar pintura facial negra con dos rayas amarillas horizontales sobre los ojos y la boca (A). Los ojos y bocas rayadas son atributos compartidos con sus advocaciones, como Xiuhtecuhtli o el Tezcatlipoca Rojo, y denotan juventud⁹⁵. Otro aspecto de Tezcatlipoca relacionado con lo anterior es Telpochtli, el joven tutelar de los *telpochcalli*, casa de jóvenes o escuelas. Tezcatlipoca también lleva el cuerpo pintado de negro casi siempre, aunque en el código *Fejérváry-Mayer* este color es sustituido a veces por el azul, lo que puede confundirlo con Huitzilopochtli⁹⁶. Recuérdese que el color negro era empleado para denotar poder, en este caso, el de la noche, lo invisible y lo omnipresente.

En la sien luce un *aztaxelli* que es un ornato de dos plumas de garza —o una sola dividida— con plumones de ave en la base y puesto de manera horizontal (B). El *aztaxelli* es un ornamento característico de los guerreros que podían usarlo

⁹⁵ *Ibid.*, p. 108.

⁹⁶ Beyer, Hermann (1910), “¿Existe en el Código Fejérváry-Mayer una representación de Huitzilopochtli?”, en *Anales Del Instituto Nacional De Antropología E Historia*, tomo 3 (2), [en línea] <https://www.revistas.inah.gob.mx/index.php/anales/article/view/6671>, consulta: 9/9/2020. p. 534.

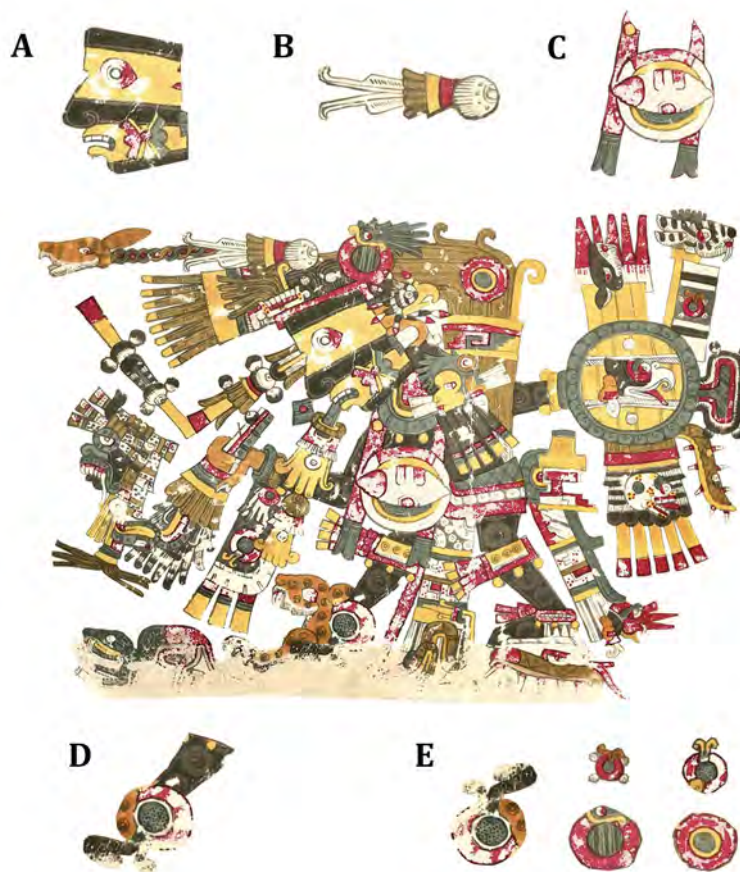


Figura 31. Tezcatlipoca, *Códice Borgia*, lám. 17.

también como trofeo de sus capturas próximas a sacrificar. Otros *teteo* con algún aspecto guerrero también lo portan como Tepeyóllotl, Mixcóatl, Mictlantecuhtli e Itzapálotl⁹⁷. Precisamente, el Tezcatlipoca guerrero lleva el nombre de Yáotl, “ene-

⁹⁷ Vauzelle, Loïc (2017), “Los dioses mexicas y los elementos naturales en sus atuendos: unos materiales polisémicos”, en *Trace*, n° 71, [en línea] <https://journals.openedition.org/trace/2420>, consulta: 9/9/2020.

migo”. Además, en el *Códice Borbónico* porta un gran tocado cuadrado con plumones blancos que simula la noche estrellada.

Sobre su pecho cuelga un pectoral con forma de disco blanco sostenido por cintas rojas, el **anáhuatl (C)**. Los colores blanco y rojo son los mismos usados para pintar las estrellas y los ojos. Dentro del pectoral a veces aparece un espejo de negra obsidiana o de color azul turquesa que simula el **agua de los lagos**, es decir, espejos líquidos. Recuérdese que este dios tiene la vista disminuida y en ocasiones lleva venda en los ojos. El espejo aumenta simbólicamente su capacidad sobrenatural de visión.

Existen otros elementos gráficos en esta y otras imágenes del personaje que varían según el contexto en el que aparecen. No está de más mencionar las grebas de las pantorrillas echas con piel de jaguar, los pedernales que adornan sus brazos, el *chimalli* o escudo con flechas, el *pantli* o bandera que porta junto a una cesta decorada con grecas escalonadas. También es común verlo portando el **tlachialoni**, que es un instrumento con forma de amoscador ataviado con plumas y con una medalla de oro perforada en su centro. Éste se usaba en batalla para aumentar la visión de un modo similar a un catalejo.

Son dos los signos gráficos más definitivos de Tezcatlipoca: el **pie arrancado** y el **espejo humeante**. El pie arrancado (**D**) puede leerse como una metonimia de la creación del mundo. En un mito los hermanos Quetzalcóatl y Tezcatlipoca descendieron a las aguas primordiales para matar al monstruo Cipactli y crear los niveles del universo con su cuerpo. Para atraerlo, Tezcatlipoca usó su pie como señuelo y el monstruo se lo arrancó.

En el imaginario mesoamericano se creía que las personas con deformaciones de los pies tenían la capacidad de controlar las lluvias y sus fenómenos asociados, esto hizo que las representaciones gráficas de los dioses vinculados a estos fenómenos respondieran a la misma lógica. En los relatos del *Popol Vuh* de los mayas *k'iché*, por ejemplo, *Hurakan* es el dios “Una Pierna” y precisamente su única extremidad

es el rayo o relámpago⁹⁸. Existen relieves de guerreros en Chichén Itzá que tiene una pierna arrancada y sustituida por volutas de humo con formas serpenteantes.

Curiosamente, la palabra en náhuatl para Luna y pierna es la misma, *metztli*⁹⁹ y las fuentes señalan que el bulto sagrado o *tlaquimilolli* de Texcoco incluía el fémur heredado del dios¹⁰⁰. Tezcatlipoca se ilustra con el hueso del pie expuesto o sustituido por una serpiente o por un espejo humeante. Otra interpretación del signo gráfico es la transgresión que el personaje cometió en *Tamoanchan*. Al ‘desgarrar’ o tener actos sexuales ilícitos con Tlaltéotl, fue castigado con la expulsión del paraíso celeste. Del crimen nació el fuego y, por ello, sobre el *anáhuatl* de la lámina 17 del *Códice Borgia* aparece un pedernal, símbolo también del rayo, atrapado en el espejo de agua. El pie arrancado sería entonces la metonimia de una mutilación sexual¹⁰¹, donde el pie sustituye al pene del héroe. Vale agregar que cuando Tezcatlipoca luce sus dos pies completos, se habla del tiempo previo a su transgresión. En una imagen del códice *Fejérváry-Mayer* aparece el Cipactli devorando el pie de Xochipilli (“Niño Flor”), otro aspecto joven asociado a Tezcatlipoca.

Y finalmente está el **tezcatl** o espejo humeante del héroe que a veces sustituye a su pie y que también porta en la cien o en otras partes de su figura (E). Objeto del mayor contenido filosófico en el pensamiento mesoamericano, el espejo de Tezcatlipoca es el símbolo de su absoluta providencia. En la *Historia de los mexicanos por sus pinturas* y en el *Códice Florentino* se asocia al héroe con las constelaciones circumpolares, es decir, la Osa Mayor y la Osa Menor. Como bien se sabe, desde el punto de vista de la Tierra, la Vía Láctea y en general toda la bóveda celeste giran alrededor de la estrella polar (Figura 32). El espejo humeante podría ser una abstracción gráfica de este fenómeno. En efecto, debido a la latitud del centro de

⁹⁸ Olivier, Guilhem (2004), *op. cit.*, p. 426.

⁹⁹ *Ibid.*, p. 416.

¹⁰⁰ *Ibid.*, p. 146.

¹⁰¹ *Ibid.*, p. 470.



Figura 32. Izquierda: Tezcatlipoca con la pierna torcida que termina con un espejo humeante, *Códice Borgia*, lám. 21. Derecha: constelación de la Osar Menor que termina con la estrella polar en un extremo.

México, la estrella polar aparece “enterrada” en el horizonte durante el verano, lo que referiría alegóricamente a la imagen del pie devorado por el monstruo terrestre¹⁰².

El simbolismo del espejo humeante se extiende más allá del horizonte, como la misma noche. Era un instrumento de comunicación entre lo humano y lo divino, es decir, lo invisible que escapa de la percepción y la razón humana. Hecho de pirita o de obsidiana, el instrumento era usado por los sabios nahuas o *tlamatinime* tanto para comunicarse con los dioses como para guiar y formar el carácter de las personas. Al frente de un espejo de obsidiana se reflejaban ‘deformemente’ los rostros de quienes lo miraban. Quizás veían las verdades más íntimas o los más oscuros recónditos de su propia sombra. Detrás, gracias a la fuerza divina, el sabio observaba el rostro de la gente y lo moldeaba según los destinos marcados por el *tonalpohualli*. Era un objeto que veía y debía ser visto.

Los espejos que lleva Tezcatlipoca en la lámina estudiada van delineados con pintura roja que, junto a la pintura negra del *teotl*, conforman el difrasismo en

¹⁰² *Ibid.*, p. 414

náhuatl para señalar la **sabiduría**: “*in tllili, in tlapalli*”. El espejo es de obsidiana, pero pintado de azul turquesa, color del agua, de la belleza y del fuego nuevo; de *xihuitl*, el año. Humea porque está ardiendo. Así lo consignan las volutas de humo negras o amarillas o blancas que salen hacia la izquierda y a la derecha, como las estrellas nubosas que giran alrededor de la estrella polar. El espejo de obsidiana era símbolo de los gobernantes que lo usaban de guía para la prosperidad de su pueblo: la roca ígnea cristalina, el fuego terrestre, iluminaba con su brillo y hacía aparecer las cosas, hacía aparecer el círculo del tiempo. Así, Tezcatlipoca tomaba el espejo humeante entre sus manos y reflejaba el porvenir de todas las personas. **Era él quien designaba los *tonalli*, los nombres calendáricos, los destinos.**

Resulta inquietante que un personaje tan esencial en las fuentes primarias del área nahua, cuyas relaciones iconográficas e iconológicas pueden llegar a ser abrumadoras, sea tan desconocido actualmente. La razón quizás sea porque cuando llegaron los españoles asimilaron a Tezcatlipoca con el diablo judeocristiano. Omnipresente amo del tiempo y de los destinos, cualidades que sólo su propio dios poseía, el Señor del Espejo Humeante fue la deidad más combatida por los evangelizadores, al grado que prácticamente quedó en el olvido y sólo ha podido ser reconstruida porque sobrevivieron sus desdoblamientos. ¿Qué es lo que vuelve entonces heroico a este personaje diabólico, un *trickster* lunar? Carl Jung apunta justamente que el *trickster* es “en conjunto un héroe negativo y, sin embargo, logra alcanzar mediante su torpeza lo que otros fallan con sus mejores esfuerzos.”¹⁰³

¿Acaso no son *tricksters* todos los héroes antes de su apoteosis? Seres luchando contra su propia sombra durante su viaje interno hasta que logran conquistarla. Tezcatlipoca es un personaje más cercano a los defectos de la naturaleza humana y por ello su fuerza simbólica radica en mostrar el camino correcto mediante la alegoría del reflejo en un espejo. O como sugiere Guilhem Olivier:

¹⁰³ Jung, Carl G. (1980a), *op. cit.*, p. 255.

El espejo es, pues, a la vez un símbolo de conocimiento y un medio de perpetuar la herencia de la comunidad. Las personas menores, los niños pero también [...] la gente del pueblo, deben mirarse y dejarse guiar por este instrumento que es, asimismo, un símbolo de los antepasados y de los dirigentes.¹⁰⁴

Quetzalcóatl crea y le da vida al mundo, pero Tezcatlipoca nos dice cómo vivirlo.

2.4 Breviario

A lo largo de este capítulo se ha destacado que las imágenes del contexto mesoamericano, incluidas las de los héroes, constituían un vasto sistema de comunicación visual cuyas convenciones deben ser correctamente identificadas para entender sus valores simbólicos. Las diversas idiosincrasias y formas antiguas de ver el mundo viven a través de esta iconografía, aunque para una mirada desinformada quizás resulte demasiado abstracta o incomprensible. Por ello es necesario que el diseñador, ilustrador o artista visual, en tanto asume la labor de ‘traducir’ estas imágenes, reconozca primero los fundamentos de diseño que las originaron antes reproducirlas en contextos contemporáneos. A modo de síntesis, se enlistan algunas de estas bases:

- En Mesoamérica se empleaba la **metonimia** o reconstrucción mental a través de signos gráficos para la representación visual del mundo.
- También existía un **principio de complementariedad** entre dos fuerzas que creaban y perpetuaban el mundo. Este principio cosmogónico se expresaba visualmente a través de **cosmogramas** o representaciones de la estructura del universo que, gráficamente, son **desdoblamientos** en

¹⁰⁴ Olivier, Guilhem (2004), *op. cit.*, p. 446.

un plano que conectan el arriba, el abajo, el centro y los cuatro rumbos cardinales.

- La primera fuerza de la creación era la **femenina, fría, acuática-terrestre**, del **abajo** y asociada a la **Luna**. La segunda fuerza era la **masculina, cálida, celeste**, del **arriba** y asociada al **Sol**. Ambas fuerzas dieron origen al tiempo.
- La pareja heroica antecesora de la humanidad obtuvo el **don** de la **cuenta de los días**, *xihuitl* o el año de 365 días, y *tonalpohualli*, los 260 días adivinatorios. Estos últimos llamados **tonalli** se usaban como sistema de registro nominal.
- En el imaginario mesoamericano, el **tonalli** equivalía al día de nacimiento, al **nombre calendárico** y al **destino** de cada persona o deidad. El *tonalli* se expresaba visualmente con uno de **20 signos** figurativos junto a uno de **13 numerales** redondos ($20 \times 13 = 260$). Estos glifos son los más comunes en la iconografía prehispánica del posclásico y son similares entre culturas. El *tonalli* entonces corresponde a la fuerza cálida, celeste y solar que forma parte de la imagen de los personajes hallados en la plástica prehispánica del posclásico.
- **Quetzalcóatl** era el **héroe solar** por excelencia. Su imagen sigue siendo una metáfora del **ciclo agrícola** que origina la vida y, alegóricamente, se le puede pensar como una **línea** que une todas las esquinas del cosmos.
- En el periodo posclásico, Quetzalcóatl se vinculó con **Ehécatl**, el **viento**, y sus signos gráficos eran: **máscara roja** de ave, gorro cónico o **copilli**, pectoral **ehcacózcatl** de caracol y puntas de agave o hueso para el auto-sacrificio.
- **Tezcatlipoca** era un **héroe lunar** asociado al arquetipo del **trickster** o bromista que está en conflicto con su sombra o sus defectos. Es un personaje que se encuentra por sus **nahuales** vinculados a la **noche**, las **fuerzas telúricas** y el **destino**. Era él quien designaba los atributos de los

tonalli y los asignaba a cada persona. Se le puede pensar como una línea en **círculo**.

- **Tezcatlipoca** lleva signos gráficos como la **pintura facial y corporal negra** con **rayas amarillas** en la boca y los ojos, el **aztaxelli** en la cabeza, el pectoral **anáhuatl**, el **pie arrancado** y el **tezcattl** o espejo humeante hecho de obsidiana que anuncia el destino o *tonalli* de las personas.

El análisis iconológico de las imágenes de Ehécatl Quetzalcóatl y Tezcatlipoca ha demostrado que sus diseños obedecían a convenciones visuales con una función comunicativa en contextos de amplia variedad lingüística. El diseño del héroe narra al héroe, como se ha reiterado desde el capítulo anterior. Así, una lectura educada de los atributos del Ehécatl Quetzalcóatl, por ejemplo, sirve de guía a través de sus monomitos asociados, como el de la creación de la humanidad codificado en su pectoral, el del fuego regalado a los seres humanos codificado en el tlacuache o el del viento que transita por todos los niveles del cosmos y posibilita el ciclo agrícola codificado en su máscara o en la greca escalonada.

En suma, la iconografía mesoamericana es reproductora de las cosmovisiones endémicas que, de una u otra forma, se mantienen vigentes. Sus imágenes son constancia de cómo el principio de complementariedad entre dos fuerzas creadoras, una cálida celeste y otra fría acuática-terrestre, se dibujaba, pintaba o esculpía asociándola a los personajes. Aunque no se han revisado las diferencias simbólicas entre los 260 *tonalli*, cabe resaltar que muchos de los códices prehispánicos son almanaques donde se detallan tales propiedades adivinatorias, pero queda mucho por entenderlas. Si la **fuerza cálida** se expresaba visualmente con los nombres calendáricos o *tonalli*, ¿cómo se expresaba la **fuerza fría**? En el siguiente apartado se examinará este aspecto latente pues corresponde a la cualidad determinante de las emanaciones del héroe en Mesoamérica: eran **nahuales**.

3. Nahualli.

Cuando nuestros héroes fueron dioses-nahuales:
la imagen total del Yo



3. *Nahualli*.

Cuando nuestros héroes fueron dioses-nahuales: la imagen total del Yo

Hasta ahora se ha señalado que el arquetipo del héroe es un modelo universal del inconsciente colectivo que se encuentra en toda la humanidad y en sus mitos cosmogónicos e históricos. Sin embargo, cuando se identifica el rostro de algún héroe, éste no es el arquetipo en sí, sino a una **emanación** del modelo universal que aparece en una región y en una época específica. En el caso mesoamericano, Ehécatl Quetzalcóatl y Tezcatlipoca constituyen un par de emanaciones del héroe en el Altiplano Central del periodo posclásico. Ahora es momento de explorar específicamente por qué el fenómeno del nahualismo corresponde a las cualidades del arquetipo del héroe emanado en este contexto.

De acuerdo con Serge Gruzinski, cuando Cristóbal Colón desembarcó en las islas caribeñas pretendía encontrarse con pueblos “idólatras” —musulmanes y judíos— pero, en su lugar, dio con grupos de religión desconocida que carecían de **ídolos**. El culto que rendían los indígenas era más bien hacia los objetos que, en la lengua isleña taíno, eran nombrados *zemíes*:

Provistos de funciones políticas, de propiedades terapéuticas y climáticas, los zemíes tienen sexo, hablan y se mueven. [...] A diferencia de los ídolos que representan al diablo o a falsos dioses, los zemíes son esencialmente cosas, dotadas de existencia

*o no [...] cosas que traen a la memoria el recuerdo de los antepasados; piedras que favorecen los partos, que sirven para obtener lluvia, sol o cosechas*¹⁰⁵

Pedro Mártir utilizó el término *zeme* para entender dichos objetos en similitud a los “espectros” que se pintaban en la plástica europea de esa época, pero sería Hernán Cortés quien entendería que, para vencer a los pueblos mesoamericanos, primero debía hacer guerra a las expresiones visuales que motivaban el culto endémico. Tenía que construirlas como antítesis de las imágenes cristianas que lo acompañaban. Así, los *zemes* que halló durante su expedición hasta México-Tenochtitlan fueron contruidos ideológicamente como “ídolos” según la tradición cristiana, es decir como falsos dioses, para justificar sus acciones ante la corona española y la autoridad pontificia. Este proceso, a menudo pasado por alto, sería determinante para la suplantación de los motivos religiosos endémicos por los impuestos desde Occidente mediante una narrativa hegemónica de la percepción visual.

Los pueblos nahuas usaban la voz ***ixiptla*** para referirse a las imágenes como verdadera presencia de lo figurado. Según Alfredo López Austin, derivada de la partícula *xip*, la palabra *ixiptla* significa piel, cáscara o cobertura¹⁰⁶. De esta manera, una estatua, una pintura, un envoltorio sagrado (*tlaquimiloli*) o incluso una persona —sacerdote, sacrificado o gobernante— eran *ixiptla* de los dioses. Por esta razón, en la reconstrucción biográfica de muchos líderes mesoamericanos existen diversas confusiones pues eran ***ixiptlatia*** de deidades —“hombres-dioses” para López Austin—, en cuyas narraciones se mezcla el mito, la leyenda y la historia.

Este modo indígena de percibir y expresar la visualidad resultó imposible de desbaratar para los evangelizadores franciscanos, dominicos y agustinos que debieron aprovechar el culto al *ixiptla* o **imagen-presencia** para suplantarlo por la

¹⁰⁵ Gruzinski, Serge (2012), *La guerra de las imágenes. De Cristóbal Colón a Blade Runner (1492-2019)*, México; Fondo de Cultura Económica, capítulo I, s/n, [versión eBook].

¹⁰⁶ López Austin, Alfredo (2014), *Hombre-Dios: religión y política en el mundo náhuatl*, 3ª ed., México; UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas, p. 119.

iconografía cristiana. Uno de los recursos más usados para la causa fueron las exhibiciones teatrales que aparecieron en Tlatelolco desde 1533. Las dramatizaciones fueron tan efectivas que a la de la *Ascensión de Tlaxcala* asistieron —quizás exageración del cronista que la registró— cerca de 80 mil personas¹⁰⁷.

Ante el espectador de la época, más que dramatizaciones, estaba presenciando la repetición de verdaderos eventos divinos. Allí donde había **personajes** no veía más que *ixiptlatia*. Si el actor era un *ixiptla* porque se le entendía como una presencia verdadera de lo divino, lo era, además, porque estaba recubierto con un disfraz. En el pensamiento antiguo, el concepto de disfraz o cobertura estaba asociado a otra expresión simbólica llamada **nahualismo**. Entre los nahuas actuales de Chimalhuacán, por ejemplo, a los danzantes disfrazados aún se les llama *nahuales*¹⁰⁸. ¿Qué es entonces el nahualismo?

3.1 El cuerpo humano en el pensamiento mesoamericano

Al escuchar la palabra **nahual** seguramente viene a la mente algún relato sobre un “brujo” que se vuelve animal —sea un perro negro o un tecolote— para dañar a la gente. Si bien ésta es la noción popular en el imaginario mexicano contemporáneo, en las fuentes mesoamericanas se trata de un concepto completa y complejamente distinto. Debe anotarse que el tema del nahualismo está lejos de agotarse, pues sus aspectos socioculturales e históricos varían según la región y el grupo étnico donde se estudie. Por lo pronto, sí que se tiene información suficiente para entender la base ontológica sobre la que se fundamentan los aspectos simbólicos del nahualismo.

¹⁰⁷ Gruzinski, Serge (2012), *op. cit.*, capítulo III., s/n [versión eBook].

¹⁰⁸ Martínez González, Roberto (2006), “Sobre el origen y significado del término *nahualli*” en *Estudios de Cultura Náhuatl*, vol. 37, México; UNAM, p. 103, [en línea] <http://www.revistas.unam.mx/index.php/ecn/article/view/9313/8691>, consulta: 7/06/2020.

Para empezar, es necesario matizar distinciones respecto a otros sujetos sobrenaturales. La voz “**nagual**” con “**g**” es una castellanización de la palabra en náhuatl **nahualli**. Para efectos de este trabajo, en adelante se empleará **nahualli** tanto para nombrar al sujeto como a su aspecto sobrenatural. Un **nahualli no es** un brujo, ni un mago, ni un hechicero. Estos términos tienen connotaciones negativas porque el pensamiento novohispano las consideraba prácticas heréticas contrarias al dogma cristiano, por lo tanto, no son útiles para entender el fenómeno en el imaginario mesoamericano. El **nahualli** tampoco es un sacerdote o un chamán pues sus prácticas están fuera de los actos religiosos en el primer caso, y no requieren el consumo de alucinógenos en el segundo. Tampoco se le puede considerar un médico o un curandero; lo primero porque requiere de una educación específica en tal ciencia y lo segundo porque es una variable despectiva del anterior. Sin duda un **nahualli** tiene una formación espiritual, pero en opinión de Roberto Martínez González¹⁰⁹, quizás sea mejor entenderlo en función del contexto donde el **nahualli** realiza sus prácticas: como un **terapeuta** cuando se dedica al cuidado de la gente, como un **meteorólogo** cuando ‘lee’ el tiempo climático o como un **ritualista** cuando participa en actos ceremoniales. Por lo anterior, el **nahualli** debe pensarse como su propia categoría dentro de la tipología de seres con poderes sobrehumanos.

Su **capacidad de transformación** a voluntad en animales, plantas o fenómenos naturales tampoco es su característica definitiva, al menos no como una transfiguración física simple. Un **nahualli** es en esencia un **mediador** entre lo humano y lo divino, entre lo material y lo incognoscible. Según el principio de complementariedad, el cuerpo humano estaba formado también de dos partes, como menciona Alfredo López Austin:

¹⁰⁹ Martínez González, Roberto (2017), *El nahualismo*, 1ª ed., 2ª reimpr., México; UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas, p. 247.

*...una ligera, interna, imperceptible, y otra pesada, cobertora y perceptible. ¡Hasta los dioses se cubrían con una capa de materia pesada cuando venían al mundo! La materia pesada limitaba la acción de los cuerpos y los unía a la muerte.*¹¹⁰

Es justo la habilidad dialéctica entre estas dos materias lo que parece diferenciar al *nahualli* del resto de las personas. La **materia ligera** está dividida a su vez en tres tipos. Ya se ha revisado iconográficamente el primero, pues corresponde a la **entidad anímica** denominada **tonalli**, que es el alma-destino asignada a cada individuo al nacer según la cuenta adivinatoria de 260 días o *tonalpohualli*. Corresponde también al **nombre calendárico** de las personas y gráficamente está compuesto por uno de los 20 signos junto a uno de los 13 numerales (véase nuevamente la Tabla 2).

Adicionalmente, el *tonalli* es de naturaleza **cálida** y **luminosa** pues lo provee el Sol. Debido a esto, no sólo los humanos tienen *tonalli*, sino que todo lo alcanzado por el calor celeste —incluso bajo tierra, cuando el Sol viaja por el inframundo— posee dicha esencia, incluyendo plantas, animales, rocas, etc. El *tonalli* entendido simplemente como **calor** se distribuye por el cuerpo a través de la sangre y es fundamental en la formación del carácter del individuo. Todavía hoy entre los nahuas de Puebla, los mixtecos o los tzotziles se considera que la sangre provee el vigor y la fuerza de la vida, que acumula el calor con la edad y que incluso puede perderse en situaciones específicas¹¹¹. Por esta razón, para seguir viviendo es necesario consumir el calor-*tonalli* de otros seres vivos a través del alimento, particularmente de plantas como el maíz.

La vida del ser humano sigue, en consecuencia, una lógica de intercambio con el mundo natural. El cuerpo existe porque al igual que las plantas germina de la tierra; es *si'tzo'*, “carne-tierra”, para los amuzgos; es *ñune'yu*, “carne-lodo”, para los mixes¹¹². La misma vida es un préstamo de la tierra, de los númenes telúricos-acuá-

¹¹⁰ López Austin, Alfredo (2016), *op. cit.*, pp. 70-71.

¹¹¹ Martínez González, Roberto (2017), *op. cit.*, pp. 45-46.

¹¹² *Ibid.*, p. 31

ticos, y por eso se le piden préstamos a Tláloc y a los *tlaloques* para que el tiempo sea próspero y las cosechas sean abundantes. Por eso al final de la vida se salda la deuda ofrendando el propio cuerpo a la tierra, alimentándola con el preciado *tonalli* y comenzando de nuevo el ciclo¹¹³.

Una **segunda entidad anímica** radica en el corazón (*yollotl* en náhuatl) o en órganos aledaños. Denominada *yolia* por López Austin —idea que retoman investigadores como el mismo Roberto Martínez—, el alma del corazón es donde convergen las sustancias inmateriales del individuo: el conocimiento, las emociones, la memoria, la voluntad y demás¹¹⁴. Tal vez pueda entenderse como la integración del consciente-inconsciente que para Carl Jung conforma la totalidad del **Yo**. La *yolia* es una esencia tan elemental que trasciende incluso la cobertura pesada; se desprende del cuerpo y viaja durante el sueño. Para grupos étnicos como los nicaraos de Centroamérica, el *yulio* del corazón contiene tanto la forma de la persona como el **aliento** que se desprende cuando ésta muere¹¹⁵. Así, en muchos pueblos contemporáneos el “alma” que trasciende la mortalidad y va al inframundo es la que radica en el corazón: *ndähi* para los otomíes, *iwigá* para los rarámuris, *mintzita* para los purépechas, *omeaats* para los huaves, etcétera.

De acuerdo con Alma Barbosa, en el imaginario indígena la muerte de la persona constituye un periodo de transición que se “concibe como el nacimiento a su existencia sobrenatural”¹¹⁶. Por este motivo las prácticas funerarias aún vigentes son de altísimo cuidado y valor simbólico. El universo de estas prácticas es enormemente rico y diverso. Más aún, es persistente; desde las costumbres populares de gran parafernalia en los días de muertos hasta los ritos cotidianos donde se prepara a los muertos con ajuares especiales, se les reza durante los novenarios o se levantan cruces para proteger no sólo al cuerpo sino también al alma-corazón que viajará

¹¹³ *Ibid.*, pp. 256-257.

¹¹⁴ *Ibid.*, p. 34.

¹¹⁵ *Ibid.*, p. 40.

¹¹⁶ Barbosa Sánchez, Alma (2010), *op. cit.*, p. 193.

al inframundo con una nueva existencia. Estas prácticas funerarias representan “el bastión de resistencia del imaginario mesoamericano”¹¹⁷ que sobrevivió al embate de la colonización.

Al morir un individuo su alma-corazón queda expuesta y vulnerable. En muchos de los ritos fúnebres se deben “recoger” las partes del alma que dejó el muerto por sus lugares habituales y se colocan en un corazón figurado, por ejemplo, en una piedra nombrada *teyolia*¹¹⁸. Sin embargo, en el mundo terrenal siempre queda un alma remanente que, dependiendo del lugar donde se halle, puede resultar dañina. Ésta correspondería a la **tercera entidad anímica** de naturaleza **fría**. Si bien no todos los pueblos indígenas actuales la identifican como un alma aparte —varios señalan más de tres inclusive—, algunos como los tutunakú o los zapotecas la asocian al desprendimiento del alma-corazón como un aire o también como una **sombra**; es *bxin*, precisamente en zapoteco¹¹⁹. En algunos grupos nahuas se le denomina **ihíyotl** (“resuello”) y proviene del hígado, de ahí que se le relacione con las pasiones incontrolables del individuo, es decir, con el remanente dañino. Nótese la equivalencia con el arquetipo junguiano igualmente llamado sombra.

Los nahuas de la Sierra Negra de Puebla usan el término *ecahuil*¹²⁰ y lo entienden como un tipo de viento frío y oscuro (vale recordar a *Yohualli Ehécatl*, “Noche Viento”, advocación de Tezcatlipoca). Esta entidad anímica emana del cuerpo, se proyecta y reside en el exterior, como la sombra literal llamada *cehualli*. Si el *tonalli* proviene del cielo, el *ihíyotl*, *ecahuil* o *cehualli* es provisto por la tierra; el primero engendra al segundo. En el mundo físico es completamente lógico que lo luminoso del *tonalli* produzca lo oscuro de la sombra. De igual modo, al ser un aspecto etéreo que existe fuera del cuerpo, se le considera también una **entidad compañera**. Tal

¹¹⁷ *Ibid.*, p. 22.

¹¹⁸ *Ibid.*, p. 40; p., 137.

¹¹⁹ Martínez González, Roberto (2017), *op. cit.*, p. 60.

¹²⁰ *Ibid.*, p. 61.

es caso de los tzeltales, que llaman *nojketal* al “amigo” del corazón que se separa cuando el individuo muere¹²¹.

Otra forma de llamar a esta entidad anímica **fría, sombría y compañera** es precisamente ***nahualli***. Con suerte, en este momento la lectora o el lector acaba de mirar su propia sombra. Recuérdese que es la percepción de la realidad lo que genera las narraciones que dan sentido a las relaciones del mundo. En el caso de esta entidad compañera es pensar el cuerpo humano indisociable de su entorno natural y sobrenatural.

Sin duda este aspecto del imaginario mesoamericano subsistió hasta nuestros días, por ejemplo, entre tzotziles, tzeltales, zapotecos y muchos otros pueblos, se piensa a la entidad compañera como un **animal** de carne y hueso cuyo destino, carácter y bienestar están ligados al del individuo acompañante. Este imaginario lleva por nombre **tonalismo** y considera que el animal y la persona comparten una **coesencia** por haber nacido al mismo tiempo. Tal coesencia es el *tonalli* que enlaza los cuerpos simbólica y simbióticamente; el animal sería entonces *nahualli* de la persona por compartir el mismo *tonalli*. De este modo, sí la persona cae enferma o sufre daño físico, su entidad compañera también sufre los mismos males y viceversa¹²²; el vínculo del *tonalli* puede romperse y debe restituirse.

Así, la designación del animal compañero obedecía también a un orden jerárquico vinculado al destino previsto desde el nacimiento. Un *macehualli* nahua, por ejemplo, tendría como acompañante a un guajolote o a un roedor; caso opuesto el de un noble *pipiltin*, cuyo *nahualli* sería un jaguar o un águila. Este constructo humano-animal existe en múltiples culturas a nivel mundial y se denomina **teriomorfismo**. Se encuentra en los pueblos de América del Norte bajo el concepto de totemismo y “dos espíritus”, en las figuras del panteón mitológico del Egipto

¹²¹ *Ibid.*, p. 62.

¹²² *Ibid.*, p. 103.

antiguo o incluso en el licántropo europeo que tuvo una fuerte influencia sobre los pueblos originarios de América durante el periodo colonial.

Para Carl Jung, el animal acompañante corresponde al **arquetipo del espíritu** cuya función es proveer conocimiento al héroe durante su viaje pues constituye un ente de mayor sabiduría: “gracias a su casi total inconsciencia, el animal siempre ha simbolizado la esfera psíquica del hombre que reside escondida en la oscuridad de la vida instintiva del cuerpo.”¹²³ Cabe recordar que cuando Quetzalcóatl descendió al inframundo y cayó en una trampa pidió el consejo de su *nahualli* con forma de perro, Xólotl. En la profundidad del inconsciente subyacen verdades ocultas y valiosas, es por eso que el héroe desciende reiteradamente a los abismos de la sombra psíquica en su búsqueda. Recuérdese también que Tezcatlipoca ponía a prueba a las personas “nahualizado” como coyote y precisamente un *trickster* es capaz de transfigurarse en animales.

Algunas entidades compañeras tenían cualidades telúricas y lluviosas. Por tal razón, entre los nahuas el patrono de estas entidades solía ser o Tláloc o el Señor del Monte, es decir, “Corazón de la Montaña”, Tepeyóllotl, que era el *nahualli* jaguar más prodigioso de Tezcatlipoca. Su rugido era el trueno que llamaba a la lluvia. Precisamente, quienes tenían la capacidad de controlar las lluvias o los temporales y hacerse de riquezas eran personas que se “transformaban” en jaguares¹²⁴. Además, la influencia de fuerzas celestes y telúricas con forma de animales portentosos como el águila o el jaguar estaba relacionada con el nacimiento de futuros gobernantes. En relatos chichimecas estos animales daban alimento a los futuros jefes como si fueran sus padres; por eso los chichimecas se perforaban la nariz con huesos de águila y de jaguar¹²⁵. Es posible añadir otra perspectiva a este fenómeno: tal vez el *nahualli* también se descubría cuando la persona mostraba cualidades compartidas metafóricamente con algún tipo de animal, planta o evento natural.

¹²³ Jung, Carl G. (1980a), *op. cit.*, p. 247.

¹²⁴ Olivier, Guilhem (1998), *op. cit.*, p. 122.

¹²⁵ *Ibid.*, p. 124.

Hoy en día, muchos pueblos conciben a la entidad compañera como un **alter-ego** que se desprende del cuerpo y actúa durante el sueño. Este “aliento nocturno” viaja durante la noche, pero mantiene el vínculo con la persona a través del alma-calórica o del alma-corazón compartida. A veces se pierde y debe ser recuperada, a veces se enferma y un especialista debe curarla; por eso despertar a una persona dormida abruptamente es peligroso pues su *nahualli* puede extraviarse. Para los mayas peninsulares el individuo que se transforma en animal se denomina **wáay**, palabra cuya raíz es la misma que *wayak*, “soñar”; el mismo caso aplica para los tojolabales que utilizan la palabra *wayhel* para nombrar al sujeto “transformado”. Y así, entre los otomíes se dice que “el sueño es el discurso del nahual.”¹²⁶

El campo de acción nocturno del *nahualli* responde a una dinámica entre las tres entidades anímicas: el alma-corazón actúa con el *tonalli* durante el día y durante la noche emana como sombra, a veces, de forma animal. Es el modelo consciente-inconsciente análogo al viaje diario del sol, “tanto en el ciclo vital como en la jornada diaria que lleva al hombre del sueño a la vigilia y de la vigilia al sueño”¹²⁷. Nótese la equivalencia con el **ciclo cosmogónico** propuesto por Joseph Campbell (véase Figura 5), donde el viaje del héroe es un descenso y exploración dentro del sueño profundo.

Si lo que se controla es la entidad que se desprende, entonces **el *nahualli* no debe entenderse como la transformación material del cuerpo, sino como una proyección del alma fría** con forma de un animal, una planta o incluso de un fenómeno natural. Aunque el significado exacto de la palabra *nahualli* aún se desconoce, el sentido es cercano a expresiones como vestidura, cubierta o piel; si deriva de *nahualtia*, entonces sería rebozarse o esconderse¹²⁸. De este modo, la palabra *nahualli* debe ser entendida como **disfraz** o **cobertura** pues comparte el “sentido que encontramos en compuestos como *nahuatlatolli* (**metáforas**), que

¹²⁶ Martínez González, Roberto (2017), *op. cit.*, p. 135.

¹²⁷ *Ibid.*, 169.

¹²⁸ *Ibid.*, pp. 83-84.

significa «lenguaje encubierto o disfrazado»¹²⁹. Ahora bien, no todos los individuos poseen la capacidad de controlar a su entidad compañera; quienes sí la tienen son los hoy llamados nahuales, *waay*, “brujos”, *chanul* o *labiles*, cuya función en las sociedades mesoamericanas, puede advertirse, era diversa.

Aunque los autores revisados le llaman “hombre-*nahualli*”, en este texto usaré **persona-*nahualli*** o **gente-*nahualli*** para nombrarles pues la capacidad de proyección del *nahualli* era indistinta del sexo y podían tenerla mujeres y hombres por igual. La única definición antigua del término aparece en el *Códice Florentino* donde se describe que un

*nahualli es un tlamatini [sabio], un nonotzale [consejero] alguien en quien se puede confiar; es serio, respetado, no es sujeto de burla, no se le sobrepasa. El buen nahualli es un guardián, él es quien guarda algo, es discreto, astuto, devoto, útil, no hace nunca daño a otros.*¹³⁰

Definitivamente esta explicación original atribuye cualidades positivas al *nahualli*, aunque advierte que también existe un “mal *nahualli*”. En la suplantación del imaginario indígena la figura del *nahualli* se “demonizó” como se verá en el último apartado. Por lo pronto conviene revisar algunas características del “buen *nahualli*”.

En primera instancia cabe destacar su papel de *tlamatini* o de **sabio**. Cuando la entidad compañera deambula durante la noche, se halla en contacto con los aspectos de donde surgen las fuerzas naturales. Es decir, mediante su *nahualli* la persona que lo proyecta pueda transitar entre los diversos espacios naturales y sobrenaturales: la tierra de los humanos, los niveles celestes y los niveles del inframundo, habilidad reservada sólo para los *teteo*, las fuentes originarias de la realidad. Entre lo profano y lo sagrado, la persona-*nahualli* se encuentra justo a la mitad, es casi

¹²⁹ *Ibid.*, p. 88. [El énfasis en negritas es mío].

¹³⁰ *Ibid.*, p. 320.

divina¹³¹, como **semidiós**. Una de sus funciones sociales es intermediar entre las necesidades de la gente ante las fuerzas que proveen los recursos naturales. Lleva ofrendas a las montañas o los bosques y se comunica directamente con los *teteo*. Esta función parece más bien rutinaria, lo que le distanciaría de un sacerdote que intercede mediante el rito periódico.

La vida de la gente-*nahualli* está predestinada antes del nacimiento. Por ejemplo, como se mencionó en el apartado anterior, quienes nacían durante la trecena *Ce Miquiztli* o 1 Muerte del *tonalpohualli* tenían una predisposición a convertirse en este tipo de sabios por su relación con Tezcatlipoca. En tanto, las fuentes de Bernardino de Sahagún señalan que una persona-*nahualli* desaparecía y reaparecía en el vientre de su madre antes de nacer¹³². Su **nacimiento**, entonces, se anunciaba como un prodigio, casi un **milagro**. Si bien la persona nacía predestinada, a lo largo de su vida debía formarse en el “arte nahuálico”. Hoy día hay testimonios de “tiemperos” o “graniceros” que, luego de caer enfermos o ser golpeados por un rayo, tuvieron una experiencia onírica con las deidades terrestres y pluviales —*ítlaloques?*— quienes los seleccionaron como sus intermediarios¹³³ en una suerte de **llamado a la aventura** del *nahualli*.

Los dioses designaban a sus intermediarios, particularmente a los gobernantes. Algunos de estos sujetos documentados en las fuentes eran considerados **nanahualtin** — plural de *nahualli*— y lideraron las migraciones de sus pueblos y fundaron sus culturas porque actuaban en representación de su deidad tutelar. Alfredo López Austin los llama **hombres-dioses** por ser considerados imágenes de los dioses, *ixiptlatia*: “Se debe entender que el hombre-dios, aparte de ser la cobertura, es la semejanza del dios.”¹³⁴. Para Federico Navarrete es claro que el nahualismo estaba asociado a la legitimación de los gobernantes mayas durante el

¹³¹ *Ibid.*, p. 268.

¹³² *Ibid.*, p. 293.

¹³³ *Ibid.*, pp. 302-303.

¹³⁴ López Austin, Alfredo (2014), *op. cit.*, p. 120.

período clásico, pero durante el posclásico “se vinculaba con la conquista y la agresión militarista”¹³⁵. Esto se evidencia especialmente en los relatos mexicas donde los hombres-dioses son cuantiosos protagonistas.

Los *nahualli* gobernantes “se encargan de **proteger** a sus comunidades y, en ocasiones, manifiestan una cierta capacidad adivinatoria que podría haber fungido como símbolo de su dominio sobre el mundo social y natural.”¹³⁶ Esta capacidad **adivinatoria** —llamada *tlaciuhqui*— puede hallarse desde la pareja heroica de Cipactonal y Oxomoco quienes lanzaban granos para predecir el futuro. Recuérdese que así ayudaron a Quetzalcóatl a recuperar el maíz y por esto se les puede considerar los primeros *nanahualtin*¹³⁷.

El portento social de una persona-*nahualli* inspiraba respeto y admiración, pero también temor. Su presencia en la vida cotidiana parecía ser prominente. Cuando alguien enfermaba se creía que su entidad compañera estaba herida; recurrían entonces al sanador *nahualli* para que la curase en el mundo sobrenatural. Hoy día, la palabra en lengua *ayuuk* o mixe para la entidad compañera es *tso'ok*¹³⁸ cuya raíz es la misma que la del verbo sanar: *tsook*. Quizás el rol de la gente-*nahualli* era indispensable para **resguardar** el orden de su comunidad. Sus vínculos con el mundo de los *teteo* pluviales y telúricos les permitía estudiar y manipular fenómenos atmosféricos. Eran meteorólogos, *quiyahtlazqui*, “que lanza la lluvia”, o *teciuhtlani*, “que lanza granizo”¹³⁹; así atraían a la lluvia o alejaban a las tormentas. La persona-*nahualli* más poderosa se volvía rayos o bolas de fuego —¿cometas?— y combatía a los *nanahualtin* de otros pueblos. Eran **protectores** de su comunidad.

¹³⁵ Navarrete, Federico (2000), “Nahualismo y poder: un viejo binomio mesoamericano”, en Navarrete, Federico y Olivier, Guilhem, *El héroe entre el mito y la historia*, México; Centro de estudios mexicanos y centroamericanos, párrafo 5. [Versión eBook, 2013].

¹³⁶ Martínez González, Roberto (2017), *op. cit.*, p. 285. [El énfasis en negritas es mío].

¹³⁷ Orozpe Enríquez, Mauricio (2010), *op. cit.*, p. 195.

¹³⁸ Castillo Cisneros, María del Carmen (2016), “Los que van al cerro: imágenes de la cosmovisión mixe en Oaxaca, México”, en Carrera Maldonado, Beatriz y Ruiz Romero, Zara, *Abya Yala Wawgeykuna. Artes, saberes y vivencias indígenas americanos*, España; Acer-VOS, p. 145.

¹³⁹ Martínez González, Roberto (2017), *op. cit.*, p. 337.

Aunque en nuestros días resulta casi imposible saber cómo fueron socializadas realmente las personas-*nahualli*, el contraste entre las fuentes primarias y los testimonios contemporáneos sí nos permite recrear una imagen más cercana. ¿Qué es un *nahualli*? Si es la persona capaz de proyectar su entidad compañera o sombra para influir en el mundo sobrenatural, es considerada semidivina, nacida milagrosamente, llamada a la aventura por los dioses para proteger a su comunidad, para darle orden al mundo y hacerlo habitable, si repite un ciclo cosmogónico que la lleva al sueño profundo para adquirir mayor conocimiento y así aconsejar, guiar y sanar a la gente, entonces la persona-*nahualli* no es otra cosa que una emanación mesoamericana del arquetipo del héroe.

Pese a que le distancia epistémica establecida en el primer apartado de este trabajo es evidente, sí nos permite sentar una base ontológica común entre la persona-*nahualli* y el arquetipo del héroe. Bajo una perspectiva dialéctica, el *nahualli* es la sombra arquetípica de donde emana el rostro heroico mesoamericano, pero el contraste entre las dos formas de pensamiento no puede pasar inadvertido. En la teoría junguiana, la sombra es el aspecto negativo de la psique humana que debe ser combatido, caso contrario el de la cosmovisión mesoamericana que, si bien ve aspectos dañinos en la sombra cuando la persona muere, la considera más bien un elemento funcional de la vida. La sombra se domina, se proyecta, se enaltece como el vínculo humano indisociable entre el mundo natural y el sobrenatural.

3.2 Cómo hallar a las y los nanahualtin en la iconografía mesoamericana

Al ser una figura simbólica a veces abstracta, la representación del *nahualli* constituye un problema de estudio. Federico Navarrete advierte que por ello “en la práctica nahualística es tan difícil distinguir claramente entre metáfora y metonimia, entre analogía y transformación”¹⁴⁰. Posiblemente este problema fue compartido por las

¹⁴⁰Navarrete, Federico (2000), *op. cit.*, párrafo 16. [Versión eBook].

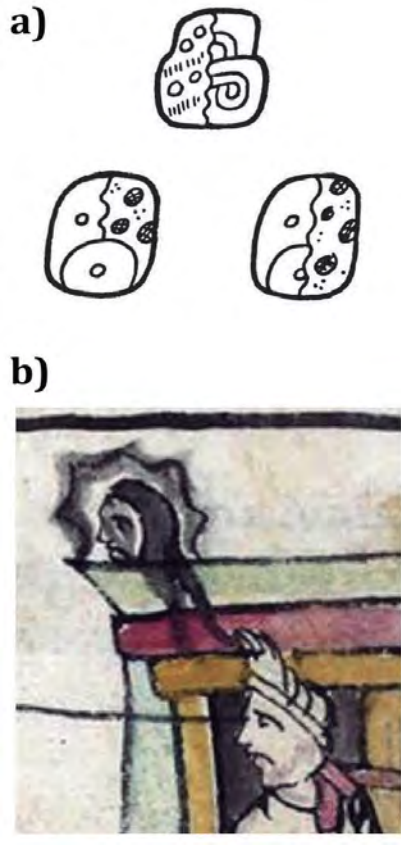


Figura 33. Glifo way, tomado de Stephen Houston (1989); b) Detalle de *Historia Tolteca Chichimeca*, 10v.

y los *tlacuiloque* de antaño quienes se valieron de cualquier recurso gráfico para figurar el *nahualli* en imagen, aunque para nosotros resulte difícil distinguirlo de cualquier otro elemento visual. Se sabe que ellas y ellos fueron considerados *tlamatinime* o sabios con formación técnica y cultural para comunicar visualmente el conocimiento. Miguel León-Portilla sugiere que los pueblos nahuas les estimaban por *tlilatl toltecatl*, “toltecas de la tinta negra”, pues poseían la *toltecatoyotl* o “toltequidad”, es decir, el más alto desarrollo de sabiduría en las artes¹⁴¹. Tanto mexicas y *ñuu savi* fabricaban los códices de *amatl* y de pieles curtidas de venado, mientras que los mayas usaban fibras de árbol *kopo* para hacer el papel o *ju’um*. Además, utilizaban pinceles de hueso, madera, caña o plumas de ave con pelo de animales o de humanos¹⁴².

No debe omitirse que las imágenes en los *amoxtli* son igualmente pinturas y signos de escritura, como señala Cecilia Rossell: “no existe separación entre la imagen y el texto; a cada forma se le interpreta su sentido y se le pronuncia su nombre, ya que este sistema era arte y escritura a la vez”¹⁴³. Tal vez los glifos más antiguos relacionados al *nahualli* están en Palenque y Tikal del período clásico bajo la forma

¹⁴¹ León-Portilla, Miguel (2017), *op. cit.*, p. 194.

¹⁴² Pardo Rodríguez, José Manuel (2002), et. al., “Los códices mesoamericanos prehispánicos” en *SIGNO. Revista de Historia de la Cultura Escrita*, n° 10, Alcalá; Universidad de Alcalá, p. 82.

¹⁴³ Rossell, Cecilia y Ojeda Díaz, María de los Ángeles (2003), *Las mujeres y sus diosas en los códices prehispánicos de Oaxaca*, México, D.F.; Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social, p. 20.

de **way** (Figura 33a) que, en la opinión de Stephen Houston y David Stuart¹⁴⁴, indicaría que muchos de los dioses mayas serían más bien **coesencias** o entidades compañeras. Por otro lado, el códice del siglo XVI, *Historia Tolteca Chichimeca*, muestra explícitamente el glifo *nahualli* como un halo de carácter sombrío (Figura 33b). Este glifo, sin embargo, habría sido pintado ya con influencia occidental.

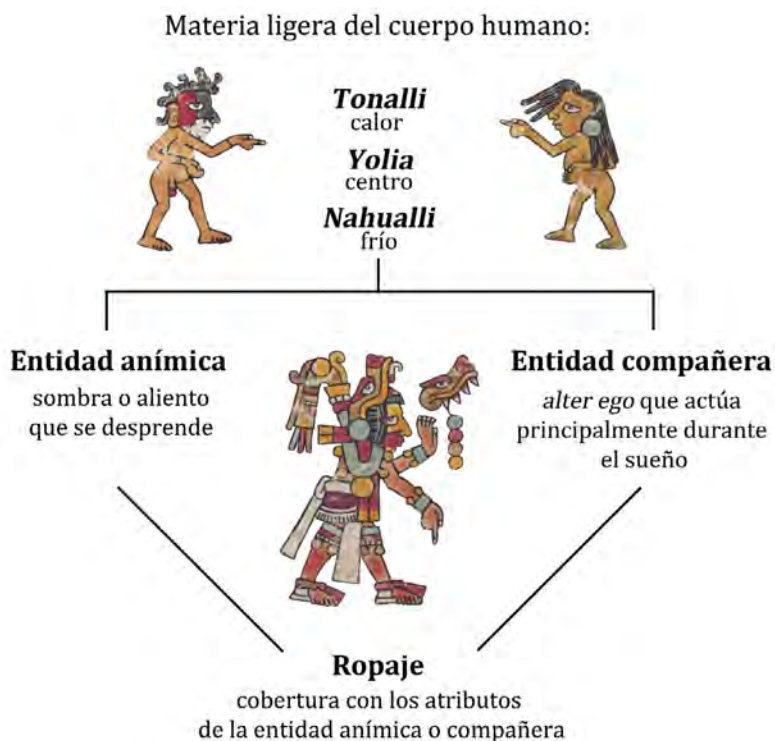


Figura 34. El cuerpo humano, sus materias ligeras y tres modos de nahualismo

¹⁴⁴ Houston, Stephen y Stuart, David (1989), “El glifo way: evidencia de la existencia de “coesencias” entre los mayas del período Clásico”, en *Research Reports on Ancient Maya Writing*, 30, Washington DC; Center for Maya Research, p. 13, [en línea] <http://www.mesoweb.com/bearc/cmr/RRA-MW30-es.pdf>, consulta: 25/07/2021.

Entonces, el nahualismo era un conjunto de prácticas culturales que debieron ser registradas en la plástica mesoamericana por los *tlacuiloque*, por lo tanto, esa traslación visual requería primero una acción de diseño. Si el *tonalli* se identifica con el nombre calendárico, ¿cómo se identifica el *nahualli*? Para facilitar esta tarea propongo entender al *nahualli* de tres modos complementarios como se muestra en el diagrama de la Figura 34.

Considero pertinente usar el término **ropaje** y no disfraz, pues este último se asocia con el arte dramático; ropaje, en su lugar, conlleva una carga solemne más cercana al simbolismo del *nahualli*. El personaje en la parte inferior del diagrama muestra cómo su imagen puede integrar elementos cosmogónicos a través de su diseño: el atributo “tonálico” es el nombre calendárico 4 Cipactli junto a su mano y, en complemento, el atributo “nahuálico” está sobre su cabeza a modo de gorro o yelmo con forma de serpiente o cocodrilo. Precisamente, en las fuentes consultadas el atributo nahuálico se toma como sobrenombre de cada personaje descrito, aunque no se le identifique como su *nahualli*. El fundamento de diseño radica en que, al identificar el *nahualli* de este modo, también se puede hallar un vínculo narrativo: en este caso, “4 Cipactli Serpiente Cocodrilo” es uno de los catorce dioses-serpientes hijos de la pareja 1 Venado que en los códices mixtecas recibe ofrendas para actuar sobre el mundo terrenal.

Roberto Martínez González apunta que si el *nahualli* era metafóricamente un ropaje, entonces “lo que las fuentes llaman la transformación fuera pensada como el hecho de portar a la entidad compañera y que tales imágenes representaran el cambio de forma.”¹⁴⁵ Por esta razón, sugiere que en la plástica prehispánica al *nahualli* se le puede hallar de cuatro maneras: 1) situado detrás de un personaje, 2) un gorro o yelmo con forma de la cabeza de un animal de cuyas fauces emerge una persona, 3) cargado sobre la espalda de un personaje y, finalmente aunque menos común, 4) la cabeza del *nahualli* o alguna de sus partes remplazando el pie de otro personaje¹⁴⁶, como el espejo de Tezcatlipoca.

¹⁴⁵ Martínez González, Roberto (2017), *op. cit.*, p. 189.

¹⁴⁶ *Ibid.*, pp. 171-175.

Siguiendo esta propuesta, a continuación y de manera puntual, se analizarán iconográfica e iconológicamente algunos atributos nahuálicos hallados en relieves, figurillas o códices de diversas áreas con el objetivo de evidenciar que, pese a las diferencias lingüísticas y culturales de la región, los fundamentos de diseño eran consistentes y por ello formaban parte de un gran sistema de comunicación visual entre diversos pueblos.

Tal vez el *nahualli* iconográfico más frecuente es la criatura mítica con forma de serpiente o cocodrilo fusionada con otros atributos. Este



Figura 35. Estela 19, La Venta, Tabasco. Mediateca INAH.



Figura 36. a) Estatuilla de barro, Colima, 300 AEC— 300 EC, Museum of Fine Arts, Houston; b) Cerámica, Veracruz, 700 EC—1000 EC, Art Institute of Chicago, Illinois.



Figura 37. El monstruo terrestre Cipactli arrancando el pie a Xochipilli en el *Códice Fejérváry-Mayer*, lám. 42.

nahualli puede rastrearse hasta la Estela 19 de La Venta (Figura 35), donde aparece detrás de un individuo ataviado con un gorro o yelmo —*cuaxicalli* en náhuatl que significa “cráneo”— de jaguar o de serpiente. Existen estatuillas en Colima del período preclásico (Figura 36a) y en Veracruz del período clásico tardío (Figura 36b) que llevan también un yelmo iremovible! con forma de animal; tal vez un caimán en el primer caso y tal vez un jaguar en el segundo.

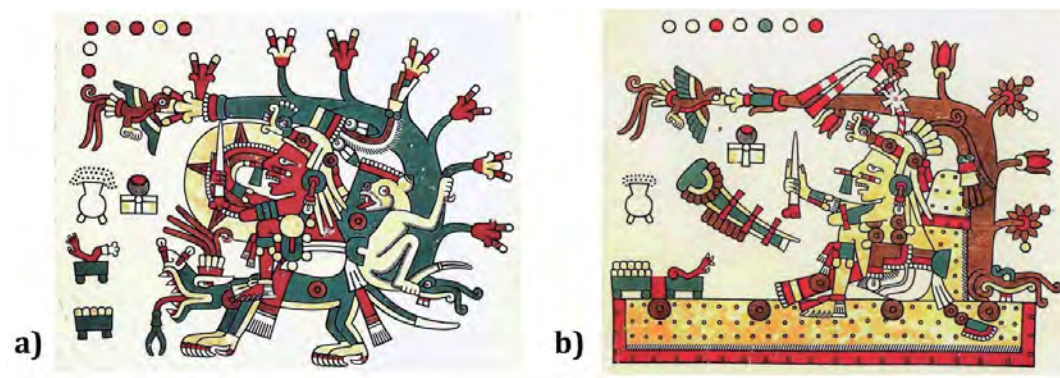


Figura 38. *Códice Borgia*, a) detalle de águila, lám. 53; b) dibujo de venado cargando al Sol basado en un detalle de la lám. 33.

En el *Códice Fejérváry-Mayer* aparece otra serpiente-cocodrilo, el Cipactli del mito nahua de la creación, arrancándole el pie a Xochipilli, un Tezcatlipoca joven. Por otra parte, en el *Códice Laud*, un enorme cocodrilo va cargando a Tonatiuh, el Quinto Sol (Figura 38a), y una serpiente recubre a Xochipilli (Figura 38b). Tanto la cola del cocodrilo como la de la serpiente están florecidas, metáforas visuales que evocan el mural de San Bartolo (véase Figura 15).

La relación de este *nahualli* ancestral con lo fértil y lo telúrico-pluvial es evidente. A Tláloc se le reconoce por sus ropajes de “red”, metonimia de la piel de su *nahualli* cocodrilo (Figura 39a), y su famosa máscara formada por dos serpientes encontrándose de perfil (Figura 39b). Otra de sus entidades compañeras es el *ahuizotl* o “espinas de agua” (Figura 39c), que para los mexicas era una criatura acuática con forma de perro o felino que tenía una mano al final de su cola. Esta criatura aparece en el *Códice Florentino* (L. VIII, fo.2r) también como el glifo asociado al gobernante o *tlatoni* del mismo nombre.

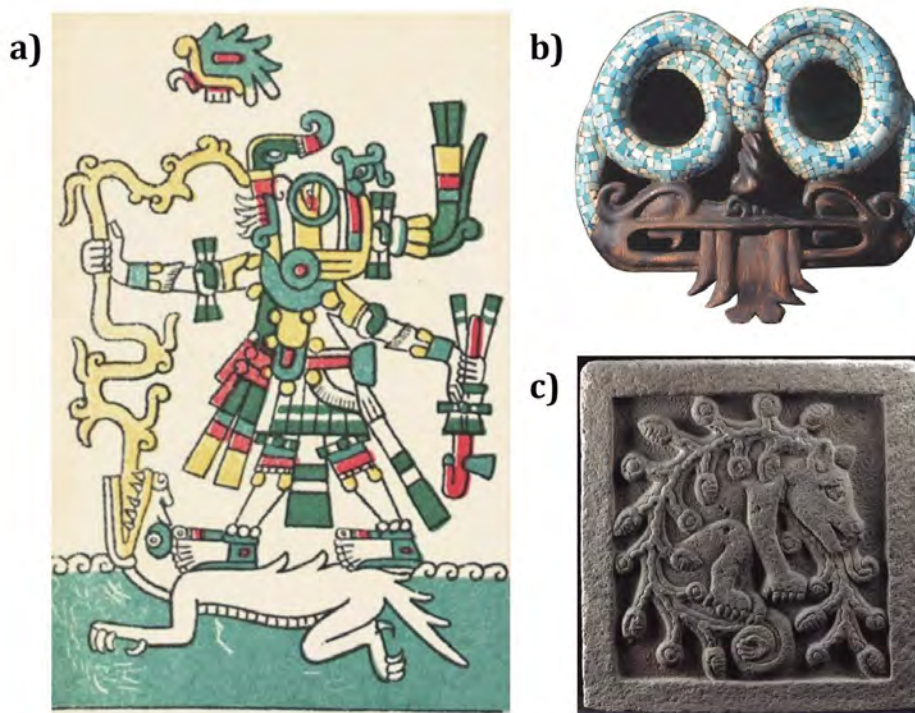


Figura 39. a) Tláloc, *Códice Fejérváry-Mayer*, lám. 4; b) Reconstrucción de máscara de Tláloc, Francisco González Rul, Museo Nacional de Antropología, CDMX; c) Lápida de *Ahuizotl*, Museo Nacional de Antropología, CDMX.

Existe una versión celeste del *nahualli* serpiente-cocodrilo que está vinculada al fuego y tiene garras de águila o jaguar. Para los nahuas era la *xiuhcoatl*, “serpiente de fuego”, que aparece en monolitos como el de la Figura 40 o también en la Piedra del Sol. Esta última va enmarcada por dos serpientes de fuego que se encuentra de perfil y de cuyas fauces emergen los rostros de dos personas-*nahualli*. Se decía que la *xiuhcoatl* no sólo era un *nahualli* de Huitzilopochtli, sino también el arma con la que venció a Coyolxauhqui. La boca de la *xiuhcoatl* suele estar elongada, enroscada y lleva ornamentos de estrellas que se han identificado con las pléyades.

Entre los *ñuu savi* o mixtecos y pueblos aledaños, la equivalente al *nahualli* anterior era la *yahui* (Figura 41), palabra que también se empleaba para nombrar a los “brujos” voladores: *yaha yahui*. La traducción de *yahui* aún es imprecisa, pero Manuel Hermann Lejarazu¹⁴⁷ sugiere que, derivada del término *yahuinduvua*, “cometa errático que corre”, *yahui* sería una metonimia de un cometa. A diferencia de la *xiuhcoatl*, la *yahui* tiene pedernales en la boca o en la cola, atributos del fuego celeste que la vinculan al poder como *nahualli* de los gobernantes.



Figura 40. Escultura de una *Xiuhcoatl*, The British Museum, Londres.



Figura 41. *Yahui*, detalle del *Códice Zouche-Nuttall*, lám. 51.

¹⁴⁷ Hermann Lejarazu, Manuel (2009), “La serpiente de fuego o *yahui* en la Mixteca prehispánica: iconografía y significado”, en *Anales del Museo de América*, XVII, D.F.; Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social, p. 70.

tes. Nótese que, en ambos casos, el diseño del cuerpo de las serpientes se conforma de figuras cuadradas que se extienden en varios desdoblamientos, esto las asocia al **glifo del año** como se verá en el último apartado.

Curiosamente el **nahualli serpiente-cocodrilo** mítico aparece cargando o protegiendo a los personajes, quizás por ello se le tomaba como símbolo de legitimación política. Pero ésta no era la única forma de un *nahualli*. Recuérdese que la sombra o la entidad compañera podía proyectarse en todo tipo de animales, plantas o fenómenos naturales. En el caso de varias diosas, por ejemplo, el *nahualli* suele aparecer en sus vestiduras. De acuerdo con Eréndira Martínez, en la época mesoamericana los atavíos eran distintivos “marcadores sociales”¹⁴⁸ entre los grupos dominantes y la población general. Una prenda característica de las mujeres era el *quechquémitl* o ‘blusa’ de forma romboide que se usaba rebozado sobre el torso. Esta prenda era vestida sólo por mujeres de alto rango social y por las diosas cuyos *quechquémitl* a veces forman parte de sus nombres. Así, las *teteo* con este atavío se vinculan al agua, la fertilidad, los mantenimientos, la sexualidad y el tejido¹⁴⁹.

Tlazolteotl, “Señora de los desperdicios”, del acto sexual y del tejido, en palabras de María de los Ángeles Ojeda Díaz “fue concebida como madre-tierra en su capacidad infinita e inagotable de dar fruto, como capa telúrica, profundidad ctoniana de la que nace todo”¹⁵⁰.



Figura 42. Tlazolteotl cargando a un niño, *Códice Laud*, lám. 29.

¹⁴⁸ Martínez Almonte, Eréndira (2019), *Tejidos de Historia. Estudio etnohistórico, etnológico e iconográfico del xequemu en Anghuan, Michoacán*, Tesis de Licenciatura en Etnohistoria, Ciudad de México; Escuela Nacional de Antropología e Historia, p. 82.

¹⁴⁹ *Ibid.*, pp. 87-88.

¹⁵⁰ Rossell, Cecilia y Ojeda Díaz, María de los Ángeles (2003), *op. cit.*, p. 120.

Ella es la imagen de la mujer en plenitud de procreación, por ello es patrona de las parteras. Tiene la boca manchada de suciedad, lleva orejeras y bandas en la frente de algodón. Su *nahualli* es una serpiente roja que a veces cruza su entrepierna aludiendo a la menstruación. Quizás el malacate sobre su cabeza y los instrumentos para hilar son también elementos nahuálicos.

Chalchiuhtlicue / 1 **Águila**, “La de Falda de piedras de jade”, es la Señora de las aguas telúricas: ríos y lagos donde solían realizarse rituales de limpieza para purificar los cuerpos de los recién nacidos. Está ligada al ciclo agrícola, la germinación y la purificación. Aparece con las mejillas pintadas con dos líneas negras, ropas adornadas de chalchihuites, a veces con un cántaro de agua, una nariguera de serpiente bicéfala color turquesa y un yelmo con forma de lagarto y orejas de jaguar, siendo estos quizás también sus *nanahualtin*. Pero su mayor *nahualli* es justamente el agua que fluye, motivo recurrente en su imagen. Es quizás el mejor ejemplo de entidad anímica proyectada como fenómeno natural.

Mayahuel, encarnación del maguey, es símbolo de la abundante fertilidad y de los sustentos, pues de esta planta se sacaban fibras para elaborar vestimentas y papel. De las pencas se hacían tejas y de sus puntas los instrumentos del autosacrificio, sin olvidar que también de esta planta se obtiene el pulque. Su *quechquémitl* y su falda o *cueitl* suelen



Figura 43. Chalchiuhtlicue, Códice Fejérváry-Mayer, lám. 3.



Figura 44. Mayahuel, Códice Laud, lám. 9.



Figura 45. Chantico, *Códice Borgia*, lám. 63.

llevar caracolillos y están pintados con ondas que aluden al agua. Su *nahualli* es la planta de maguey sobre la que reposa sentada o de la que emerge. Además, en el *Laud* está sentada sobre una tortuga.

Chantico, “La Moradora”, es la protectora de la casa. Señora del fuego terrestre particularmente de los hogares en estufas o fogones. Se le consideraba patrona de los joyeros, pulidores y grabadores. Otro de sus nombres es *Cuaxolot*, monstruo del bosque asociado al perro. El *quechquémitl* que usa es de color rojo con una línea amarilla, porta una larga manta sobre la cabeza que en ocasiones está ornamentada con un glifo similar al de la guerra, el *atlachinolli*. El fuego del hogar puede considerarse su *nahualli*.



Figura 46. Xochiquetzal, *Códice Fejérváry-Mayer*, lám. 46.

Xochiquetzal, “Flor de Plumas Preciosas”, es la diosa en plenitud reproductiva. Estaba vinculada al amor, los deseos sexuales y los placeres como la danza, el juego, las flores y todo lo relacionado con la belleza. Era considerada patrona de los artistas, *tlacuiloque* incluidos. Su imagen destaca por estar siempre ataviada bellamente con plumas coloridas y flores. Su *nahualli*, el quetzal, luce como yelmo o *cuaxicalli* sobre su cabeza y también la acompaña su otro *nahualli*, la planta florecida.

De **Itzapapálotl** conviene añadir que en su imagen a simple vista aterradora convergen varias metáforas visuales ligadas a aspectos nocturnos y escatológicos. Cuando aparece con figura antropomorfa tiene la boca descarnada mostrando sus dientes, en el *Borgia* su cara está pintada de blanco con rayas rojas verticales y negras horizontales, sus cuatro extremidades terminan con garras de águila, zopilotes, lechuzas o tecolotes. La mariposa de obsidiana es su *nahualli* más prominente, aunque el pernal de sacrificio y las aves mencionadas también le son asociados. Itzapapálotl es una diosa celeste nocturna, pero caída a causa de su transgresión sexual en el Tamoanchan. Se dice que al final de esta era, las *tzitzimime* (“las que pinchan”), advocaciones de esta *teotl*, descenderán al mundo para comerse a la gente.

Cihuacóatl o Quilaztli, “Mujer Serpiente” guerrera, es el arquetipo mesoamericano de la madre. Ayudó en la creación de la humanidad moliendo los huesos viejos y era patrona de las mujeres muertas en parto a quienes se les estimaba como guerreras divinizadas como **cihuateteo**. Una diosa solar, Cihuacóatl también era la contraparte femenina de Quetzalcóatl y él su consorte; por ello, en la jerarquía política mexicana existía “*cihuacóatl*” como título de gobierno. Esta diosa aparece sobre todo en la escultura, comúnmente saliendo de las fauces de una enorme serpiente, su *nahualli*.



Figura 47. Itzapapálotl, *Códice Borgia*, lám. 66.



Figura 48. Cihuacoatl, MNA, CDMX.

Las *cihuateteo* eran temidas cuando descendían del paraíso de Tonatiuh los días 1 Viento, 1 Casa, 1 Venado, 1 Mono y 1 Lluvia. María de los Ángeles Ojeda indica que las mujeres nacidas en días 1 Viento podían “hechizar” y “volar por los aires” luego de quitarse los pies y sustituirlos por patas de ave¹⁵¹, aunque estas cualidades deben ser entendidas de modo metafórico. Era humanas divinizadas, mujeres-*nahualli*. Ahora es momento de revisar algunas mujeres y hombres que fueron registrados como *nanahualtin*.

3.3 Personas-nahualli: héroes del México antiguo

El héroe de un pueblo es el temible enemigo de otro pueblo. Los mitos de las sociedades mesoamericanas suelen tratar de las migraciones que efectuaron hasta fundar sus asentamientos principales. Quienes lideraban las migraciones fueron vistos como intermediarios de su dios tutelar que les guió por el camino correcto y estableció las bases para el desarrollo cultural del propio pueblo o *calpulli*¹⁵². Por ejemplo, durante la migración de los mexicas, el *ixiptla* o imagen-presencia de Huitzilopochtli recibió del dios tanto las redecillas para pescar como las armas para hacer la guerra, instituyendo así el carácter lacustre-guerrero del pueblo mexica. Este vínculo entre la persona *ixiptla* con su pueblo reproduce el modelo arquetípico donde el héroe comparte un don o conocimiento figurado a sus semejantes.

La interrelación entre el *ixiptla* o imagen-presencia y el *nahualli* es una muestra de la compleja visualidad del pensamiento mesoamericano que aún no está totalmente elucidada. De momento, Roberto Martínez González considera que en el “nexo entre las nociones de *nahualli* e *ixiptla*, *nahualli* siempre sería un tipo de *ixiptla*” [por lo que] “un hombre disfrazado de animal es *ixiptla* del animal, mientras que el *nahualli* del hombre sería más bien el disfraz.”¹⁵³ En este orden de ideas, a continuación se reseñarán algunos personajes *ixiptla* hallados en las fuentes primarias cuya imagen podría considerarse “nahuálica” y por ello están ilustrados con trece piezas de mi autoría.

¹⁵¹ *Ibid.*, p. 139.

¹⁵² López Austin, Alfredo (2014), *op. cit.*, pp. 163-164.

¹⁵³ Martínez González, Roberto (2017), *op. cit.*, p. 291.

Estas ilustraciones se realizaron bajo un fundamento de diseño integral: explorar la relación entre el cuerpo humano y el nahualismo hallada en los personajes del imaginario mesoamericano y reinterpretar sus imágenes respetando el sentido simbólico de sus atributos visuales. La técnica elegida fue acuarela porque provee una rica paleta de colores que permite evocar la vivacidad de aquellos encontrados en la plástica prehispánica.

Una de las inquietudes que dieron origen a esta investigación fue la falta de representación de los rostros mesoamericanos en la cultura contemporánea. Si bien en el contexto globalizado de hoy día se recurre cada vez más a estos imaginarios nativos de México, pocos se ocupan de respetar sus atributos simbólicos. Siguiendo la propuesta de esta tesis, el rostro de un héroe mesoamericano es un **rostro nahualli**, desprovisto de cualquier subtexto peyorativo o trivializado y, por el contrario, revelador de las cualidades del arquetipo del héroe emanado en este tiempo y espacio.

En la enseñanza artística y de diseño suelen establecerse parámetros de representación anatómica siguiendo los estándares originados en la práctica europea. A menudo, la proporción “ideal” del cuerpo humano tiende a ser de siete cabezas de alto, sin embargo, esto contrasta con la realidad sociohistórica de la población endémica mexicana. Por este motivo, he decidido utilizar una proporción de seis cabezas para los personajes pues, considero, es más fiel al tipo de cuerpo de nuestro contexto y, además, recuerda la proporción de los personajes que aparecen en los códices donde se ven con cabezas ligeramente más grandes respecto al cuerpo. Cabe señalar que el estilo elegido está influido por la gráfica contemporánea derivada tanto del cómic como del cine de animación cuadro por cuadro; ambos soportes tienen en común con los códices prehispánicos el uso de la línea negra para contornear los personajes, misma técnica que he utilizado en las piezas.

Las acuarelas están agrupadas de la siguiente manera: la tres primeras son referencias al *Popul Vuh*, cuyos héroes del área maya probablemente sirvieron de base para los mitos de las culturas subsecuentes. Las siguientes tres representan a personajes considerados fundadores de los linajes del Altiplano Central. Posteriormente aparecen tres personajes del contexto histórico mexicana y después tres del contexto *ñuu savi* o mixteca. La última es una interpretación con elementos fantásticos de un cuento chontal.





Ilustraciones 1, 2 y 3. Hunahpú e Xbalamqué enfrentan con sus cerbatanas a 7 Guacamaya. Acuarelas, 24 x 32 cm.

Hunahpú e **Xbalamqué**. También llamados *Jun Ajaw* y *Yax Balam* en maya peninsular, son los hijos gemelos de *Xkik*, “Señora Sangre”, hija de un señor del inframundo maya, y *Hun Hunahpú*, quien era considerado la encarnación del maíz según el **Popol Vuh**. Héroe arquetípicos en la literatura maya *k'iché*, son llamados a la aventura para descender al *Xilbabá* y traer a su padre de vuelta a la Tierra; una alegoría del ciclo agrícola del maíz. En su camino se enfrentan a *Vucub Caquix*, una enorme ave opulenta de bellas plumas, pico y ojos plateados y de mucha riqueza que se hace pasar por el sol, y a los gigantes *Zipacna* y *Cabracán*. Luego de ser sacrificados por los señores del *Xilbabá* tras perder un juego de pelota, reviven y vencen a los dioses esqueléticos del inframundo. Así logran traer el maíz de regreso al mundo. A Hunahpú, “Uno Cerbatanero”, se le relaciona con el planeta Venus y a Xbalamqué, “Pequeño Sol Jaguar”, con la Luna llena, particularmente porque el prefijo “ix” denota rasgos femeninos. El *Popol Vuh* reúne múltiples relatos del folclor maya que pueden hallarse incluso en la plástica mural y cerámica de hace dos mil años. Quizás sus tramas sentaron las bases narrativas para los mitos de otras culturas posteriores.

El diseño de estas tres ilustraciones está basado en las pinturas del Plato Blom, pieza de cerámica hallada en Chetumal que data de entre los años 600-900 e.c. La primera acuarela muestra a *Vucub Caquix* respetando la imagen de la pieza cerámica. Sus alas tienen el mismo gesto y están ataviadas con figuras tal vez de cocodrilos, sus ojos y su pico destacan brillantes como si fueran de plata, su larga cola luce engalanada con una gran joya de jade y de su cabeza brota un largo chorro de sangre estilizado con la figura de otra ave de pico largo. El nombre de *Vucub Caquix* fue traducido por los españoles como “7 Guacamaya”, posible referencia a un nombre calendárico, aunque también es el nombre de las estrellas de la Osa Mayor. Curiosamente, uno de los *tonalli* o nombres calendáricos de Piltzintecuhtli-Tonatiuh, el sol de los nahuas, era 7 Flor, signo por excelencia de la nobleza.

En las ilustraciones de Hunahpú e Xbalamqué, ambos sostienen cerbatanas y van ataviados con vistosas “coronas” de jade y oro sobre la cabeza; alrededor de la cintura llevan mantas bordadas. A destacar que los dos tienen la piel moteada con puntos negros en alusión al pelaje de los jaguares, animales asociados especialmente a los guerreros, la noche y los *way* (véase el glifo en la Figura 33a). Si estos son atributos nahuálicos, los tonálicos se encuentran en el glifo “*ik*” con forma de “**T**” al que están vinculados los héroes en el Plato Blom: junto al pie izquierdo de Hunahpú y como asiento para Xbalamqué. Este glifo significa “**viento**” y es el segundo signo de la cuenta adivinatoria (véase la Tabla 2). Recuérdese también que el viento sería asociado posteriormente a la deidad solar por excelencia, Ehécatl-Quetzalcóatl, que transita por el cielo, la tierra y el inframundo, como los gemelos. En las acuarelas, ambos están parados precisamente sobre el viento para derrotar a *Vucub Caquix*.



Plato Blom. Mediateca INAH.



Ilustración 4. Iztac Mixcóatl. Acuarela. 24 x 32 cm.

Iztac Mixcóatl, “Blanca Serpiente de Nube”. Las fuentes citan dos dioses Mixcóatl: el “blanco”, un abuelo prototípico creador y otro, el del mito cosmogónico que representa el arquetipo del **cazador**, figura del inconsciente colectivo también cercana a la sombra que, según Carl Jung, es un concepto latente en el arquetipo del héroe¹⁵⁴ o incluso una de sus fases. Este último Mixcóatl fue uno de los mimixcoa que flechó a Itzpapálotl creando el pedernal blanco.

En un relato posterior intenta flechar a Chimalma, pero fracasa en repetidas ocasiones pues ella fue igualmente hábil para evadirlo. Luego de varios intentos, finalmente se casan e inician la genealogía del poderoso linaje del cual se consideraban descendientes los pobladores cuyos mitos mencionan a la ciudad de *Aztlan*. La metáfora de sus relatos radica en las habilidades seductoras de Mixcóatl para cortejar a la mujer guerrera más poderosa y bella, vista alegóricamente, en la imagen de una escurridiza jaguar o venada.¹⁵⁵ Posiblemente existió de verdad un sujeto histórico excepcional en la cacería que fue recordado como gran líder. En las fuentes literarias aparece un regente de *Aztlan* asociado a Mixcóatl por uno de sus posibles nombres calendáricos o *tonalli*, 1 Pedernal, el cual es también la fecha del inicio de la migración mexicana. Su *nahualli* es el venado blanco que en algunos códices carga al sol. Es considerado “el genitor y ancestro de los pueblos del Altiplano Central.”¹⁵⁶

La imagen prototípica del Mixcóatl cazador es más cercana a la que aparece en la lámina 25 del *Códice Borgia* (véase Figura 29), donde el dios sostiene flechas, dardos, el propulsor o *atlatl* y tiene el cuerpo pintado de blanco con rayas rojas. Sin embargo, el diseño de *Iztac Mixcóatl* para la ilustración está basado en el perso-

¹⁵⁴ Jung, Carl G. (1980a), *op. cit.*, p. 246.

¹⁵⁵ Olivier, Guilhem (2014), “Venados melómanos y cazadores lúbricos: cacería, música y erotismo en Mesoamérica”, en *Estudios de Cultura Náhuatl*, vol. 47, México; UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas, p. 123.

¹⁵⁶ Olivier, Guilhem (2007), “¿Modelos europeos o concepciones indígenas? El ejemplo de los animales en el Libro XI del Códice florentino de Fray Bernardino de Sahagún” en Máynez, Pilar (coord.), *El universo de Sahagún. Pasado y presente. Coloquio 2005*, México; UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas, p. 133.

naje hallado en la lámina 24 del mencionado *Códice Borgia*, donde aparece viejo, encorvado, de pelo cano y sosteniendo un bastón con forma de garza quizás como símbolo de mando. Si de verdad existió un *ixiptla* de Mixcóatl considerado héroe regente, creí necesario hacer una síntesis entre los dos tiempos del dios: el joven cazador y el viejo sabio. Los abuelos encorvados son precisamente una metáfora visual de la sabiduría. La ilustración se complementa con la punta de hueso sangrante junto a la frente —símbolo de ofrenda hacia los dioses— y el atributo tonálico del signo 1 Pedernal. Por otro lado, los atributos nahuálicos están en sus ropas adornadas con figuras de venado tejidas a la usanza del noroeste del Altiplano, y también con el fondo de la imagen asociado con la Vía Láctea, es decir, la “blanca serpiente de nubes” celestes.



Iztac Mixcóatl, lám. 25, *Códice Borgia*.

Chimalma, “La que carga el escudo redondo”. En *La leyenda de los soles*¹⁵⁷ Chimalma habitaba en la región de Huitznáhuac, hoy Estado de México. Era una habilidosa mujer guerrera descrita con sus armas: flechas, propulsor y escudo. Cuando se encontró con el *mimixcoa* Mixcóatl, se desnudó para evadir las cuatro flechas que el cazador le lanzó, atrapando una con la mano. Chimalma fue a esconderse en una cueva, pero tuvo que salir de nuevo al encuentro de su pretendiente pues éste molestaba a sus hermanas en el pueblo. Luego de otro “cortejo” con flechas, se casó con él, inaugurando el poderoso linaje del Altiplano Central mencionado anteriormente. Tal vez Chimalma y Mixcóatl fueron los rostros arquetípicos de gobierno de la época y, por ello, los futuros gobernantes que heredaron el poder heredaron también sus nombres.

Valdría pensar que la imagen de la venada o jaguar en el mito de Mixcóatl quizás era una alegoría de Chimalma desnuda, una mujer “salvaje”. Recuérdese que el nombre calendárico de la primera pareja humana-divina de los *ñuu savi* o mixtecas fue “1 Venado”, alusión directa al *nahualli* del arquetipo cazador.

El diseño de Chimalma para la ilustración conjuga tres imágenes de referencia. La primera es una estatuilla hallada en Tlatelolco que muestra a una mujer con el torso desnudo y vistiendo sólo una falda. En las orejas porta dos *chalchihuitl* o piedras de jade redondas, y su cabello está atado con dos trenzas sostenidas sobre la frente, un peinado femenino típico de la época del posclásico. En la segunda imagen, tomada de la *Tira de la Peregrinación* mexicana, aparece Chimalma con el mismo peinado y cargando un bulto, elemento que la distingue como una de las líderes de la migración mexicana. Una línea la vincula al sobrenombre de *chimal*, “escudo”, en la parte superior. Éste sería un atributo nahuálico que por metonimia recuerda el mito de Mixcóatl. La forma del escudo, por último, fue tomada de la *Matrícula de tributos* y está reinterpretada como una rodela tejida con plumas de pato y fibras de zacate seco.

¹⁵⁷Velázquez, Primo Feliciano (trad.) (1992), *Códice Chimalpopoca: Anales de Cuauhtitlán y Leyenda de los soles*, 3ª ed., México; UNAM Instituto de Investigaciones Históricas, p. 124.

En la acuarela se ilustra el episodio del mito donde Chimalma logra protegerse de las flechas de Mixcóatl y atrapa un dardo con la mano desnuda; la mujer-*nahualli* se ha quitado el huipil que yace frente a sus pies. Toda la escena transcurre durante el atardecer. Los tonos rojizos de la transición entre el día y la noche evocan el tiempo doblemente simbólico del nacimiento y la muerte, de lo femenino y lo masculino: la sangre del parto y de la cacería.



Estatuilla de Chimalma, Tlatelolco; detalles de la *Tira de la peregrinación* y *Matrícula de los tributos*, Mediateca INAH.



Ilustración 5. Chimalma atrapando un dardo. Acuarela, 24 x 32 cm.



Ilustración 6. El ciclo agrícola de Quetzalcóatl envolviendo al supuesto Ce Ácatl Topiltzin. Acuarela, 24 x 32 m.



Arriba: *Piedra de Acuecuexatl* y dibujo descriptivo, imágenes tomadas de la Revista Arqueología Mexicana en Facebook.

Ce Ácatl Topiltzin Quetzalcóatl, “Nuestro Señor 1 Caña Serpiente Emplumada”. Hijo de Mixcóatl y Chimalma, aunque concebido después de que ella se comiera un *chalchihuitl* o piedra de jade, es decir, fue el fruto de un nacimiento milagroso. Gran guerrero tolteca fundador de *Tollan-Xicocotlan* a finales del periodo clásico, gobernante ideal, sacerdote célibe y penitente, pero también viejo, derrotado por los seguidores de *Huemac* en la caída de *Tollan*. Sobre *Ce Ácatl Topiltzin* se han escrito ríos de tinta dado que es un personaje fascinante y misterioso. Y “personaje” en toda la palabra, pues en las fuentes aparece ya como un enmascaramiento, es decir, un héroe mitificado después su apoteosis. Su figura es motivo de confusiones y contradicciones porque en ella se mezcla el mito cosmogónico con la leyenda y con la historia: es el dios Quetzalcóatl, pero también es el fundador de *Tollan* y, además, es el sacerdote que peca tras ser engañado por un *ixiptla* de Tezcatlipoca. Huye hacia el este, donde se inmola y se vuelve Venus. Para Alfredo López Austin su vida fue la vida de muchas personas y estuvo *pautada* desde el tiempo mítico, pues sus acciones no fueron más que “la conducta de un dios en el mito, repetida ritualmente sobre la tierra.”¹⁵⁸

¹⁵⁸ López Austin, Alfredo (2014), *op. cit.*, p. 155.

Por otro lado, para Enrique Florescano es claro que “se convirtió en el patrono de los reinos de estirpe tolteca, el modelo de la autoridad real y el ejemplo de gobernante sabio.”¹⁵⁹ Aún queda por probarse la existencia del sujeto histórico o los sujetos históricos que se hicieron leyenda bajo este nombre, por lo pronto, en Tula, Hidalgo, predomina su *nahualli*, la serpiente emplumada, símbolo por excelencia de gobierno y autoridad divina.

El diseño de la ilustración es especialmente acumulativo de todos los elementos iconográficos e iconológicos estudiados hasta ahora. La Serpiente Emplumada, recuérdese, es una metáfora del ciclo agrícola que posibilita la vida. La lluvia, pintada en la acuarela al estilo de los códices como varios *chalchihuitl* que caen del cielo, provoca que las hojas de los árboles cubran a las serpientes y cocodrilos, “emplumándolos”. La tierra se fertiliza y de ella nacen las plantas, las flores y los sustentos que, alegóricamente, brotan de la cola de la serpiente mítica cuya imagen remite al mural de San Bartolo (véanse las Figuras 15 y 38). De la boca de la Serpiente Emplumada nacen chorros de lluvia pintados al estilo teotihuacano iniciando el ciclo agrícola de nuevo.

Este *nahualli* serpiente mítica protege a su *ixiptla* Ce Ácatl Topiltzin, quien está sentado con las piernas cruzadas como el tlatoani Ahuizotl en la *Piedra de Acuecuexatl*, y también está arropado con los atributos visuales —nahuálicos— de Ehécatl Quetzalcóatl analizados en la Figura 17: el *ehēcacózcatl*, el *copilli*, las puntas de maguey y hueso y el disco solar. Comparte, además, el gesto de la mano derecha que indica una acción de significado aún desconocido, pero que es similar al de Iztac Mixcóatl y al de Q Cuañe. En suma, el diseño del personaje narra al héroe: la metáfora del ciclo agrícola, del viento, del gobierno, del sacerdocio y de la penitencia, todas ellas cualidades de la emanación mesoamericana del arquetipo del héroe. El nombre calendárico o *tonalli* 1 Caña brota también de la cola de la serpiente mítica, esa línea figurada que une el arriba, el abajo y los lados del cosmograma que da estructura al universo.

¹⁵⁹ Florescano, Enrique (2020), *op. cit.*, p. 109.

Huítzitzl, “Colibrí”, **Mexi**, “Liebre de Maguey”, o **Huitzilopochtli**, “Colibrí Zurdo”. El dios hueso pues, cuando aparece en las fuentes gráficas, es ya un envoltorio sagrado (*tlaquimilolli*) resguardado en el Colhuacan o “Lugar de los abuelos”, donde el posible sujeto histórico murió. Alvarado Tezozómoc, Diego Durán y el Códice Ramírez¹⁶⁰ lo mencionan como padre arquetípico, líder agorero de la tribu nómada *mexitin* que se asentó primero en la mítica *Aztlán*, ciudad donde gobernaban Chimalma y Mixcóatl —o semejanzas de ellos. El relato cosmogónico cuenta cómo *Coatlicue* se embarazó de una pluma blanca al barrer y cómo sus hijos, los *centzonhuitznahua* comandados por Coyolxauhqui, decidieron matarla. De la *cihuateotl* terrestre nació armado Huitzilopochtli que derrotó a sus enemigos blandiendo a su *nahualli*, la *xiuhcoatl* (¿iel cometa!?).

Quizás este mito fue una adaptación del nacimiento de Ce Ácatl Topiltzin hecha por los *mexitin* para consagrar su origen divino. Tenido por gran sabio, *Mexi* habló a su pueblo aún después de la muerte y los incitó a migrar en busca de una nueva *Tollan* donde le rindieran culto. Así inició el largo camino de los mexicas que derivó en la fundación de México-Tenochtitlan. En el *Códice Boturini* o *Tira de la peregrinación*, documento del siglo XVI, se puede observar al “hombre-dios” en su envoltorio ataviado con un *cuaxicalli* de colibrí, su *nahualli*. También se observa el momento en que Huitzilopochtli, “nahualizado” como águila, entrega las armas y las redes de pescar a su pueblo.

Aunque las imágenes de Huitzilopochtli fueron abiertamente destruidas por los evangelizadores, quedan descripciones y representaciones del periodo colonial temprano. Para la ilustración tomé de base el aspecto del dios encontrado en la lámina 34 del *Códice Borbónico*. En esta pequeña representación, el dios aparece pintado de azul y arropado con bellas plumas de quetzal. Porta un *anáhuatl* sobre el pecho y un bastón con forma de *xiuhcoatl* en la mano derecha. Puede advertirse que esta es una imagen idealizada del numen tutelar de los mitos mexicas.

¹⁶⁰ Uchmany, Eva Alexandra (1978), “Huitzilopochtli, dios de la historia de los azteca-mexitin”, en *Estudios de Cultura Náhuatl*, vol. 13, México; UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas, p. 214.



Huitzilopochtli en la lám. 34 del *Códice Borbónico*.

El diseño del personaje en la acuarela reproduce estos atributos visuales destacando sus cualidades de guerrero. La *xiuhcoatl* está reinterpretada como un *atlatl* o propulsor lanza dardos, pues en un registro colonial se describe como un arma real con flechas que fue heredada de generación en generación. Huitzilopochtli está vinculado, además, a Tezcatlipoca, y por ello aparece con el *anáhuatl* y un espejo humeando en la cien, como las deidades análogas del Señor del Espejo Humeante. Por último, la silueta del torso del personaje emula el perfil de un colibrí, el *nahualli* predilecto de este “hombre-dios”.



Ilustración 7. Huitzilopochtli. Acuarela, 24 x 32 cm.



Ilustración 8. Malinalxóchitl y Copil, Acuarela, 24 x 32 cm.

Malinalxóchitl, “Hierba Flor” o “Flor Torcida”. Si de verdad la vida humana es repetición de las pautas instituidas por los dioses en el tiempo mítico, entonces el conflicto solar-lunar de Hutzilopóchtli y Coyolxauhqui también determinó el destino de su pueblo. Malinalxóchitl se puede asimilar como una semejanza de la última. Así, durante la migración mexica tal vez hubo conflictos entre dos *calpulli*, uno de ellos liderados por una mujer-*nahualli*. Existen registros de mitad del siglo XIII que señalan los desencuentros entre el entonces *ixiptla* de Huitzilopochtli, **Cuauhtlequetzqui**, “Águila que asciende”, y su hermana Malinalxóchitl, quien fue abandonada en Pátzcuaro. Ella fundó Malinalco y las fuentes la relatan como hechicera y señora de los insectos y escorpiones. Su hijo, **Copil**, también fue un *nahualli* que arengó a los pueblos antagónicos de los mexicas para vencer a su tío, sin embargo, Cuauhtlequetzqui lo capturó, hizo que le sacaran el corazón y lo aventó a la laguna para que de allí surgieran tunales.

No se han hallado representaciones explícitas de Malinalxóchitl, sin embargo, en el *Códice Mexicanus* se desglosa el linaje de Malinalco donde aparece Copil identificado por un gorro cónico similar al *copilli* o “corona real”; también aparece una mujer ligada a uno de estos gorros, quizás la propia Malinalxóchitl. Cabe señalar que este tipo de gorros blancos con rayas rojas, atados con cuerda y con listones que caen a los lados eran llamados *yopitzontli*, “cabellera de Yopi”, y lo portaban los sacrificados a Xipe Tótec, el “Señor Dueño de la Piel”. Tal vez el tlacuilo que pintó estas imágenes quiso indicar el destino funesto de los dos personajes mediante este elemento visual.

Malinalxóchitl conjuga diversos atributos tonálicos y nahuálicos. Su nombre lo integran dos signos de la cuenta adivinatoria: hierba y flor. Este último es el pictograma solar por excelencia. Por otro lado, “hierba” deriva de una traducción alterna de la palabra en náhuatl *malinalli*; la traducción correcta tiene el sentido de “torcido” o “torcedura” y hace referencia a la hierba seca del zacate u otras plantas que

aún hoy tienen utilidad para la elaboración de objetos como cestas, petates, gorros y demás. Cabe recordar que, tras la llegada de los españoles, el nombre *Malinalli* se asimiló como Marina o María.

En la ilustración diseñé su imagen restándole deliberadamente el carácter de “hechicera” y sustituyéndolo por el de madre arquetípica, tejedora y sabia lectora de la cuenta adivinatoria o *tonalpohualli*. Precisamente junto a sus pies hay un *amoxtli* con una greca escalonada y granos de maíz para medir los *tonalli* (véase la Figura 18). Viste un huipil finamente bordado que la destaca como mujer gobernante y está sentada de la forma típica mesoamericana sobre un petate en medio de un campo de hierba, alusión a sus habilidades de tejedora. Los insectos, es decir, sus *nahualli*, completan la escena. Sostiene en sus brazos al pequeño Copil que va ataviado con un *yopitzontli* en la cabeza; sobre éste descansa una mariposa, insecto que era considerado el alma de algún guerrero caído en batalla, como el propio Copil.



Detalles del *Códice Mexicanus*. Nótese que el glifo de Malinalco aparece como una torcedura de cuerdas.



Ilustración 9. Acolmiztli Nezahualcóyotl, “Brazo de Puma Coyote Ayunador”. Acuarela, 24 x 32 cm.

Tlatoanis. Cuando Cuauhtlequetzqui lanzó el corazón de Copil al lago, efectuó un acto simbólico de providencia. Tiempo después, uno de su estirpe fundó la *Tollan* prometida sobre el lugar donde reposaba el corazón de Copil entonces rodeado de tunales. Fue así como la migración mexica terminó cuando **Tenoch** (“Tuna de piedra”) concretó la manda. El águila solar se unió al tunal telúrico-acuático en lo que fue México-Tenochtitlan, inaugurando la extensa trama de señoríos mexicas en conflicto con otros pueblos nahuas. Durante el posclásico tardío los tlatoanis del valle central fueron considerados poderosos *nanahualtin*. Aunque por espacio no se puede revisar a cada uno, sí vale nombrar al gobernante mexica **Ahuízotl** (ca.1446-1502), llamado igual que el *nahualli* de Tláloc, a quien también se le representa guarecido por Quetzalcóatl. **Tzutzumatzin**, el señor tepaneca de *Coyohuacan*, “En donde tienen coyotes”, fue un acérrimo rival de Ahuízotl y se nahualizaba en águila, en jaguar, en serpiente y en fuego. Cuando Ahuízotl ordenó desviar el acueducto coyoacanense para terminar una sequía en México-Tenochtitlan, Tzutzumatzin accedió, pero predijo una inundación. El tlatoani mexica tomó represalias en su contra y lo mandó a matar.

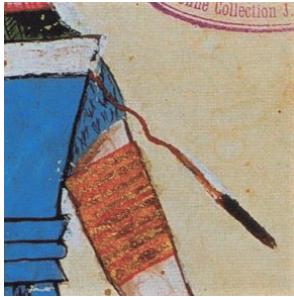
Por otro lado, **Nezahualcóyotl**, el señor de Tezcoco, es mencionado como un prodigioso *nahualli* por Diego Muñoz Camargo y Alvarado Tezozomoc. Estuvo relacionado con Tezcatlipoca, su deidad tutelar, y su *nahualli* fue el coyote. Se decía que para aumentar el *tonalli* y acrecentar el *nahualli* —relación luz/sombra— el individuo debía hacer penitencia y ayunar¹⁶¹; por eso el nombre de Nezahualcóyotl se traduce como “Coyote ayunador”.

La ilustración de este conocido *huey tlatoani* de Tezcoco es sin duda una versión estilizada y quizás atípica. Su diseño es un ejemplo de cómo los logogramas se integran en la lectura de una imagen. Recuérdese que un logograma, aunque figurativo, es una unidad mínima de lenguaje. En la reinterpretación de la acuarela, Nezahualcóyotl está vestido con su nombre: junto a su hombro o **acolli**, en

¹⁶¹ Martínez González, Roberto (2017), *op. cit.*, p. 300.

náhuatl, hay un cuchillo o **itztli**; las dos unidades logográficas se leen compuestas para dar el sentido de **acomiztli**, “Brazo de Puma”, que era el sobrenombre del personaje. La cuerda alrededor del cuello se lee **nezahual**, que significa ayuno, y el **cuaxicalli** o yelmo cánico sobre su cabeza lleva un agujero, **coyonqui**, para guiar la lectura como **coyotl** o coyote. En conjunto el nombre se lee Acolmiztli Nezahuacóyotl, “Brazo de Puma Coyote Ayunador”. Esta forma de pintar el “texto” de los sobrenombres es convencional en los códices, incluso en representaciones coloniales como la del *Códice Ixtlilxóchitl* mostrada abajo.

Adicionalmente, en esta pieza ilustré a Nezahualcóyotl como un héroe joven a mitad de su monomito. Lleva en la cintura un *maxtlatl* y una manta bordada con redecillas lacustres similares a la referencia de Tezcatlipoca en el *Códice Borgia* (véase la Figura 31), y también está proyectando una sombra con forma de coyote, su *nahualli* compartido con uno del mismo dios tutelar.



Izquierda: detalle del *Códice Ixtlilxóchitl*; centro: detalle del *Mapa Tlotzin*; derecha: detalle del *Códice Azcatitlan*.



Ilustración 10. 8 Venado Garra de Jaguar. Acuarela, 24 x 32 cm.

Iya Nacuaa Teyusi Ñaña, “Señor 8 Venado Garra de Jaguar”. En los rumbos sureños también se desarrollaron complejas tramas políticas y sociales que fueron registradas bellamente en los códices *Zouche-Nutall*, *Vindobonensis*, *Selden*, *Bodley* y *Colombino-Becker I*. Tal vez el personaje más estudiado en estos documentos es 8 Venado, legendario guerrero que logró unificar entre 75 y 100 señoríos de la región Mixteca. Fue hijo de 5 Lagarto Lluvia-Sol, sacerdote del templo de **9 Viento** en *Ñuu Tnoo*, “Pueblo de Luz”, hoy conocido bajo el nombre de Tilantongo.

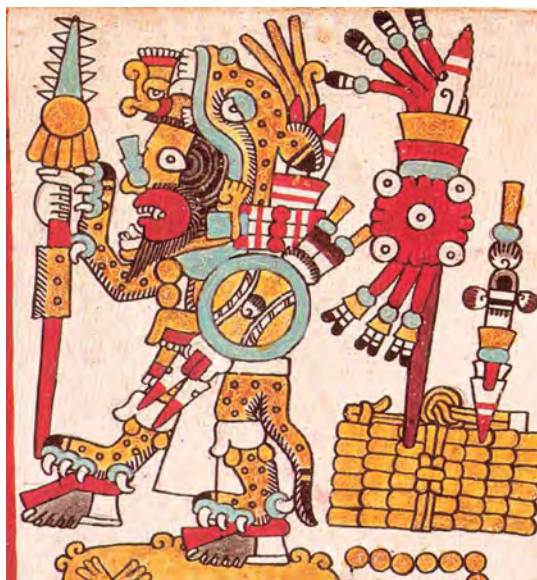
Nació en el siglo XI y pasó su niñez en la costa, región de *Yucu Dzaa* o Tututepec, que conquistó a la edad de 20 años acompañado por su medio hermano, 12 Movimiento Jaguar Sangriento. Fue la mujer-*nahualli* —o *ixiptla* de la diosa— **9 Hierba** quien designó el futuro de sus campañas militares. En las fuentes se entrevista con ella nahualizado con ropajes de *yahui*, la serpiente de fuego celeste.

Estableció una alianza con el señor de Cholula, 4 Jaguar, y en los años siguientes fue declarado supremo gobernante en el Pueblo de Luz Templo del Cielo o *Ñuu Tnoo Huahi Andehui*. Consolidó su autoridad al sacrificar a la señora **6 Mono** y a su esposo 11 Viento, quienes fueron sus férreos rivales. Murió sacrificado por el hijo de estos, **4 Viento**, a la edad de 52 años.

De la rica y abundante iconografía de este hombre-*nahualli* se tomó de referencia su aspecto en la lámina 68 del *Códice Zouche-Nutall*. En la imagen se le ve completamente arropado con piel de jaguar y su rostro sale de las fauces del animal en una indisociable relación con su fiero *nahualli*. En ocasiones aparece sólo con el *cuaxicalli* del felino sobre su cabeza, pero siempre está pintado con algún elemento visual que lo liga al jaguar. Nótese que porta la nariguera de turquesa con forma de gota de lluvia otorgada por el señor de Cholula, 4 Jaguar, símbolo que lo legitimaba como gobernante y cuyo episodio de perforación también está registrado en los códices mixtecos.

Para la reinterpretación de la acuarela intenté ser lo más fiel posible al diseño de referencia. Subrayo su expresión fiera y sus cualidades guerreras con la lanza, la rodela y los dardos que suelen destacar en la iconografía del personaje. Se trata,

además, de una escena nocturna que ocurre tras la captura de un señorío que, en la lámina citada, está representada con una flecha clavada en la tierra. Por último, junto a su *tonalli* 8 Venado se encuentra su sobrenombre, Garra de Jaguar, otro atributo nahuálico y a la vez logográfico.



8 Venado, lám. 68 del *Códice Zouche-Nuttall*.

Ñu Ñuu Dzico Coo Yodzo, “6 Mono Quechquémitl de Serpiente y de Guerra”. Nacida en el siglo XI, fue una destacada guerrera cuya gesta se documentó especialmente en los códices *Selden*, *Bodley* y *Zouche-Nuttall*. Recuérdese que las mujeres que parían fueron vistas como guerreras y, por lo tanto, semejanzas de Cihuacóatl. Así, el caso de 6 Mono es análogo pues, como madre de su pueblo Añute, hoy llamado Jaltepec, “Cerro de oro y jade”, tuvo a cargo el defenderlo.

Asociada con la diosa joven semejante de Xochiquetzal, se casó con 11 Viento, señor del lugar *Dzucu ii* o Atado Sagrado, conocido también como *Iya Dzoo* o Bulto

de Xipe. Con este matrimonio se rompió la alianza entre Jaltepec y Tilantongo, este último usurpado por 8 Venado. Aunque se desconoce mucho de su relación con Garra de Jaguar, se sabe que 6 Mono también recibió encomiendas de guerra por la misma **9 Hierba**, quien aparece en las fuentes como su guía y consejera.

Luego de capturar el Cerro de la Luna, 6 Mono se ganó el sobrenombre de “*Quechquémitl* de Guerra” con el que suele aparecer nahualizada. Muere sacrificada por su rival 8 Venado, pero su gloria se extendió en el tiempo como heroína, guerrera, gobernante y protectora de su pueblo. Actualmente, en la región de Jaltepec se le llama “Nana Luisa”.

El diseño de 6 Mono está basado en su apariencia del *Códice Selden*, documento que registra los eventos biográficos más importantes de la joven heroína. A la usanza de las tejedoras mixtecas, lleva el cabello recogido y enredado con hilos de varios colores sobre el que reposa un tocado de plumas con una joya de jade. Sus orejas están adornadas también con pendientes de turquesa cuya forma alargada es típica en las imágenes mesoamericanas de la región Mixteca.

Particularmente, esta ilustración hace énfasis en la proporción del cuerpo humano común del territorio mesoamericano. Todavía en la actualidad tanto hombres y mujeres suelen tener una altura promedio alrededor de 1.6 m. En cuanto a 6 Mono, es notorio que sus piernas son ligeramente más cortas respecto al torso, misma proporción que evoca las imágenes de referencia, aunque estas características físicas no se contraponen a sus cualidades de guerrera. Sostiene, además, una lanza con punta de pedernales o sílex.

El *tonalli* 6 Mono en la ilustración es evidente. Por su parte, el *nahualli* o entidad anímica compañera aparece sintetizando los dos *quechquémitl* de las imágenes de referencia. A su *nahualli* original, la serpiente, se le añadió el carácter guerrero después de sus éxitos militares. A nivel de glifo, el signo de la guerra se pinta como un camino de flechas consecutivas de colores negro, blanco y rojo. En la acuarela, una serpiente con estos motivos en la piel arropa su *quechquémitl* y su torso.



6 Mono, detalles del *Códice Selden*.



Ilustración 11. 6 Mono Quechquémitl de Serpiente y de Guerra. Acuarela, 24 x 32 cm.



Ilustración 12. *Iya Q Cuañe*, Señora 9 Hierba. Acuarela, 24 x 32 cm.

Iya Q Cuañe, “Señora 9 Hierba”. Mujer-diosa, gobernante, sacerdotisa, consejera, guerrera y adivina, fue la señora de *Ñuu Ndaya*, “Lugar de los Muertos o de los Ancestros”, hoy Chalcatongo en la Mixteca entre los siglos IX y XI e.c. En los códices *Vindobonensis* y *Zouche-Nuttall* aparece como una deidad telúrica y del inframundo con atributos mortuorios equivalentes a *Mictecacihuatl*, diosa del panteón nahua guardiana de los huesos antiguos.

Por otro lado, quizás su biografía está integrada por la vida de varias mujeres históricas asumidas como imágenes o intermediarias de la misma diosa. Se decía que Q Cuañe podía hablar directamente con los ancestros y por esta razón sus templos eran frecuentados por personas buscando consejo. En los códices *Bodley* y *Selden* se le ve guiando a los mencionados 8 Venado y 6 Mono. Su íntima relación con esta última ha llevado a autoras como Cecilia Rossell a sugerir que tal vez existió una hermandad de mujeres mixtecas educadas en ámbitos del sacerdocio, la política y la guerra¹⁶².

Cualquiera que fuese el caso, Q Cuañe es una figura clave del imaginario mesoamericano cuya identidad completa aún se sigue dilucidando. Aparece en las ceremonias del descubrimiento del pulque y de los hongos alucinógenos, y también luchando contra los míticos hombres de piedra en el año 853.

El diseño de Q Cuañe para la ilustración conjuga sus atributos mortuorios e, inadvertidamente, celestes hallados en los códices *Vindobonensis* y *Zouche-Nuttall*. Su inquietante imagen lleva un cráneo o una mandíbula descarnada a modo de máscara bucal. Posiblemente estos símbolos evocan su capacidad de leer el destino de las personas y de comunicarse con los muertos. Aparece ataviada con ornamentos craneales sobre la cabeza, una “corona” de pedernales, los cuales son alegorías del fuego celeste de la *yahui*, y un ojo, el cual es la representación prehispánica más común de una estrella. Viste un *quechquémitl* con cráneos o huesos sobre el torso y su falda negra está adornada por el glifo *xonecuilli*, cuya forma de “S” representaba a las estrellas circumpolares hoy conocidas como la Osa Mayor y la Osa Menor.

¹⁶² Rossell, Cecilia y Ojeda Díaz, María de los Ángeles (2003), *op. cit.*, p. 78.

En suma, su imagen integra una compleja y rica trama de atributos nahuálicos y tonálicos. El signo *malinalli* se pinta con una mandíbula descarnada de la que brota la hierba seca y un ojo también descarnado; el numeral 9, además, recuerda los 9 niveles del inframundo. Las metonimias craneales y su papel de adivina podrían vincularla inclusive con Tezcatlipoca. Todo indica que el papel de Q Cuañe fue indispensable para mantener el equilibrio político y cultural de la región.



Detalles de los códices *Vindobonensis* (izquierda) y *Zouche-Nuttall* (centro y derecha).

Kuun Tachi Yahui (“4 Viento Serpiente de Fuego”). Hijo de 6 Mono y sobreviviente a los sacrificios de 8 Venado. El *Códice Bodley* narra la preparación de 4 Viento Yahui hasta que da muerte a Garra de Jaguar luego de formar alianzas entre los señoríos de la Mixteca. Tras la muerte de 8 Venado, el señor cholulteca 4 Jaguar emprendió la persecución de 4 Viento Yahui, pero el señor 1 Muerte, *Ca Mahu*, intercedió por él y 4 Jaguar se vio obligado a legitimarlo como gobernante. En su huida, Yahui se nahualizó como iguana y lagartija¹⁶³. Con Yahui se consolidó el gran señorío mixteca y se estableció un linaje de gobierno que tuvo a la serpiente de fuego celeste por *nahualli* predilecto.

¹⁶³ Hermann Lejarazu, Manuel (2009), *op. cit.*, p. 72

Nanahuatlín en resistencia. Con la llegada de los españoles y el inicio del proceso de conquista, la gente-*nahualli* fungió como defensora tanto del pueblo como de su cosmovisión. Por nombrar a algunos, durante el asedio de México-Tenochtitlan, el último *tlatoani* mexica, **Cuauhtémoc**, ordenó al capitán **Tlapaltécatl Opochtzin** arrojarse con las vestiduras “Búho Quetzal” de Ahuízotl, entre las que estaba el arma mítica de Huitzilopochtli, ila ***xiuhcōatl!*** El *Códice Florentino* la describe como el conjunto de flechas con punta de pedernal y un arco¹⁶⁴. Otros capitanes mexicas defendieron fieramente la ciudad, entre los que destacan Temoctzin, Tzoyectzin y **Tzilacatzin**. De este último, un guerrero rapado *otomitl* (“flechador de pájaros”), se dice en el *Códice Florentino* que usaba piedras como armas y se “disfrazaba” para aterrar a los enemigos. Tras la caída de Tenochtitlan, la resistencia continuó en toda la región. **Tecun Umam** defendió el territorio *k’iche* en Guatemala y dio muerte al caballo de Pedro de Alvarado “volviéndose” águila.

Andrés Mixcōatl, Martín Ocelotl, María Candelaria. La defensa de la tradición mesoamericana se extendió hasta el periodo colonial. La existencia de la gente-*nahualli* no se pone en duda porque hay registros de muchas de ellas que fueron procesadas por la Inquisición. Andrés Mixcōatl creía de sí mismo ser un dios o imagen de su dios tutelar —Tezcatlipoca— que le hablaba en los sueños; agoraba a la gente contra los dichos de los evangelizadores, también era adivino que lanzaba granos de maíz y fue acusado de provocar tempestades. Martín Ocelotl se consideraba inmortal, “hermano de las nubes”¹⁶⁵ y también hablaba con su dios tutelar por las noches. Era respetado y temido en varios pueblos pues daba medicinas a los enfermos, predecía sequías y “peleaba” con las tormentas. María Candelaria fue una niña tzeltal de 13 años que se volvió imagen de la Virgen de Cancuc e inició la sublevación de treinta pueblos contra los españoles en 1712. Fue tratada como verdadera diosa hasta que la capturaron y la decapitaron. Es recordada como símbolo de resistencia ante la invasión.

¹⁶⁴ Kruell, Gabriel, “Las hazañas del búho-quetzal y el último presagio de la conquista, en *Noticonquista*, [en línea] <http://www.noticonquista.unam.mx/amoxtli/2767/2767>, consulta: 14/07/2021.

¹⁶⁵ Martínez González, Roberto (2017), *op. cit.*, p. 314.



Ilustración 13. *La tejedora chontal*. Acuarela, 24 x 32 cm.

La tejedora. Cuenta un relato chontal¹⁶⁶ que un día el pueblo fue atacado por huaves transformados en sapos, lagartos y serpientes. Entonces, una mujer-*nahualli* comenzó a hilar algodón. Del algodón nacieron nubes de tormenta y de la tormenta cayeron rayos que acabaron con los enemigos. A semejanza de Tlazolteotl, la tejedora heroína protegió a su pueblo.

¹⁶⁶ *Ibid.*, p. 329.

3.4 Breviario

Pese a que es propio de los pueblos nahuatlato, el término *ixiptla* permite entender cómo las diversas comunidades mesoamericanas entendían visualmente el mundo. La imagen era presencia verdadera de lo figurado, aunque esto existiera más allá del entorno inteligible. Este modo de percibir, sentir e interpretar la realidad permeó no sólo las prácticas socioculturales, sino también la producción iconográfica de la región cuyos fundamentos de diseño posibilitaron el desarrollo de los sistemas visuales como sistemas de escritura, registro y comunicación. Consecuentemente, la base ontológica del nahualismo como proyección simbólica del cuerpo humano demuestra que también era un aspecto expresado con imágenes-presencia, cuyos fundamentos son los siguientes:

- Se creía que el cuerpo humano estaba formado por dos materias, una pesada que cubre y es perceptible, y otra ligera, interna e imperceptible.
- La materia ligera constaba, dependiendo del grupo étnico, de **tres entidades anímicas**: el **tonalli**, cálido y luminoso que designaba el nombre calendárico de la persona y su destino; la **yolia**, el alma del centro que integraba el consciente e inconsciente del individuo —su **Yo** total— y; el **nahualli**, entidad fría equivalente a la **sombra** arquetípica junguiana, pero que, a diferencia de ésta, existía fuera del cuerpo.
- El **nahualli** puede entenderse de tres modos concretos: 1) una **entidad sombría** como viento o aliento que se desprende del cuerpo; 2) una **entidad compañera** a veces con forma de animal, planta, objeto o fenómeno natural que actúa durante el sueño como *alter ego* y; 3) un **ropaje** o cobertura metonímica con los atributos visuales de la entidad sombría compañera.
- La entidad compañera animal conforma su propio imaginario, el **tonalismo**, y responde al arquetipo junguiano del **espíritu sabio**. La proyec-

ción onírica de la entidad compañera durante el sueño es análoga al **ciclo cosmogónico** propuesto por Campbell y por ello recordamos las vivencias del *nahualli* al despertar.

- La **persona-nahualli** se “transformaba” o, mejor dicho, podía proyectar y controlar su entidad fría. Por esto tenía un papel social destacado: era **sabia, consejera y adivina**. Tenía un **nacimiento milagroso** y se le consideraba **semidivina**. Era **intermediaria** de los dioses. Leía las nubes y manipulaba las lluvias. **Sanaba** la parte espiritual de la gente. Muchos gobernantes fueron personas-*nahualli* porque **protegían** y guiaban a sus pueblos.
- La **persona-nahualli**, por lo tanto, era la **emanación** del arquetipo del héroe propia de Mesoamérica y, en este sentido, el *nahualli* puede enmendarse como una categoría propia de persona sobrenatural que actúa mediante su sombra simbólica, lejos de términos como brujo, mago, hechicero o licántropo.

El diseño de un **héroe-nahualli** conjuga entonces dos aspectos cosmogónicos clave del pensamiento mesoamericano: el frío inferior femenino complementado con el calor superior masculino. La imagen resultante es la **síntesis** de dos fuerzas creadoras en constante dinamismo. Uno de los 260 *tonalli* pintado como nombre calendárico predispone el destino de la persona, pero es el *nahualli*, la sombra figurada, el que moldea y revela su personalidad verdadera a lo largo de su vida.

Si bien la serpiente-cocodrilo mítica y el jaguar nocturno eran las figuras *nahualli* más arquetípicas en Mesoamérica, con las ilustraciones de mujeres y hombres *nanahualtin* se ha revelado una basta diversidad de atributos nahuálicos y tonálicos que estaban bien arraigados en este imaginario que veía al cuerpo humano indistinguible de su proyección natural y sobrenatural.

¿Cómo pueden aprovecharse estos fundamentos para el diseño de personajes en nuestro contexto actual? Recordando el ejemplo en el breviarío del capítulo 1, el

pequeño tlacuache que lleva agua limpia a su hábitat es en sí mismo un *nahualli* de Quetzalcóatl, más precisamente, análogo de la versión mixteca, 9 Viento, que llevó la lluvia a los *ñuu savi*. El monomito y la base narrativa de referencia están resueltas. En cuanto al diseño visual, a los atributos nahuálicos del tlacuache se le pueden añadir atributos tonálicos. Quizás una máscara estilizada de Ehécatl puede formar parte de su imagen o quizás otro *tonalli* de la cuenta adivinatoria puede dotarle de significaciones distintas. ¿Qué tal un diseño basado en el *tonalli* 2 Conejo, el signo de los borrachos? Tal vez el tlacuache se vale de la embriaguez para completar su aventura. La decisión dependerá del diseñador o diseñadora y la investigación que realice en las fuentes sobre el *tonalli* seleccionado. Las posibilidades son diversas, pero respetarían los valores simbólicos del imaginario mesoamericano siguiendo estos principios.

A continuación se indagará sobre los procesos históricos que modificaron este imaginario mesoamericano alrededor del nahualismo. ¿Cómo se desarticuló al *nahualli* durante la colonización? ¿Existen remanentes en el héroe mexicano de la modernidad? ¿Qué retos implica para el diseño de personajes la reintegración del *nahualli* en la cultura visual contemporánea? Éstas serán las preguntas angulares para concluir la investigación.

4. *Tlácatl.*

Imagen y poder del diseño de personajes
para la reintegración del nahualli
en la producción visual contemporánea



4. Tlácatl.

Imagen y poder del diseño de personajes para la reintegración del nahualli en la producción visual contemporánea

Al héroe cultural lo narran quienes ejercen poder. El poder de establecer y comunicar las “verdades” de la realidad cotidiana. El poder de fundar la identidad del grupo y de organizarlo para asentar metas comunes. Las representaciones visuales, es decir las imágenes, instrumentalizan este poder y gracias a ellas un individuo puede entender su propia existencia como el resultado de las acciones de las personas que le precedieron. La imagen del héroe en particular es la imagen de la cohesión social porque es la que narra, simbólica o materialmente, cómo la realidad llegó a ser como es.

Las imágenes cifran significados, transmiten información, comunican mensajes e ilustran la realidad abstracta que, de otra manera, podría ser inescrutable para las personas que integran la sociedad. Las imágenes pueden ser también instrumentos de control y de dominación ideológica. Por más funesta que resulte tal afirmación, debe tenerse plena consciencia del papel que juegan en el sostenimiento del orden social. Dado que pueden reproducir el pensamiento dominante de quienes ostentan el poder, las imágenes constituyen justamente el punto de partida para cuestionar el sistema cultural preponderante de cada época.

Los relatos de Sun Wukong y Rama, citados en el primer apartado, nos hablan de sociedades donde predominaban las tradiciones religiosas —budista e hinduista, respectivamente— como guías de conducta ideal. Las interpretaciones de tales mitos aún son amplias y parecieran inagotables porque en cada época fueron socializadas de forma distinta. Bajo una perspectiva contemporánea, por ejemplo, los relatos podrían leerse como reproductores del sistema sexo-género o del régimen patriarcal, aunque en diferentes contextos sociohistóricos. Por eso sus protagonistas son hombres y por eso se exalta su papel fecundador, defensor, proveedor, guerrero, sabio y demás aspectos que fueron contruidos, sociológicamente, como “masculinos”.

El caso de las culturas mesoamericanas conlleva sus propias aristas. La historia de cada pueblo no estuvo exenta de las motivaciones ideológicas de los grupos hegemónicos. En las fuentes se puede advertir la enorme confluencia sociopolítica entre múltiples grupos étnicos, cuya riqueza histórica está lejos de agotarse. Puede citarse por ejemplo al oscuro sujeto histórico llamado Tlacaelel, hermano del *tlatoani* Moctezuma Ilhuicamina, quien se dice influyó sobre tres gobiernos mexicas —incluyendo el de su hermano— hasta lograr una gran reforma política e ideológica durante la primera mitad del siglo XV. Es oscuro por desconocido, no por “malvado”. Al contrario, Alvarado Tezozomoc, Diego Durán y Chimalpahin lo mencionan como gran consejero o *cihuacóatl* —recuérdese el título de gobierno— que ayudó a cimentar culturalmente a su pueblo. Es posible que fuese Tlacaelel quien promovió la imagen de Huitzilopochtli como el gran héroe arquetípico del pueblo mexica-tenochca.

A nivel general, la llegada de los españoles a Mesoamérica estableció no sólo el inicio de la invasión y el despojo de las tierras indígenas, sino también el de la suplantación del imaginario endémico. Hoy día, al hablar de imagen, se entiende *de facto* una distinción entre el **significante** y el **significado** del mensaje visual, es decir, se sabe que la imagen es una **representación**. En las sociedades mesoamericanas tal distinción no respondía a la misma lógica. Lo que se veía no representaba algo más, sino que era efectivamente ese algo asimilado a manera de semejanza —según Alfredo López Austin— o presencia —según Serge Gruzinski. Era *ixiptla*,

como se ha visto anteriormente; lo representado existía de verdad por el hecho de representarlo. Lo que sucedió durante la colonización fue entonces el intento de desbaratar estos modos de concebir visualmente el mundo.

De acuerdo con Maurizio Vitta, lo que hoy se designa como **imagen** tiene tres modos de existencia:

*...es **ídolo**, o presencia de lo sagrado, de lo sobrenatural; **arte**, o representación, naturaleza; **simulación**, o virtualidad. En el primer caso suscita temor, evoca arquetipos y posee valor mágico; en el segundo, invita al amor, está ordenada por prototipos e inspira placer; en el tercero, se mueve en el terreno de los intereses, define sus propios estereotipos y posee valor sociológico.¹⁶⁷*

Precisamente la imagen del héroe-*nahualli* ejemplifica este complejo proceso visual. A lo largo de este último apartado se estudiará la suplantación del *nahualli* por el héroe heracleo y se propondrá una reflexión sobre el papel del **diseño** en la construcción del héroe moderno. El ámbito del diseño de personajes abre una oportunidad de reencuentro con la cosmovisión originaria latente en la sociedad mexicana.

4.1 La “desnahualización” y la “herculización” del héroe mesoamericano

Con la llegada del pensamiento científico los mitos cosmogónicos perdieron vigencia. Sus explicaciones del mundo se volvieron “mentiras” o simplemente cuentos sin verdad científica. Sin embargo, su importancia simbólica perduró de alguna manera como sabiduría y memoria colectiva. En este sentido y desde una perspec-

¹⁶⁷ Vitta, Maurizio (2003), *op. cit.*, p. 334. [Los énfasis en negritas son míos.]

tiva ampliada, la **historia** puede entenderse en sustitución de los mitos cosmogónicos. Dicho de otro modo, la historia es el mito moderno —*mýthos*, narración— que explica la realidad mediante el entretendido de hechos históricos. Por esta razón, Raimon Panikkar afirma que “desde el punto de vista contemporáneo, **histórico** significa real, y por tanto verdadero; mientras que **mítico** significa no-histórico, por lo tanto fantástico, imaginario, irreal.”¹⁶⁸ Paradójicamente, el discurso histórico suele recuperar a los personajes míticos y los vuelve “verdaderos”. Esto fue lo que ocurrió con Hércules durante el imperio español y en Mesoamérica.

En el Libro I, fo. 1 del *Códice Florentino* se describe a Huitzilopochtli como “otro Hércules”, “robustísimo”, “belicoso”, “nigromántico”, “que se transformaba” (Figura 49). Evidentemente se trata del “hombre-dios” Mexi, el sujeto histórico ilustrado en páginas anteriores. Tras la guerra de conquista, la aniquilación de la imagen de éste y otros *teteo* fue el objetivo de los evangelizadores católicos que vieron en sus figuras ídolos endemoniados. “Las imágenes del adversario son intolerables cuando son imágenes de culto”¹⁶⁹, afirma Serge Gruzinski. Con el arribo de los franciscanos en 1523, se inauguró la enseñanza del dogma cristiano, así como de las artes y sus técnicas bajo los cánones europeos aún con influencia del *Quattrocento*. Pedro de Gante, el

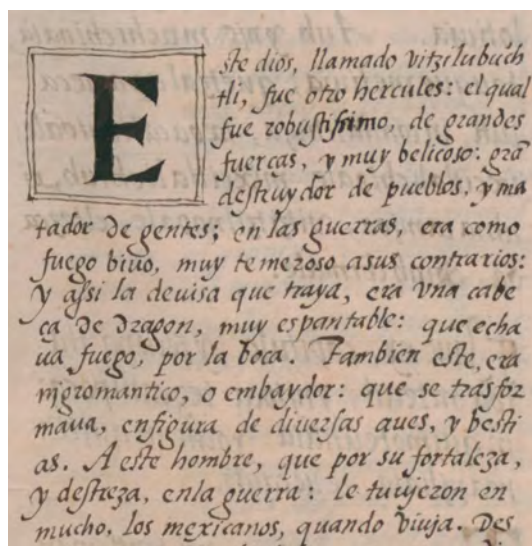


Figura 49. Descripción de Huitzilopochtli, *Códice Florentino*.

¹⁶⁸ Panikkar, Raimon (2007), *op. cit.*, p. 119. [Los énfasis en negritas son míos.]

¹⁶⁹ Gruzinski, Serge (2012), *op. cit.*, capítulo II, s/n, [versión eBook].

franciscano oriundo de Flandes y pariente del rey Carlos V, inició la guerra más persistente contra las imágenes endémicas destruyendo templos e “ídolos” con fuego. “La imagen cristiana en México nació pues, literalmente, sobre los escombros y las cenizas del ídolo”¹⁷⁰, concluye Gruzinski.

El papel de las y los héroes-*nahualli* en la defensa de la tradición originaria fue notable pues materializaron el rechazo social e ideológico al pensamiento colonial. Por ejemplo, en la segunda mitad del siglo XVIII, surgió en los alrededores del Popocatepetl un movimiento nahua que intentó reivindicar el culto cristiano y asimilar sus imágenes bajo las costumbres antiguas. Al mismo tiempo, en la sierra poblana una mujer se puso un *quechquémitl* donde apareció la virgen Guadalupe y se volvió su imagen; anunció al pueblo otomí la llegada de unos seres caídos del cielo (*itzitzimime?*) para ocupar el lugar de los santos cristianos¹⁷¹. Estos casos junto a los de Martín Ocelotl, Andrés Mixcóatl y María Candelaria, son una muestra de la resistencia indígena ante la colonización de las imágenes. Ellos mismos fueron imágenes de los *teteo* según la cosmovisión de sus pueblos y por eso también fueron demonizados bajo el término genérico de **naguales** malvados.

Los “malos *nanahualtin*” se definen en el *Códice Florentino* como poseedores de sortilegios, que embrujan, que hacen daño, enferman, engañan y echan mal de ojo a la gente; son **tlacatecolotl**, “personas búhos”¹⁷². En su ensayo sobre los tipos de “magos” del mundo mesoamericano, Alfredo López Austin indica que un *tlacatecolotl* era simplemente el *nahualli* que usaba sus poderes, “con una pasión verdaderamente destructiva, [...] en perjuicio de la sociedad.”¹⁷³ Por su parte, Roberto Martínez señala que el término *tlacatecolotl* no describía sólo a personas sino a

¹⁷⁰ *Ibid.*, capítulo III, s/n [versión eBook].

¹⁷¹ *Ibid.*, capítulo V, s/n [versión eBook].

¹⁷² Martínez González, Roberto (2017), *op. cit.*, p. 349. He preferido esta traducción de *tlacatecolotl* porque, de acuerdo con el Gran Diccionario Náhuatl, el sentido de **tlácatl** es más el de **persona** que el de *hombre*, como aparece en las fuentes consultadas.

¹⁷³ López Austin, Alfredo (1967), “Cuarenta clases de magos del mundo náhuatl”, en *Estudios de Cultura Náhuatl*, vol. 7, México; UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas, p. 88

varios elementos, “desde seres inanimados hasta los personajes públicos y los dioses.”¹⁷⁴ En otras palabras, era un adjetivo más que una categoría de individuos.

El *nahualli* considerado *tlacatecolotl* se comía simbólicamente el corazón o las pantorrillas de la gente para hacerles daño (*teyollocuani*), actuaba por venganza o por envidia de las riquezas ajenas, causaba enfermedades y era el único que podía curarlas, pero su transformación en animal podía ser descubierta gracias a los perros y otros animales verdaderos. Se decía, precisamente, que elegía los días Perro, Muerte o Hierba con numeral 9 para hacer más daño. Nueve son los niveles del *Mictlan* en el mundo nahua y nueve los señores que lo resguardan. Posiblemente, a través del numeral 9 un *nahualli tlacatecolotl* les invocaba para potenciar los poderes de su entidad compañera.

Una lectura más sociológica del “mal *nahualli*” sugiere que su rol en la comunidad estaba bien delimitado como elemento negativo, pero necesario. En este sentido, la diferencia entre un *nahualli* benéfico y uno perjudicial era “una cuestión de prestigio”¹⁷⁵, ya que los errores constantes en el caso de un “mal *nahualli*” le habrían hecho perder su estatus dentro de la jerarquía del pueblo. La persona-*nahualli* que fallaba en sus intentos de controlar las lluvias o de generar buenas condiciones agrícolas, poco a poco perdía el respeto de su gente. Por otro lado, en el caso de que algún integrante del grupo acumulara y ostentara riqueza —cosa que era mal vista—, la persona-*nahualli* era contratada para equilibrar las circunstancias por unas más justas; de ahí que posteriormente se creyera que actuaba por envidia. Entonces el papel del *nahualli* era una especie de regulador social, pero dependiendo de sus resultados se le estimaba como buen sabio o como *tlacatecolotl*.

El problema de la identificación del “mal *nahualli*” es que desde su registro en los documentos coloniales tempranos fue ligado a las concepciones cristianas de hechicería y actos diabólicos. De esta manera, la campaña de aculturación empen-

¹⁷⁴ Martínez González, Roberto (2017), *op. cit.*, p. 352.

¹⁷⁵ *Ibid.*, p. 375.

dida por los evangelizadores aglomeró diversas costumbres bajo el término de brujería. Inadvertida y paradójicamente, en el intento de erradicar los cultos locales, los misioneros terminaron difundiendo ideas y prácticas entre las distintas regiones, aunque con cargas negativas. Quizás por esto la imagen contemporánea del “nagual” como brujo o bruja es más o menos consistente en todo el territorio mexicano.

Existe un tipo de “mal *nahualli*” que fue especialmente reimaginado bajo el concepto de “bruja”, se trata del *tlahuipuchtli* que, aun sin definición exacta, se traduce con el sentido de “humo o bruma”, “bracero luminoso” o “joven persona luminosa”¹⁷⁶. Un *tlahuipuchtli* se quita las piernas y es capaz de convertirse en bola de fuego. Es un *nahualli* celeste a semejanza del *yahui* en la región mixteca. Precisamente es el fuego la materia que permite la transformación de esta persona en su entidad compañera. En este caso excepcional lo que se transforma sí que es la materia pesada, es decir, el cuerpo humano. También llamado *taqsjoyut* por los tutunakú o *chaks* en Yucatán, estos *nanahualtin* comen brazas de fuego para transformarse. El acto de quitarse las piernas evoca los mitos de Tezcatlipoca. Al perder una extremidad inferior —alegoría del falo— un *tlahuipuchtli* hombre se feminiza, por lo que su imagen adquiere connotaciones de transexualidad¹⁷⁷. Adicionalmente, desde la época colonial se cree que las bolas de fuego (¿cometas?) son mujeres solteras o viudas que se transforman para chupar la sangre de los niños.

Según la *Leyenda de los soles*, al final del Sol 4 Lluvia cayó fuego sobre los habitantes del mundo volviéndolos guajolotes. Hoy día los nahuas en la sierra poblana vinculan a estas aves con las mujeres y la sexualidad. Se cree que el *tlahuipuchtli* se nahualiza en guajolote. Otro avatar de Tezcatlipoca es justamente esta ave e Itzpa-pálotl, la diosa expulsada del *Tamoanchan* por su transgresión sexual, tiene igualmente un ave por *nahualli*, el buitre o *cozcacuauhtli* de la cuenta adivinatoria.

¹⁷⁶ *Ibid.*, pp. 391-392.

¹⁷⁷ *Ibid.*, p. 396.

Es de especial interés que los búhos, lechuzas, guajolotes, serpientes y una multitud de animales fueran también diabolizados por las imágenes cristianas. Esto indica que el proceso de evangelización terminó por demonizar el mundo natural mesoamericano. Si bien los animales solares como el águila sobrevivieron el embate de la guerra visual, los animales nocturnos y huidizos no corrieron con la misma suerte. Hoy todavía existe una fuerte aversión por las lechuzas y los búhos en varias partes de México. Dice Gruzinski que, gracias al nexo entre el animal y el ser humano, el nahualismo subsistió porque los indígenas vieron con interés a los animales compañeros de los santos en las representaciones plásticas¹⁷⁸. El jaguar fue poco a poco “destronado” como imagen de culto y sustituido por el **caballo**.

Cuando Hernán Cortés y sus tropas desembarcaron en tierras mesoamericanas trajeron un grupo de caballos y yeguas que en total no eran más de veinte, aunque después llegaron a ser casi un centenar. Si bien al principio fueron confundidos con venados y la mayoría de estos se ahogaron durante la “Noche Triste”, la impresión que dejaron en el pensamiento indígena fue tan grande que su figura se volvió inseparable de los españoles y se afianzó como **imagen de poder**. Margarita Cossich señala: “Tan importante fue la asociación entre los españoles y los equinos que los escribas indígenas representaron en los lienzos de conquista [...] los caminos recorridos, alternando imágenes de huellas de pies humanos y de herraduras.”¹⁷⁹ Las huellas son el elemento gráfico que indica tanto el camino diegético seguido por los personajes de un *amoxtli*, como el orden de lectura del documento para el observador.

La obra más característica de la confabulación tlaxcalteca-española y el inicio del mestizaje es *El Lienzo de Tlaxcala*, documento histórico-artístico encargado en 1552 por el propio cabildo de Tlaxcala que da cuenta de la participación

¹⁷⁸ Gruzinski, Serge (2012), *op. cit.*, capítulo V, s/n, [versión eBook].

¹⁷⁹ Cossich Vielman, Margarita, “Las huellas de la conquista: los primeros caballos y yeguas en la Nueva España”, en *Noticonquista*, [en línea], <http://www.noticonquista.unam.mx/amoxtli/875/859>, consulta: 19/08/2021.



Figura 50. *El Lienzo de Tlaxcala*, litografía de Genaro López para Alfredo Chavero, 1892, Wikimedia CC.

de este pueblo en las guerras de conquista entre 1519 y 1541. Aunque las tres versiones originales del documento están actualmente perdidas, se conoce su contenido gracias a dos copias que se realizaron en siglos posteriores, una de Juan Manuel Yllanes en 1773, y otra encargada por Alfredo Chavero al pintor Genaro López en 1892¹⁸⁰. De 2 x 5 m., *El Lienzo* se divide en dos partes: la superior denominada “alegoría” y la inferior compuesta por 87 recuadros donde se ilustran los encuentros y batallas de la alianza tlaxcalteca-española. A destacar que de estos 87 recuadros en 78 aparecen caballos y, salvo en 8 escenas que ilustran las reuniones de los españoles con pueblos simpatizantes, en prácticamente todos los recuadros los caballos están presentes durante las batallas (Figura 51). No es fortuito pensar que, más allá de las armas con pólvora, las escasas y toscas armaduras de metal o las novedosas estrategias de combate europeas, lo que confirió de poder a la imagen de los invasores fue la **presencia** de los caballos. El caballo era el *nahualli* de soldado español.

¹⁸⁰ Navarrete, Federico, Cossich, Margarita y Jaramillo, Antonio (2021), “El Lienzo de Tlaxcala. Sus públicos y sus versiones”, en *Arqueología Mexicana. El lienzo de Tlaxcala, la otra visión de la conquista*, vol. XXVIII, n° 169, México; Editorial Raíces, INAH, Secretaría de Cultura, p. 31.

En el imaginario mesoamericano el *nahualli* era la expresión simbólica de la entidad fría que arrojaba visualmente con los atributos de la misma entidad. Los guerreros águila y jaguar mexicas combatían nahualizados para invocar el poder de sus entidades compañeras metafóricamente. Resulta lógico intuir que, ante la imagen del soldado a caballo, el guerrero mesoamericano pensara que su enemigo luchaba también nahualizado pero con un enorme matiz: su *nahualli* no era metafórico, sino un imponente ser vivo domesticado.

La imagen del caballo también fue empoderada ideológicamente a través de la imaginería cristiana. Si bien los equinos traídos por la expedición de Cortés eran más bien de pastoreo, se utilizaron en las guerras de conquista con la forma de cabalgar “a jineta” que “fue introducida por los árabes en las batallas de Andalucía, quienes tampoco contaban con equinos amaestrados para el combate.”¹⁸¹ La iconografía más recurrida en la representación del soldado a caballo fue la de Santiago Apóstol o Santiago Matamoros (Figura 52). Este santo es el patrono de España y por ello su imagen acompañó las tareas militares en tierras americanas. Dice Guilhem Olivier¹⁸² que en varios enfrentamientos como el de Centla o durante la matanza de Cholula, los cronistas españoles relataron que la milagrosa aparición de Santiago fue determinante para la victoria de los cristianos.



Figura 51. Detalle de El Lienzo de Tlaxcala donde destacan los caballos, 1892, Wikimedia CC.

¹⁸¹ Figueroa, Monserrat, Molina, Daniela, *et. al.* (2021), “De metal, cuero, madera y obsidiana. Las armas de los conquistadores en *El Lienzo de Tlaxcala*”, en *ibid.*, p. 56.

¹⁸² Olivier, Guilhem, “¿La guerra de los dioses? Deidades mexicas, santos y vírgenes durante la Conquista”, en *Noticonquista*, [en línea], <https://www.noticonquista.unam.mx/amoxtli/2685/2682>, consulta: 19/08/2021.



Figura 52. *El Apóstol Santiago a caballo*, Francisco Camilo, óleo sobre lienzo, 1649, Museo del Prado, Madrid.

Al respecto, Federico Navarrete¹⁸³ indica que los mesoamericanos trataban el cuerpo de los caballos muertos en combate como lo hacían con los humanos; los colocaban en los *tzompantli* e incluso los sacrificaban ritualmente. Además, el vínculo entre el caballo y Santiago Matamoros conjuga una imagen alegórica no sólo del poderío militar, sino también del divino, por eso en su iconografía aparece “montado en su caballo, blandiendo una espada o lanza, a veces portando la bandera de la cruz cristiana, y siempre pisoteando los cuerpos caídos y mutilados de sus enemigos musulmanes”¹⁸⁴. No es casualidad que en *El Lienzo de Tlaxcala* las representaciones de jinetes españoles sigan estos cánones (Figura 53), o que muchas ciudades fueran consagradas a Santiago Matamoros, como es el caso del antaño señorío mixteca de *Ñuu Tnoo*, hoy Santiago Tilantongo.

¹⁸³ Navarrete, Federico, “Los caballos, los españoles y Santiago Matamoros”, en *Noticonquista*, [en línea], <http://www.noticonquista.unam.mx/amoxtli/878/859>, consulta: 29/08/2021.

¹⁸⁴ *Ibid.*



Figura 53. Detalle de *El Lienzo de Tlaxcala*, batalla de Piaztlán: (izq.) Copia de José Manuel Yllanes, 1773, www.codices.inah.gob.mx; (der.) litografía de Genaro López para Alfredo Chavero, 1892, Colección Digital, UANL.

Si la ideología cristiana se impuso a través de la imagen religiosa, la imagen del “buen *nahualli*” fue desarticulada mediante la plástica barroca y sustituida por el modelo de héroe renacentista. En la “alegoría” de la parte superior de *El Lienzo de Tlaxcala* destaca el escudo de armas de Carlos I de España o Carlos V del Sacro Imperio Romano Germánico. El águila bicéfala va custodiada por dos columnas con bandas de pergamino o listones que enuncian la leyenda *PLVS ULTRA*, “más allá” (Figura 54). Éstas son las llamadas Columnas de Hércules que aluden al décimo trabajo del mito de



Figura 54. Escudo de armas de Carlos I en *El Lienzo de Tlaxcala*, litografía de Genaro López para Alfredo Chavero, 1892.

Heracles, la captura del rebaño de Gerión, donde el héroe separó los “montes-columnas” de Calpe y Ábyla (Figura 55). En la plástica española las columnas se incorporaron al escudo de armas de los Habsburgo porque conmemoraban la unión de dos continentes —el europeo y el africano— durante la regencia de Felipe IV. Fue el médico milanés Luigi Marliano quien diseñó la divisa para el emperador Carlos V¹⁸⁵. Así, con la leyenda *non plus ultra* o “no hay más allá” se tomó la imagen idealizada de Hércules para representar el dominio de la corona española sobre el mundo occidental conocido hasta esa época.

De este modo, en Mesoamérica la **imagen** pasó de ser presencia o **ixiptla**, a **ídolo** durante la conquista; después, en el periodo novohispano se volvió **arte**, pero también propaganda. La imagen publicitaria semidivina de Carlos V legitimaba sus dotes monárquicos y su linaje real con la imaginería de Hércules, la versión romana de Heracles, que daba continuidad al “simbolismo de la fuerza como cualidad nacional”¹⁸⁶. Un elemento común de la iconografía hercúlea es la piel del león de Nemea que el héroe viste a modo de **capa**. Resulta evidente que esta representación lo mostraba “nahualizado” según la lógica de la cosmovisión endémica y, por ello, su imagen fue fácilmente asimilada por los pueblos mesoamericanos.



Figura 55. Las dos columnas de Hércules: Ábyla y Calpe, escultura de Ginés Serrán Pagán, Ceuta, España. Wikimedia CC.

¹⁸⁵ Sánchez Domínguez, Luis Arturo (2017), *op. cit.*, p. 118.

¹⁸⁶ *Ibid.*, p. 122.

Durante las guerras de conquista en el siglo XVI, las personas que renunciaba a los cultos antiguos y se convertían al cristianismo fueron consideradas héroes. Ya el cronista mestizo de sangre y de mente, Diego Muñoz Camargo, exaltaba la heroicidad solar figurada de los conquistadores pues, en su retórica evangelizada, además del “capitán Hernán Cortés no hubo hombre más querido ni amado de los naturales que don Pedro de Alvarado, especialmente entre los de Tlaxcalla [sic].”¹⁸⁷ Así, tanto histórica como artísticamente, el héroe mesoamericano se cristianizó y se “herculizó” particularmente a través de la escultura pública como se ejemplifica a continuación.

Santiago de Querétaro —otra vez Santiago!— fue fundada por un *pochteca* o mercader otomí llamado primero **Conin** y luego Fernando de Tapia, quien se convirtió al catolicismo “pacíficamente” para proteger a su pueblo en *Ndamaxei*, “Lugar del juego de pelota”. La figura de Hércules fue sobresaliente en la ciudad de Querétaro porque dio imagen a la icónica fábrica de textiles fundada en 1846 y cerrada en 2008, la cual estaba situada precisamente donde los descendientes de Conin establecieron un molino a finales del siglo XVI.

Por otro lado, en 1497, tiempos del tlatoani mexica Moctezuma Xocoyotzin, un destacado guerrero tlaxcalteca llamado **Tlahuicole** fue capturado



Figura 56. Fábrica El Hércules, Santiago de Querétaro. Foto tomada de: plazadearmas.com.mx

¹⁸⁷ Muñoz Camargo, Diego (2018), *Los Tlaxcaltecas*, 2ª reimp., Ciudad de México; UNAM, p. 100.

y martirizado por los mexicas. Lo caparon y lo ataron a una piedra de sacrificios donde peleó arduamente para ganar su libertad, pero por orgullo guerrero, el tlaxcalteca decidió seguir luchando hasta morir. Pasó a la historia de los pueblos tlaxcaltecas como símbolo de fuerza y resistencia. Manuel Vilar esculpió su imagen en 1851 a modo hercúleo o de gladiador romano en plena lucha: atado, desnudo, con una exuberante musculatura y sosteniendo el mango de un arma que pudo ser una espada o un mazo.



Figura 58. *B'otzanga*, Centro Ceremonial Otomí, Estado de México. Foto tomada de: mapio.net



Figura 57. *Tlahuicole*, Manuel Vilar, 1851, MUNAL. Foto tomada de: mexicana.cultura.gob.mx

Existió también **B'otzanga**, “Lagartija prieta”, un señor otomí líder de los *xiquipilcas*, que en 1478 enfrentó al *tlatoani* mexica Axayácatl dejándolo cojo y estuvo a punto de vencerlo de no ser por la intervención traicionera de los tezcocanos aliados de los mexicas. En el Centro Ceremonial Otomí de Temoaya, Estado de México, inaugurado apenas en 1980 por el expresidente José López Portillo, existe una escultura de B'otzanga que lo representa con el pelo trenzado, musculatura sobria, sosteniendo un *chimalli* ornamentado con una lagartija, así como un *macahuítl* o

mazo de obsidianas. Está semidesnudo salvo por la cintura que lleva atada la piel de un felino, ¿un jaguar o un león hercúleo?

El proyecto escultórico del Paseo de la Reforma, cuya primera obra instalada fue el monumento a Colón en 1871¹⁸⁸, incluía originalmente las estatuas de bronce de los tlatoanis mexicas **Ahuízotl** e **Itzcóatl**. Realizadas por Alejandro Casarín Salinas, las monumentales figuras de 4 m. de altura pasaron de la avenida Reforma en 1890 a Calzada de la Viga en 1902 y luego a la avenida Insurgentes norte en 1920. Fueron instaladas finalmente en el parque “El Mestizaje” en 1978. La exposición a la intemperie, al sol y al paso del tiempo hizo que las esculturas perdieran su color original y hasta su nombre, pues permanecieron en la memoria colectiva simplemente como “Indios Verdes”. A destacar que a Itzcóatl se le ve portando una piel de jaguar o león, pero no al estilo *nahualli*, como ropaje, sino al estilo heracleo, como capa.

Y fue así que las imágenes cristianas y hercúleas se impusieron sobre las *ixiptla* y *nahualli* mesoamericanas. En el resquicio histórico la plástica europea sustituyó a la endémica. Los héroes-*nahualli* de antaño fueron diabolizados a modo de “brujos” con una imagen ya desprovista de su sentido simbólico original. Ahora conviene preguntarse si prevaleció algún aspecto del nahualismo en el héroe mexicano moderno, ese héroe prototípico surgido tras la Revolución cuya figura aún permea el imaginario contemporáneo de la identidad nacional, aunque cada vez más distante de nuestra realidad social.



Figura 59. *Itzcóatl*, Alejandro Casarín Salinas, ca. 1889, parque El Mestizaje, CDMX. Foto tomada de: local.mx

¹⁸⁸ Martínez Assad, Carlos (2008), “La apropiación social del Ángel de la Independencia”, en Béjar Navarro, Raúl y Rosales Héctor (coord.), *La identidad nacional mexicana en las expresiones artísticas*, México; UNAM, Plaza y Valdés, p. 217.

4.2 El diseño del héroe mexicano de la modernidad

Debe reiterarse que el proceso de colonización fue también un choque entre dos modos de percibir visualmente la realidad. Al respecto, Serge Gruzinski¹⁸⁹ señala que, durante la segunda mitad del siglo XVI, las altas naves de los claustros recién edificados aterrorizaban a los indígenas pues no estaban acostumbrados a observar el arte de bóveda que confundía el equilibrio (Figura 60). Puede intuirse, entonces, que con el proceso de colonización los mesoamericanos también aprendieron una nueva forma de ver las imágenes.

Para entender mejor esta confrontación de visualidades con un ejemplo más cercano, vale dar un enorme salto de época y pensar en el parteaguas que causó la invención del cine a finales del siglo XIX. La imagen, que por tanto tiempo se había mantenido fija e inmóvil, de pronto adquirió la capacidad de animarse, de simular el movimiento de la vida misma proyectándose sobre una pantalla. De los múltiples inventos que aspiraron a lograr este **simulacro**, fue el cinematógrafo de los hermanos Lumière el más perdurable pues nació como un medio de observación colectiva y socializada.

Gabriel Veyre, el representante de los Lumière en México mostró el invento al entonces presidente Porfirio Díaz y a sus invitados el jueves 6 de agosto de 1896 bajo los techos del castillo de Chapultepec. Días más tarde, el 14 de agosto realizó una función de las vistas cinematográficas para la prensa y



Figura 60. El general Reyes (Pedro Armendáriz) observa el arte de bóveda en la iglesia de Santa María Tonantzintla, Cholula. Fotograma de *Enamorada*, dir. Emilio Fernández, 1946.

¹⁸⁹ Gruzinski, Serge (2012), *op. cit.*, capítulo III, s/n, [versión eBook].

más de mil quinientas personas. El éxito fue tal que Veyre escribió a su madre en una carta fechada el 16 de agosto: “Sus aplausos y bravos nos han hecho preveer [sic] un gran suceso”¹⁹⁰.

Desde entonces y hasta enero de 1897, Gabriel Veyre y Claude Bernard —el socio para la explotación del invento en el país— se dedicaron a filmar y promover las bondades del cinematógrafo en la Ciudad de México, Guanajuato y Guadalajara. “Es de notar los **sombreros puntiagudos** que todos portan. Y los zapatos hechos con correas de cuero; la mayor parte de la gente está descalza”¹⁹¹, destacaba Veyre en la misma carta. Tras su fructífero viaje, Veyre partió hacia Cuba desde Veracruz el 12 de enero. Claude Bernard, por su parte, se quedó en México explotando el invento antes de venderlo a Ignacio Aguirre, quien continuaría el negocio en la calle del Espíritu Santo número 4 de la capital¹⁹².

Así germinó la industria del cine en el país estableciendo otro parteaguas en la cultura visual endémica. El cine mexicano nació proyectando las imágenes que más tarde construirían la identidad nacional. Sin advertirlo, las mujeres y hombres indígenas registrados en las vistas de Gabriel Veyre, de sombreros puntiagudos, descalzos, con ropas sucias y raídas, esa gente olvidada y sistemáticamente sobajada durante cuatro siglos cambiaría el rumbo del país en la revolución de la siguiente década protagonizando el mito moderno de México. Surgía entonces una nueva emanación del arquetipo del héroe.

De acuerdo con Francisco Peredo¹⁹³, los primeros quince años de las vistas filmadas en México se pueden organizar en varios tipos: las de corte folclórico-cosumbrista, las que daban cuenta de la estratificación social-racial y las de ficción.

¹⁹⁰ Veyre, Gabriel (1996), *Gabriel Veyre, representante de Lumière: cartas a su madre*, México; Filmoteca de la UNAM, Cineteca Nacional, IMCINE, 1996, p. 42.

¹⁹¹ *Ibid.*, p. 44. [Los énfasis en negritas son míos].

¹⁹² *Ibid.*, p. 22.

¹⁹³ Peredo, Francisco (2008), “La identidad nacional en el cine mudo mexicano”, en Béjar Navarro, Raúl, *op. cit.*, pp. 63-64.

Ante el vacío de una verdadera identidad nacional, la “mexicanidad” recayó en la figura de Porfirio Díaz, el antaño héroe de la Segunda Intervención Francesa caído en dictador. Por ello, las vistas cinematográficas de esta primera época fueron más bien propagandistas en cuyas imágenes estuvo ausente cualquier tipo de inquietud social. “Y de tan significativa que fue, aquella ausencia se convirtió por lo mismo en presencia”¹⁹⁴, concluye Peredo.

Con el novedoso espectáculo visual, la gente tuvo oportunidad de ver su reflejo en nuevo y metafórico espejo de humo blanco, la pantalla de luz, y cayó en cuenta de que la miseria y la desigualdad eran compartidas a lo largo del país. Salvador Toscano, el ingeniero venido a empresario cinefotógrafo y documentalista de la Revolución, registró en su correspondencia el enorme éxito del cinematógrafo entre el pueblo mexicano que ni siquiera era igualado por los estadounidenses. “Nunca habían visto los yankees cosa igual, se quedan admirados de las vistas, pero la gente aquí no gasta tanto como en México”¹⁹⁵, relataba a su madre en una carta de 1900. No es azaroso pensar que el cine también hizo un “llamado a la aventura” a los héroes campesinos que tuvieron oportunidad de pagarse alguna función de las vistas.

¿Qué imágenes simbólicas vieron en el cine los mesoamericanos, ahora vueltos “indios” o “mestizos”? Vistas del mundo, costumbres de otra gente, figuras de tiempos ajenos, imágenes de guerras representadas dramáticamente. Y también de **caballos** triunfando. Desde el siglo XVI, la relación entre los “indios” y los caballos siempre fue una relación jerárquica de poder. Se sabe que, ya entrados los años de invasión colonial después de la guerra de Mixtón, a los colonos asentados en El Bajío les faltó mano de obra indígena o esclava para el mantenimiento de los caballos y la ganadería, por lo que ellos mismos debieron dedicarse a dichas tareas mundanas. Esta situación daría origen a la charrería en Los Altos de Jalisco¹⁹⁶.

¹⁹⁴ *Ibid.*, p. 78.

¹⁹⁵ Toscano Barragán, Salvador (1996), *Correspondencia de Salvador Toscano. 1900-1911*, México; IMCINE, Filmoteca de la UNAM, p. 15.

¹⁹⁶ Muriá, José M. (2010), *Orígenes de la charrería y de su nombre*, México; Miguel Ángel Porrúa, p. 42.

El contacto de los mesoamericanos con los equinos fue en sus inicios limitado. Ya desde 1555 Toribio de Benavente (Motolinia) pidió al rey impedir a los “indios” volverse jinetes para que no quisieran “igualar a los españoles”¹⁹⁷. Por lo mismo, las leyes novohispanas prohibieron a los “indios” montar a caballo, aunque en la práctica quizás fueron más permisivas dado las necesidades de mano de obra para el pastoreo. Esta realidad se mantuvo vigente hasta la aparición de los **chinacos** en el siglo XIX.

Los chinacos fueron jinetes mestizos que participaron en las guerras de Independencia y contra los intervencionistas estadounidenses y franceses. Destacaron como fieros adversarios a caballo sin formación militar que se guarecían en las cuevas por el día y combatían por las noches. Quizás por eso se les llamó “chinacos”, pues la palabra deriva de la voz náhuatl *tzinácatl*, “murciélago”. Otros posibles sentidos del término en esos contextos fueron “andrajoso”, “culo de fuera” y “hombre lépero o pelado”. De esta palabra derivaría también el insulto “naco”¹⁹⁸ aún usado hoy en día. Al chinaco se le veía como guerrillero, y aunque en algún punto fue respetado, a finales de siglo su figura debió reconfigurarse despectivamente según los valores afrancesados de la época.

Aunque con diversas expresiones, la imagen del hombre a caballo confluía finalmente en el personaje del **charro mexicano**. Si bien esta palabra procede del vasco *txar* y se empleaba peyorativamente para designar al campesino de Salamanca en España¹⁹⁹, en México, el charro describía al jinete trabajador de campo, al principio criollo o mestizo, y luego laureado como líder de masas. Un héroe revolucionario.

Por ejemplo, en la inacabada cinta de Sergei Eisenstein, *¡Qué viva México!* (1930), se ilustra un constante paralelismo entre la imagen de los caballos ligada al charro como hombre galante y poderoso y, caso opuesto, la imagen de los toros salvajes y torpes asociada a los campesinos y el pueblo obrero (Figura 61). Esta

¹⁹⁷ *Ibid.*, p. 130.

¹⁹⁸ *Ibid.*, pp. 103-104.

¹⁹⁹ *Ibid.*, p. 33; p.38.

metáfora visual pretendía ser revertida en el último capítulo de la película desafortunadamente no filmado, cuyo contenido narraría la Revolución mexicana desde el punto de vista de una soldadera. Precisamente tras la Revolución, el charro obrero se afianzaría como signo predilecto de la identidad nacional, sin duda por influencia del cine de la época dorada. ¿Puede el charro mexicano evocar algún aspecto del nahualismo según lo estudiado en esta tesis?



Figura 61. Fotogramas de *¡Qué viva México!*, dir. Sergei Eisenstein, 1930, ed. Grigori Aleksandrov, 1979.

La imagen del charro mexicano representa el triunfo del héroe mesoamericano capturando al *nahualli* del conquistador, es decir, al caballo. La persona-*nahualli* de antaño que recurría a los animales nocturnos, salvajes y diabolizados para realizar sus actos sobrehumanos, sucumbió ante la entidad compañera domesticada del “hombre civilizado”. En el imaginario latente, debió primero conquistarse la sombra simbólica del enemigo, aunque el proceso hubiera tardado cuatro siglos. Pese a que la imagen del **charro** se lee más bien como un personaje **mestizo** y **desindianizado**, un análisis crítico de su forma, es decir, su diseño, nos revela cualidades persistentes del otrora culto a las imágenes-presencia. Recuérdese que el diseño estudia la **función** de la imagen a través de elementos como la forma.

El caballo es un aspecto nahuálico asumido evidentemente como una entidad compañera, una “sombra domesticada” de carácter telúrico. Pero sobre la cabeza del charro aparece otro elemento nahuálico, esta vez celeste, en la forma del som-

brero puntiagudo también llamado jarano. El sombrero de copa alta y ala ancha se cree que fue una adaptación del sombrero andaluz que inspiró el atuendo de los chinacos. En efecto, el vaquero andaluz se distinguía por usar pantalones de gamuza abiertos a los lados y un sombrero de ala ancha, aunque chato. Por el contrario, la forma del sombrero jarano de copa alta usado por el charro revolucionario debe remitirnos, quizás, al héroe solar creador del mundo, viajero del cosmos, la Serpiente Emplumada.

Volviendo al personaje de la lámina 19 del *Códice Borgia* (véase la Figura 17), en la apariencia de Ehécatl Quetzalcóatl se ha destacado el gorro cónico que



Figura 62. Figuras de barro, Tres Zapotes, Veracruz, Mediateca INAH.

se volvió una convención gráfica para pintarlo incluso en documentos de la región Mixteca. La forma cónica de los gorros data incluso de los tiempos preclásicos, más de mil años antes de la era común. En Tres Zapotes, Veracruz, se han encontrado figuras de barro antropomorfas usando estos gorros (Figura 62) que posiblemente fueron elaboradas por la cultura llamada genéricamente olmeca.

Siguiendo la propuesta de Enrique Florescano, la Serpiente Emplumada nació como una metáfora del ciclo agrícola

y el paso recursivo del tiempo. Su imagen evoca al maíz en los mitos del *Popol Vuh*, donde los mencionados héroes gemelos Hunahpú e Xbalamqué descienden al *Xilbabá* para que el maíz pueda renacer. También se mencionó el mito nahua donde Quetzalcóatl hurta los granos del Cerro de los Mantenimientos para alimentar a los primeros humanos. Tal vez la forma cónica sobre la cabeza alude a la forma triangular de la **mazorca** del maíz (Figura 63), grano que era tenido por divino y,

por ello, “las primeras imágenes del dios olmeca del maíz lo representan como mazorca, el fruto de la planta que simboliza su poder reproductor.”²⁰⁰ En esta asociación también coincide Alfredo López Austin, aunque destacando al personaje Homshuk²⁰¹ entre los popolucas.

Por otro lado, siguiendo el planteamiento de Mauricio Orozpe, la greca escalonada o *xicalcolihqui* está asociada con la cuenta de los días. La greca visible en la base del gorro cónico de Ehécatl no es ornamental, sino una matriz geométrica que ayuda a leer el *tonalpohualli* del *Códice Borgia* (véase la Figura 18). Bajo esta lógica geométrica, se puede añadir que la unión de dos triángulos, uno hacia arriba evocando los niveles superiores del universo y otro hacia abajo evocando los inferiores, constituiría el principio de diseño del **glifo del año** cuya geometría deriva de un cubo²⁰². En la Figura 64 se observa la simplificación de este principio geométrico que resulta en una forma triangular sobre una base rectangular, es decir, la misma **silueta** del gorro cónico.



Figura 63. "Dios del Maíz", ca. 900 —500 aec. Barakat Gallery.

²⁰⁰ Florescano, Enrique (2003), “Metáfora del grano y la mazorca”, en *La palabra y el hombre*, julio-septiembre, n° 127, Xalapa; Universidad Veracruzana, p. 24.

²⁰¹ López Austin, Alfredo (1992), “Homshuk. Análisis temático del relato”, en *Anales de Antropología*, vol. 29, n° 1, México; UNAM, Instituto de Investigaciones Antropológicas, p. 263.

²⁰² Orozpe Enríquez, Mauricio (2010), *op. cit.*, p. 77.

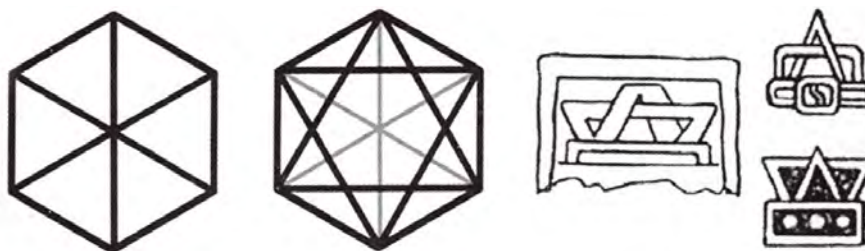


Figura 64. Derivación del glifo del año a partir del cubo, imagen tomada de Mauricio Orozpe (2010), p. 77. Nótese que la base rectangular con la punta cónica se repite en el diseño de la *xiuhcoatl* y la *yahui*, serpientes celestes mencionadas en el tercer apartado.

En el segundo apartado sugerí que una abstracción gráfica de Quetzalcóatl es la **línea** recta pero flexible, que une a todos los rumbos y niveles de la creación. Una línea que asciende y desciende ya sea en **espiral** o de manera escalonada y por ello forma parte de la iconografía común del héroe solar. Esta misma línea en vertical es la forma del carrizo o caña (*ácatl*) de donde se saca el piloncillo que, curiosamente, también da nombre al sombrero puntiagudo de la época revolucionaria. La línea se dobla en tres vértices y forma un triángulo que se “ata” con la mitad de otro triángulo en la simplificación gráfica del glifo del año:

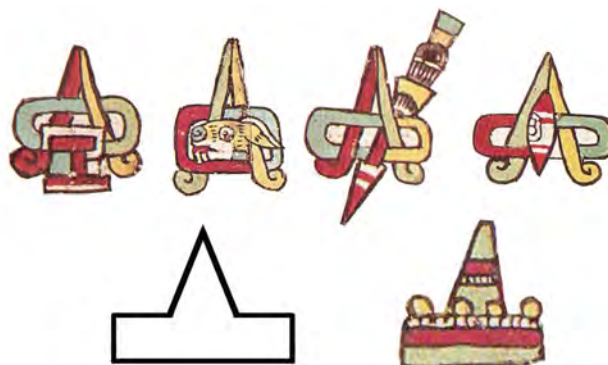


Figura 65. Arriba: glifos del año o de atadura de los días en el Códice *Zouche-Nuttall*. Cada uno carga un *tonalli* en secuencia: casa, conejo, caña y pedernal. Abajo: el glifo tiene una silueta similar al gorro de Dzavui y al de Ehécatl, ambos asociados a los ciclos agrícolas.

Este glifo es prominente en los códices del grupo mixteca, como el *Bodley* o el *Zouche-Nuttall*, que son históricos y biográficos. Por esta razón, el glifo aparece señalando los años solares en que ocurrieron los acontecimientos pintados. Por si fuera poco, en estos documentos destaca la forma del gorro cónico o sombrero de piloncillo sobre la cabeza de varios personajes. Menciono especialmente a los ocho individuos hallados en la lámina 26 del *Códice Vindobonensis* (Figura 67). Todos ellos van acompañados por su nombre calendárico, están ataviados con trajes rituales y llevan las anteojeras del señor mixteca de la lluvia, Dzavui (Figura 66), análogo de Tláloc. Tal vez son *tlaloques* preparando una ceremonia a la lluvia, pero ¿por qué llevarían el gorro cónico los sacerdotes de Dzavui? Porque no hay lluvia sin viento. De nueva cuenta es el señor 9 Viento Ñuhu Tachi equivalente de Ehécatl Quetzalcóatl (véase Figura 20), quien “barre” el cielo para que ocurra la lluvia.



Figura 66. Dzavui, señor de la lluvia, *Códice Zouche-Nuttall*, lámina 5.



Figura 67. Personajes con gorros cónicos de Dzavui, señor de la lluvia, *Códice Vindobonensis*, lám. 26.

En otro detalle de la misma lámina aparecen los instrumentos utilizados para el ritual, entre los que destacan los gorros cónicos: el de la lluvia tiene ornamentos a los lados simulando probablemente el riego del agua y el de 9 Viento Ñuhu Tachi es idéntico al de Ehécatl ornamentado con la greca escalonada (Figura 68). Representaciones coloniales del gorro lo muestran con plumas de quetzal anudadas en la punta. Entonces, podría sugerirse que la **silueta cónica con base rectangular** estaba asociada a los ciclos agrícolas, especialmente a las cuentas de los días solares y los adivinatorios: el glifo del año, el *tonalpohualli* y la Serpiente Emplumada.

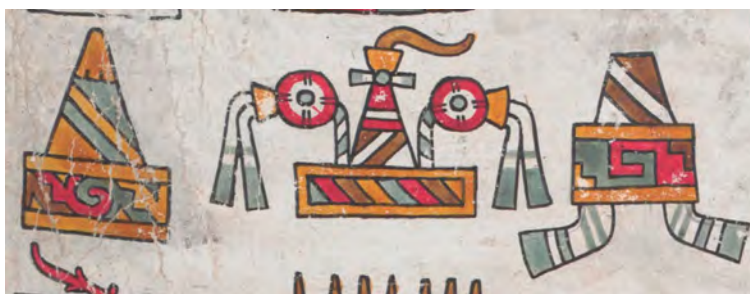


Figura 68. Gorro de Dazvui al centro custodiado por gorros de 9 Viento Ñuhu Tachi a los lados ornamentados con la greca escalonada en la base, *Códice Vindobonensis*, lám 26.



Figura 69. *Códice Mexicanus*, ca. 1551-1559, detalle de la imagen 37, Library of Congress.

El gorro cónico estaba asociado a los sacerdotes, particularmente a los de Quetzalcóatl (Figura 70). De ahí el vínculo con el sacerdote Ce Ácatl Topiltzin Quetzalcóatl, ilustrado en el capítulo anterior. **Copilli** es el nombre náhuatl del gorro cónico. Bajo este término se puede asociar al sujeto histórico Copil, hombre-*nahualli* ya mencionado, que tuvo un papel importante en la migración mexicana. En el *Códice Mexicanus*, documento colonial del siglo XVI, existen representaciones de Copil ligado al gorro cónico *yopit-*

zontli con listones laterales similares a los gorros mixtecos de la lluvia (Figura 69). En ocasiones, algunos investigadores confunden al *copilli* con el *xiuhuitzolli*, la diadema de turquesa usada por los gobernantes nahuas cuya silueta es parecida, aunque sólo cubría la frente de los tlatoanis. Otro gorro cónico similar era el usado por los guerreros huastecas o *teenek* que también estaba vinculado al culto del maíz.

En la actualidad la estación del metro Copilco en la Ciudad de México lleva por imago tipo una “corona real”, justamente la traducción del término *copilli*, con forma de serpiente enrollada desde el punto de vista cenital (Figura 71). Esta imagen diseñada por Lance Wyman evoca así a la espiral de Quetzalcóatl, aunque está basada en una serpiente acuática del área olmeca.

Si bien los aspectos anteriores derivan de la forma cónica del sombrero, ¿qué hay de la base rectangular? De acuerdo con José Muriá, los sombreros de ala ancha tenían la función de guarecer ante las inclemencias del clima durante la faena del campo y el pastoreo, así como durante los viajes de largas distancias, pues eran “muy buenos auxiliares para azuzar y arrear grandes hatos y para proteger a los jinetes de la lluvia y del sol en tan vastos



Figura 70. Sacerdote huasteca del dios del viento, 900-1200 ec, Museo Amparo, Puebla.



Figura 71. Imago tipo de la estación del metro.



Figura 72. Diosa vieja del fuego, ca. 400-600 EC, Teotihuacan, Estado de México.



Figura 73. Sombrero de un revolucionario, fotograma de *Los de abajo* (1978), dir. Servando González.

descampados.”²⁰³ Aunque de manera simbólica, ¿no sería el sombrero de ala ancha una forma de cargar tanto los rayos del sol como la lluvia sobre el centro anímico del *tonalli*, es decir, la cabeza? La base rectangular remite al brasero que el dios viejo del fuego, Huehuetotl (Figura 72), mantiene sobre la cabeza.

Desde luego, todos elementos revisados a partir del diseño del sombrero carecen de sentido si no se les entiende socializados en un determinado contexto. Si la forma cónica con base rectangular evocaba algunos aspectos de Quetzalcóatl en el pensamiento mesoamericano, cuando derivó en la imagen del charro mexicano, configuró un nuevo atributo de la identidad nacional posrevolucionaria. Adicionalmente, puede notarse que el sombrero jarano va entretejido de manera que simula la piel de una serpiente enrollándose.

En resumen, el diseño del charro mexicano puede interpretarse como una emanación del arquetipo del héroe propia del siglo XX con remanentes nahuálicos y tonálicos. El charro líder y protector social, se sitúa arriba de la condición humana montando

²⁰³ Muriá, José M. (2010), *op. cit.*, p. 121.

sobre su *nahualli* domado, el caballo. Visualmente es un intermediario entre el cielo y la tierra. Al final de la película *Enamorada* de Emilio Fernández (1946), el general Reyes (Pedro Armendáriz) lidera a su tropa revolucionaria mientras la seducida Beatriz (María Félix) lo sigue en medio de las sombras, las entidades anímicas frías, del pueblo obrero:



Figura 74. Fotogramas de *Enamorada*, dir. Emilio Fernández, 1946.

Posiblemente no existe mayor representante de la imagen charra que Emiliano Zapata, el líder campesino protagonista del relato de la modernidad mexicana. En su imagen y monomito confluyen todos los elementos reseñados hasta ahora, pues es un constructo ideológico e histórico forjado en la memoria colectiva. La máscara de Zapata, es decir el personaje, perdura como símbolo de lucha social y ejemplo de liderazgo rebelde, aunque quizás ya está lejos del sujeto histórico que vivió hace más de cien años.

En *Los últimos zapatistas*, documental dirigido por Francesco Taboada (2002), los revolucionarios de antaño narran cómo conocieron al “Caudillo del Sur” mostrando, a falta de fotografías, pinturas. En varias de ellas mostradas a continuación, puede observarse el diseño de la greca escalonada que custodia el encuentro simbólico con el héroe revolucionario. Nótese que, además del sombrero cónico de Emiliano Zapata, en ambas pinturas hay motivos solares, pluviales y de fertilidad

agrícola, elementos indiscutiblemente vinculados al héroe cosmogónico Quetzalcóatl como se ha revisado antes:



Figura 75. Fotogramas de *Los últimos zapatistas*, dir. Francesco Taboada, 2002.

Los mitos que se narran actualmente sobre la figura de Zapata entran un héroe arquetípico con reminiscencias del mundo mesoamericano. “Emiliano Zapata era un nahual”, dicen algunos pobladores nahuatlatos contemporáneos²⁰⁴, pero no el “nagual brujo” ideado en la colonia novohispana, sino el *nahualli* sabio, *tlamatini*, de la cosmovisión originaria, aunque tal vez ya influido por las imágenes de la globalización y los movimientos *new age* de finales del siglo XX.

El héroe que perdura durante los procesos históricos conlleva una imagen con implicaciones políticas e ideológicas. Al hablar de las imágenes producidas por el diseño visual contemporáneo, Maurizio Vitta advierte que “los símbolos políticos difundidos por las democracias occidentales [...] expresan valores sociales aceptados universalmente —libertad, dignidad del trabajo, paz, patriotismo— y se limitan a traerlos a la memoria para revalidarlos.”²⁰⁵ Así, la biografía de una persona puede construirse retóricamente como figura heroica para reforzar la identidad cultural.

²⁰⁴ Calderón, Mariángel, “Emiliano Zapata era un nahual”, reportaje en *Excelsior*, [en línea], <https://www.excelsior.com.mx/nacional/emiliano-zapata-era-un-nahual/1305192>, consulta: 1/04/2019.

²⁰⁵ Vitta, Maurizio (2003), *op. cit.*, p. 273.

Si en la memoria colectiva Emiliano Zapata subsistió como un héroe solar, tal vez Francisco Villa ocupó la vacante del héroe lunar, el *trickster* junguiano más apegado a su sombra o a sus defectos de personalidad. Villa es un claro ejemplo de cómo un sujeto histórico, cuya polémica vida e inescrupulosas acciones aún son ampliamente debatidas, puede ser construido en el imaginario como un héroe cultural por determinados sectores ideológicos. Al final de su mito sí que alcanzó la *apoteosis* pues, en la alegoría, compartió con su pueblo los dones de su travesía fundando escuelas como la emblemática de Canutillo, en Durango.

Uno de los mote de Villa fue “El Centauro del Norte”, alusión a la criatura mitológica griega con torso de hombre y cuerpo de caballo que le atribuiría un aspecto evidentemente hercúleo. En el mito, Heracles fue instruido en la arqueología, el arte y la medicina por Quirón, un noble centauro a quien el propio Heracles flechó accidentalmente. Su figura pasó el cielo como la novena constelación del Zodiaco, Sagitario. En el pensamiento popular, la imagen del Villa heroico es la del inseparable de su caballo, el que capitanea a la División del Norte nahualizado sobre su entidad compañera.

La conjunción solar-lunar de estos héroes y su relevancia en la cosmovisión del México posrevolucionario bien fue advertida por los cineastas emergentes de la época. Sergei Eisenstein escribió sobre su inacabada película que:

*...tenía como episodio central la idea de la unidad nacional, históricamente, la “entrada conjunta en la capital” —México— de las fuerzas unidas del norteño Villa y el sureño Zapata, y en lo argumental la figura de la mujer mexicana —la soldadera— [...] Esta mujer sería la encarnación física de la imagen de un México único y unido nacionalmente, opuesto a las intrigas internacionales, que tratan de separar al pueblo y enemistar entre sí a sus facciones.*²⁰⁶

²⁰⁶ Eisenstein, Sergei (1991), *Yo, memorias inmorales*, vol. 2, México; Siglo XXI editores, p. 320.

Si el charro trascendió a la historia como la emanación del héroe mexicano gracias al cine de la época dorada, fue sólo con el cine de autor de los años setenta que su imagen empezó a ser cuestionada con miras de agotamiento y desactualización. *Los de abajo* de Servando González (1978), película basada en la novela homónima de Mariano Azuela, narra la historia de Demetrio, un líder campesino que se encausa en la gesta revolucionaria sin un fin aparente. Al final regresa a su pueblo, es emboscado y muere apuntando su rifle. Junto a él se mantiene en pie su caballo o su entidad compañera que, según la tradición antigua, mientras siga viva el héroe no dejará de existir.



Figura 76. Fotogramas de *Los de abajo*, dir. Servando González, 1978.

4.3 Detrás del humo en el espejo: ensayo sobre el diseño del héroe-*nahualli* para la producción visual contemporánea

El cine es un simulacro de la realidad. La virtualiza sin presenciarse y la evoca en su ausencia, pero sin perder la capacidad de causar los mismos efectos emocionales, estéticos e intelectuales en sus observadores. Quizás aún sigue la lógica del *ixiptla* para el imaginario mexicano. Si bien desde su invención el cine ha sido una fuente inagotable de imágenes que ayudaron a construir la identidad nacional durante el

siglo XX, evidentemente no fue la única. Por su parte, el muralismo dio una cara más cercana al sentimiento obrero, la gráfica popular fue siempre un bastión de resistencias sociales y la literatura no ha dejado de indagar sobre el “carácter mexicano” aunque desde la retórica del mestizaje.

De acuerdo con Guillermo Bonfil Batalla, la historia de México es el resultado del choque cultural entre dos civilizaciones, la del *Cem Anahuac* o mesoamericana, y la occidental traída por los colonizadores. Desde el siglo XVI los pueblos mesoamericanos fueron sometidos a un doloroso proceso de pérdida y sustitución de su identidad llamado **desindianización**²⁰⁷. Por esta razón, en la realidad contemporánea existen “dos Méxicos”: el México imaginario, afianzado después de la Revolución de 1910 bajo los modelos culturales europeos, y el México profundo, marginado económicamente y al cual se le ha impedido el desarrollo bajo su propia autodeterminación. Añade Bonfil Batalla que “Lo imaginario aquí es occidente, pero no es imaginario porque no exista, sino porque a partir de él se ha tratado de construir un México ajeno a la realidad de México”²⁰⁸.

El proyecto de nación posrevolucionario intentó “redimir” culturalmente al “indio” incorporándolo a la nueva identidad nacional y con ello a la cultura universal, es decir, la de occidente. Lo hizo al “apropiarse de todos aquellos símbolos del México profundo que le permitan construir su propia imagen de país mestizo.”²⁰⁹ La imagen del charro consolidada por el cine es la de un héroe mestizo, desindianizado, que pese a todo aún logra evocar la antigua cosmovisión.

Retomando la propuesta de Maurizio Vitta, hoy día la imagen se entiende como un **simulacro** porque se advierte que en cualquier contexto cultural tiene valores sociológicos específicos y, por lo tanto, obedece a los intereses de quienes la comunican. La emanación del héroe charro fue socializada masivamente en

²⁰⁷ Bonfil Batalla, Guillermo (2008), *México Profundo: una civilización negada*, 3a. reimpresión, México; Random House Mondadori, p. 13.

²⁰⁸ *Ibid.*, p. 227.

²⁰⁹ *Ibid.*, p. 168.

los albores de la modernidad mexicana, pero desde entonces surgieron nuevas emanaciones en la cultura popular hasta llegar a los pastiches globalizados de nuestros tiempos.

Dice Daniel Prieto que “todo proceso de comunicación, todo producto del mismo, tiene algún valor si alcanza a incidir en las prácticas diarias de la población. La vida cotidiana es el ámbito donde se ponen a prueba los mensajes.”²¹⁰ Las imágenes comunicadas en tiempos mesoamericanos también incidían en la vida diaria de los habitantes bajo un marco referencial común, muchas veces religioso. Esto se advierte gracias a la extensa producción de objetos rituales en forma de sellos, esculturas, vasijas y demás obras plásticas cuyos vestigios se siguen hallando a lo largo del territorio nacional. Las fuentes de diseño para el gran compendio iconográfico fueron los *amoxtli* y sus complejos logogramas y pictogramas que se enriquecían por el intercambio cultural entre los distintos pueblos.

Bajo esta perspectiva puede establecerse un acercamiento entre el ejercicio de los *tlacuiloque* y los diseñadores contemporáneos. La meta del diseño de personajes es crear las imágenes de los héroes que convivirán diariamente con la gente. Uno puede sugerir que para los creadores de la imagen de Ehécatl Quetzalcóatl o la de Tezcatlipoca la meta fue la misma. Cuando se diseña un personaje para una forma simbólica —un libro, un texto ilustrado o una película— se proyecta su **apariencia** según la lógica del *visual design*²¹¹. Ésta es una apariencia dinámica y necesariamente entramada. Incluso en un relato escrito se brindan indicios a modo de descripciones textuales para que el lector construya mentalmente la imagen del personaje. Para el diseño, dar forma a un personaje conlleva el proceso de articulación visual de la imagen que integra algún soporte narrativo.

Hoy convivimos con personajes principalmente a través de los medios audiovisuales los cuales, dice Elena Galán, son “transmisores de modelos de socializa-

²¹⁰ Prieto, Daniel (1984), *Diseño y comunicación*, México; UAM Xochimilco, p. 10.

²¹¹ Vitta, Maurizio (2003), *op. cit.*, p. 266.

ción, tanto positivos como negativos”²¹². En términos literarios, según la misma autora, el personaje puede construirse en dos fases: durante la primera se definen sus cualidades en una dimensión física (su nombre, sexo, aspecto y edad), en una dimensión psicológica (su personalidad, temperamentos, metas y conflictos internos) y en una dimensión sociológica (sus relaciones, contexto social y conflictos externos). Durante la segunda fase, se entran las acciones y relaciones que van articulando el relato de acuerdo con el monomito. Esto último implica una transformación interna y externa del personaje.

Si bien estas fases son útiles para la **construcción narrativa** de un personaje, no son suficientes para el **diseño visual** del mismo, es decir, su apariencia dinámica. Es aquí donde el diseñador adquiere un rol determinante. La **expresión visual** de un personaje constituye otra fase de su proceso de comunicación pues regularmente es lo primero que se percibe y lo que más perdura en la memoria. No es fortuito, por ejemplo, que México sea hoy en día uno de los diez mercados más importantes para el consumo de cine a nivel global²¹³; ir al cine en nuestra sociedad es casi un ritual.

Norberto Chaves señala que el “diseño sólo da forma visible a una respuesta conseguida por el diseñador. El diseño es pura inteligencia selectiva y combinatoria de elementos que existen fuera de él”²¹⁴, por lo tanto, el diseñador toma las fuentes narrativas del personaje y las vierte en las apariencias definitivas que se presentan en la obra final. Así, los fundamentos de diseño de personajes mesoamericanos podrían aplicarse en la propuesta de Elena Galán; las dimensiones físicas,

²¹² Galán Fajardo, Elena (2007), “Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales” en *Revista del CES Felipe II*, n.7, [en línea] <http://www.cesfelipesegundo.com/revista/articulos2007b/ElemaGalan.pdf>, consulta: 31/05/2020.

²¹³ Loria, Daniel (2020), “MPA: 2019 global box office and home entertainment surpasses \$100 billion”, 11 de marzo de 2020, [en línea], <https://www.boxofficepro.com/mpa-2019-global-box-office-and-home-entertainment-surpasses-100-billion/>, consulta: 30/05/2020.

²¹⁴ Chaves, Norberto (2014), “Diseño y credibilidad del mensaje”, en *Foroalfa*, [en línea]: <http://foroalfa.org/articulos/diseño-y-credibilidad-del-mensaje>, consulta: 31/03/2020, p. 4.

psicológicas y sociológicas del personaje pueden integrar los atributos tonálicos y nahuálicos de manera creativa desde la primera fase de diseño.

A menudo, el ejercicio del diseño se entiende meramente como la puesta en práctica de un proceso de investigación ajeno al diseñador, donde el papel de éste se reduce a quien elabora y usa las herramientas técnicas para construir el mensaje a través de imágenes, pero sin asumir su rol intelectual en el desarrollo del proyecto. Enrique Ricalde apunta que en el proceso creativo “el diseñador puede comprender su experiencia observando de qué manera puntúa (elabora distinciones valorativas) cuando realiza su trabajo. Es decir, un proceso *interpretativo* (hermenéutico) aplicable al diseño.”²¹⁵ Desde esta perspectiva, se debe concebir al diseñador como un **autor completo**. Es quien comprende, traduce e integra un sistema dado de información, signos y mensajes, para verterlo en otro sistema, esta vez **visual**, con cualidades propias y cuya designación impacta directamente en el contexto cultural.

Con este proceso el diseñador se vuelve reproductor, constructor y promotor de dinámicas sociales, lo cual implica una responsabilidad en su labor pese a que muchas veces no sea consciente de ello. ¿Cómo puede el propio diseñador darle valor a su proceso creativo independientemente de las obras resultantes de su actividad? Conviene recuperar lo que dice Ricalde sobre la posibilidad de **diseñar el diseño**. Esto es, entender que el diseño mismo no procede de un único método inflexible y ajustable a cualquier problema, sino que cada problema determina el proceso más efectivo para su resolución porque

*cuando hablamos de procesos creativos, nos estamos refiriendo a aquello que se encuentra en construcción, a un sistema abierto, a algo que crece, que comporta riesgos, donde no es posible predeterminar los resultados, ni resolver exclusivamente las cosas por la vía racional.*²¹⁶

²¹⁵ Ricalde Gamboa, Enrique (2007), “*Transdisciplina, diseño y comprensión: la plataforma integradora*”, en Calvera, Anna, *De lo bello de las cosas: materiales para una estética del diseño*, Barcelona; Editorial Gustavo Gili, p. 199.

²¹⁶ *Ibid.*, p. 197.

Por ejemplo, el diseñar un personaje para una película requiere, en una primera instancia, investigar sobre las necesidades estéticas inmediatas de la obra. Luego sobre los aspectos que rodean a la propuesta fílmica para enriquecerla según lo establecido por la dirección de arte. Por último, se deciden las apariencias finales del personaje que compaginan su construcción psicológica, su desarrollo narrativo y los propósitos artísticos e ideológicos de la cinta, todos resultantes de un sistema abierto.

Desde luego, un personaje heroico es un signo diseñado para transmitir algo a la gente, ya sea información, ideas, mensajes o emociones. Sin embargo, los modos en que la gente percibe, consume o asimila lo comunicado queda fuera del control del diseñador. Lo que sí está dentro de su alcance es, idealmente, el proceso creativo, lo cual conlleva responder satisfactoriamente a los requerimientos de cada obra para que se comunique de forma clara y coherente al público. He ahí el reto de su labor.

Joan Costa²¹⁷ advierte que bajo la óptica contemporánea el diseño fluctúa entre dos extremos: el diseño en su cualidad de comunicación o dador de información necesaria para la vida social, y el diseño de persuasión que intenta convencer a las personas para el consumo mercantil o para su adscripción ideológica. De integrarse estas perspectivas con el diseño de héroes basados en el nahualismo mesoamericano podría concebirse un panorama novedoso para la creación cultural. Dicho en otras palabras, el diseñador que crea personajes debe ser consciente de su responsabilidad social y su capacidad autoral como partícipe de los mensajes visuales que habrán de influir en la gente, ya sea en ámbitos comunicativos o persuasivos.

En esta época, los medios masivos generan incesantemente nuevas imágenes cuyo cometido “es la perpetuación de los arquetipos inconscientes”²¹⁸ valiéndose de iconografías derivadas de la cultura popular. Por ello, a través de las imágenes de los personajes heroicos también es posible descubrir el “espíritu” o base ideológica

²¹⁷Costa, Joan, “Privilegio y compromiso del diseño gráfico” en *Foroalfa*, 18-03-2008, [en línea] http://www.foroalfa.com/A.php/Privilegio_y_compromiso_del_diseno_grafico/126, consulta: 12/04/2020

²¹⁸Frascara, Jorge (2000), *Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social*, Buenos Aires; Ediciones infinito, p. 43.

de cada época —*zeitgeist* según Hegel— cuya existencia no deja de estar influida por los paradigmas narrativos globalizados. Además, los medios de comunicación pueden entenderse como agentes transmisores de la cultura y formadores de la conciencia social²¹⁹.

Para Daniel Prieto

*existen los diseñadores reales y los diseñadores voceros. Los primeros, en el caso de los procesos dominantes, son quienes a la vez poseen el poder económico y político; determinan, por lo tanto, la inflexión ideológica del proceso. Los segundos, que podemos denominar conformadores, elaboran los mensajes dentro de los límites determinados por los primeros.*²²⁰

Por lo tanto, el reto para las y los diseñadores contemporáneos es concebirse como autores completos, como diseñadores reales capaces de influir histórica y socialmente en el porvenir cultural.

¿Cómo podría un diseñador real integrar el concepto de héroe-*nahualli* en la producción visual contemporánea? Actualmente, para las industrias culturales hegemónicas existe una creciente necesidad de producir obras visuales basadas en las culturas mesoamericanas. El problema es que, derivado del proceso de desindianización que vivieron los pueblos originarios del país, la representación que se hace de la gente originaria y sus cosmovisiones suele tener una carga prejuiciosa, infantilizada o meramente folclórica. Por si fuera poco, los valores, las problemáticas, los ambientes y las relaciones humanas que se representan en las obras de la cultura de masas tienden a seguir los cánones del mercado global e impactan mínimamente en el diálogo interno del pensamiento nacional. En este caso el diseño fluctúa hacia la persuasión mercantil.

²¹⁹ Vilchis Esquivel, Luz del Carmen (2012), *Variables de la sustentabilidad en el ámbito del diseño gráfico*, México; UAEM, p. 55.

²²⁰ Prieto, Daniel, *op. cit.*, p. 22.

Al diseñar un personaje fundado en la historia prehispánica se copia la forma o imagen ubicada en la fuente, ya sea un documento mesoamericano o colonial, y se establece una relación iconográfica basada en generalidades. Sin embargo, poco se reflexiona sobre el sentido que la imagen tenía inicialmente. Se diseña la máscara, la forma, pero no se cuestiona qué se está enmascarando. El resultado son obras que carecen del significado original de lo que representan. En otras palabras, pueden ser irrelevantes para el entorno social que las produce sin cuestionar ni dialogar con la realidad material, social y cultural vigente de la población.

En una obra contemporánea basada en la iconografía prehispánica, la imagen del héroe que se diseña, aunque evoque la cosmovisión mesoamericana, termina por ser una imagen trivializada, carente de contenido simbólico pues, en lugar de entender la riqueza figurativa de lo que representa, aspira a imitar los paradigmas narrativos más hegemónicos.

Por esta razón, el diseño con una perspectiva multidisciplinar puede dar luz a la imagen latente de las y los héroes-*nahualli*, aquellas personas cuyo prominente rol en sus comunidades fue desarticulado durante los procesos históricos nacionales. Sus relatos no son meros remanentes, están allí en las profundidades del inconsciente colectivo a la espera de ser reintegrados. Tal vez es tiempo de pausar la mirada heraclea de los héroes y prestar atención a la mirada nahuálica para entender mejor algunas prácticas que siguen aún vigentes en nuestra sociedad.

¿Por qué humea el espejo de Tezcatlipoca? Dice un mito²²¹ que en tiempos antiguos Tezcatlipoca caminó por una montaña y fue mutilado al “fecundarla” con su pie. De esta manera nació humeante el volcán Popocatepetl. Para los pueblos alejados al lago de Texcoco, el espejo era una metonimia del agua que reflejaba los cielos. Cuando clareaba el día, con los primeros rayos del sol el agua comenzaba a evaporarse, a “humar”. Tal vez fue la observación de estos fenómenos lo que derivó en la metáfora del espejo humeante. Detrás del humo figurado, en los reflejos celestes

²²¹ Olivier, Guilhem (2004), *op. cit.*, p. 469.

se esconden conocimientos y verdades incognoscibles para la percepción humana pero que impactan en la realidad cotidiana.

Los sabios de antaño ponían un espejo frente a las personas para forjarles la personalidad y el carácter. Les daban un rostro, metafórico, pero verdadero. Eran guías a través del humo para hallar el reflejo del alma individual: su *tonalli*, su *nahualli*, su *yolia*. Para el diseño el espejo es un círculo. El humo son dos volutas que se extienden desde el centro del círculo de modo convexo. De este trazo surge una silueta que asemeja la de una vasija. La vasija, recordemos, es una metáfora de la Luna. Y la Luna es un rostro. Esta secuencia geométrica es la que he utilizado figurativamente para diseñar los rostros de los personajes en mi obra para esta investigación y que fundamentará mis trabajos futuros.

4.4 Breviario

Las imágenes constituyen instrumentos ideológicos y de poder. Las del héroe en particular son útiles para mantener la **cohesión social**. Con base en la propuesta de Maurizio Vitta, se distinguen tres tipos de imágenes: **ídolo**, **arte** y **simulacro**, a las que, en el caso mesoamericano, habría que añadir la imagen **ixiptla** que es presencia. Este singular modo de entender visualmente el mundo fue ampliamente combatido, pero no desarraigado, con la llegada de los españoles. Este capítulo ha dado cuenta de qué sucedió con el nahualismo tras la colonización:

- La personas-*nahualli* o *nanahualtin* fueron diabolizadas bajo **conceptos occidentales** como **brujos** o magos.
- Los “**malos nanahualtin**” recibían nombres como **tlahuipuchtli**, que se hacían bolas de fuego, o **tlacatecolotl**, personas búhos. Los **animales nocturnos** de culto como el jaguar o los búhos también **fueron diabolizados**, mientras que el **caballo** —el *nahualli* del hombre europeo— se

volvió un anhelado símbolo de poder para los mesoamericanos y después para el pueblo obrero.

- El lugar de los héroes-*nahualli* fue suplantado por la **imagen de Hércules** y la de **Santiago Matamoros** tanto en la plástica artística como en la práctica ideológica, pues ambas eran figuras arraigadas en la tradición hispánica.
- La llegada del **cine**, la imagen como **simulacro**, cimentó y promovió la imagen de una nueva emanación del arquetipo del héroe: el **charro mexicano**.
- Sintetizando los charros salamantinos y a los chinacos, a través del diseño del charro mexicano se ha propuesto un vínculo con el imaginario mesoamericano: el **caballo** es el nahualli o entidad compañera del héroe. La forma cónica del **sombrero jarano** podría aludir al **copilli** de **Quetzalcóatl** y, por lo tanto, sería otro atributo visual nahuálico-tonálico al evocar el ciclo agrícola, el viento, la lluvia y los símbolos de gobierno y sacerdocio, todos estos, elementos convencionales en la iconografía de la Serpiente Emplumada.
- Históricamente, el charro mexicano se fundamenta en los revolucionarios **Emiliano Zapata** y **Francisco Villa**, emanaciones del héroe mexicano moderno tanto solar como lunar, respectivamente, que conformaron la imagen del héroe prototípico de la cultura visual mexicana moderna.

Por último, se propuso una reflexión sobre el papel del diseño en la creación de héroes relevantes para la producción visual contemporánea. El **diseñador de personajes** es un **autor completo** cuya obra es capaz de impactar culturalmente en la representación de las identidades sociales. Quien diseña personajes basados en el imaginario mesoamericano tiene la responsabilidad y obligación de entender sus cosmovisiones originarias para no trivializarlas y dignificar su valor simbólico latente.

Conclusiones

Un héroe aparece cuando se le narra porque es un *alter ego* colectivo. Responde a una necesidad humana personalísima, de lucha, de logro y de triunfo sobre los obstáculos y los monstruos alegóricos de la propia mente humana. Y de tan íntima que es esta necesidad, se vuelve común a todos los seres humanos. El reflejo colectivo resultante expresa los miedos, los tormentos, las aspiraciones y las convicciones de un grupo social que fungen retóricamente para cohesionarlo y, por ello, es también susceptible —quizás hasta inevitable— de ser utilizado como instrumento de control ideológico. Sea ya como metáfora discursiva o como representación visual del imaginario, el héroe es la figura que pretende unirnos y darnos identidad como pueblo... siempre y cuando no la cuestionemos y sí nos identifiquemos con ella. Ésa es la función social e histórica del héroe; una función recursiva que permite mantener a los pueblos integrados bajo un ideario común.

Si bien los estudios sobre el arquetipo del héroe son abundantes en la psicología y en la literatura, el acercamiento al tema desde el diseño ha permitido un análisis crítico a partir de la imagen. Entre los hallazgos se puede destacar que existen características universales del héroe que permiten rastrearlo en los mitos cosmogónicos y relatos históricos de todo el mundo: su función de protector y fundador cultural, que se le considera semidivino, que su viaje también está estructurado arquetípicamente y el que sus acciones terminen favoreciendo el bien común. En ámbitos iconográficos e iconológicos, la imagen del héroe es en sí misma una guía por sus

mitos entramados culturalmente y, por esta razón, constituye un fundamento de diseño. Al crear la imagen de un héroe se designan visualmente los atributos simbólicos que favorecen su reproductibilidad en tiempo y espacio. El resultado es una emanación social e históricamente determinada, es decir, una especie de “apellido” al arquetipo del héroe que evidencia su regionalización y cosmovisión de origen: el héroe caballero de las cortes europeas, el héroe samurái del Japón feudal, el héroe *yóuxía* de China, etcétera. En el caso de la región mesoamericana del posclásico, se ha propuesto que la emanación característica fue el héroe-*nahualli*.

Cabe resaltar el contraste hallado entre la teoría psicoanalítica de Carl Jung y las concepciones endémicas de las sociedades prehispánicas. Pese a que la sombra junguiana y la sombra mesoamericana tienen ciertas equivalencias, la primera se refiere a un estado profundo de la psique humana que contiene los defectos de la personalidad y la naturaleza instintiva, mientras que la segunda la concibe como una proyección alegórica del cuerpo con funciones específicas en la vida cotidiana: la introspección reflexiva, onírica y vinculativa con el ámbito sobrenatural. A futuro podría indagarse multidisciplinariamente más sobre este diálogo entre dos maneras de concebir el mundo, por lo pronto, estos hallazgos permiten entender por qué el imaginario mesoamericano no se preocupa por representar las sombras de modo realista, sino de modo simbólico mediante atributos visuales ligados al mundo natural o sobrenatural.

Las imágenes mesoamericanas deben verse. Aunque esto parezca una obviedad, debe reiterarse porque de poco sirve hablar de ellas si no se comprende que eran complejos sistemas visuales de escritura y comunicación. Había una lógica fundada en marcos cosmogónicos que influían sobre el pensamiento colectivo y las formas de concebir el mundo, particularmente en torno al cuerpo humano. Si acaso pecando de cierta generalidad epistémica, se propuso entender la cosmovisión prehispánica con base en un principio de complementariedad entre dos fuerzas creadoras, una cálida celeste y otra fría acuática-terrestre, que están representadas en la plástica mesoamericana. Esto constituye otro fundamente de diseño, pues toda

imagen de los personajes encontrados en las fuentes es una expresión de este principio. La parte cálida radica en el *tonalli* o nombre calendárico que se ve como uno de los 260 pictogramas de la cuenta adivinatoria y, en complemento, la parte fría o el *nahualli* aparece figurada con elementos visuales que enlazan a los personajes con su entidad anímica compañera o *alter ego*.

¿Lo anterior significa que un personaje basado en el imaginario mesoamericano siempre debe diseñarse cargando su nombre calendárico o usando un gorro nahuálico sobre la cabeza? No necesariamente. Al crear uno de estos personajes, las y los diseñadores, ilustradores o artistas visuales pueden recurrir al método concreto empleado en esta tesis. Se indaga en las fuentes sobre el significado de los atributos de algún *tonalli* y se conjugan visualmente con los atributos nahuálicos. El resultado será la imagen del personaje que refleja su personalidad y su narración mediante el diseño, tal y como se ve en los aspectos de los héroes Ehécatl Quetzalcóatl y Tezcatlipoca, por ejemplo.

Aunque se ha dicho que las fuerzas creadoras son rasgos que tienden hacia el binarismo femenino-masculino, aún debe profundizarse la mirada crítica sobre esto desde la perspectiva de género y la interseccionalidad para distinguir aún más la influencia del pensamiento occidental sobre el originario. Al mirar a los personajes, puede advertirse que los atributos tonálicos-nahuálicos son plenamente dinámicos y el supuesto binarismo de género es más bien relativo para cada persona. Los atributos de Tezcatlipoca, por ejemplo, son mayormente femeninos vinculados al *trickster*, pero reposan sobre un sujeto masculino.

Otra de las ideas que confrontan el pensamiento occidental con el mesoamericano es la noción misma de imagen, que en la cosmovisión originaria era una presencia verdadera de lo figurado, es decir, *ixiptla*. Así, puede entenderse que al figurar el *tonalli* en la plástica se están manifestando los atributos simbólicos del destino y no sólo el registro de una fecha. Del mismo modo, el *nahualli* es presentativo de la entidad anímica compañera a través de cualidades vistas como ropajes. El *ixiptla* de un *teotl* es quien se arropa como el *teotl*, el *ixiptla* de un jaguar es quien

se arropa como el jaguar y el *ixiptla* de un héroe es quien se arropa metafóricamente con los elementos arquetípicos del héroe.

El nahualismo conforma una parte importante del complejo fenómeno del *ixiptla*. Conviene reiterar que, para su comprensión, se estableció un campo semántico que integra una amplia variedad de prácticas aún vigentes, pero cuyo sentido originario estaba ligado, posiblemente, al arquetipo del héroe: el *nahualli* es la entidad anímica fría del cuerpo, un viento o aliento, que se desprende como entidad compañera especialmente durante el sueño y que se figura con ropajes o atributos nahuálicos ligados a los personajes. El constructo ideológico alrededor de las personas capaces de controlar y proyectar esta sombra nahuálica es precisamente lo que configura sus cualidades heroicas, es decir, que las identifica como emanaciones mesoamericanas del arquetipo.

Conviene insistir que el nahualismo forma parte de una enorme, compleja y diversa cosmovisión que está lejos de ser agotada, pues se presenta de manera distinta según el tiempo, la región y el pueblo en donde se estudie. También es necesario saber qué sucedió con las personas-*nahualli* que tenían funciones bien arraigadas. El proceso de colonización asimiló negativamente sus prácticas médicas, rituales y sociales como brujería en la figura del “nagual” transformista y las reemplazó con imágenes hercúleas, de santos y de Santiago Matamoros, todas ellas emanaciones de la idiosincrasia hispana. Sin embargo, tantas y tantas prácticas originarias subsistieron, aunque desarticuladas de la lógica nahualista. Aún hoy podría entenderse el culto a los santos y las imágenes religiosas siguiendo la lógica del *ixiptla*. ¿Quién no ha visto a la gente arropar a su “Niño Dios” los días 2 de febrero a la usanza nahuálica? Invocan la presencia de salud, justicia o riqueza mediante atributos del vestido. No son disfraces, sino ropajes subsidiarios de la imagen presencia.

Por otro lado, la aparición del charro mexicano a principios del siglo XX permitió establecer vínculos con el imaginario antiguo a través de la propia imagen. Desde un análisis iconológico, el caballo es una entidad compañera que literalmente carga al héroe cultural; sobre la cabeza de éste aparece otro elemento nahuálico a

modo de ropaje, el sombrero jarano o de piloncillo, que remite al otrora culto a Quetzalcóatl y sus complejos símbolos. Las imágenes-simulacro del cine mexicano cimentaron al charro en el inconsciente colectivo según su función heroica arquetípica cuya vigencia, sin duda, ya es ampliamente cuestionada.

Faltarían por estudiar numerosas emanaciones modernas y contemporáneas del héroe mexicano desde la perspectiva del nahualismo. Una figura inquietante que me causa un particular interés y que desafortunadamente excedió los alcances de esta investigación, es la del luchador enmascarado de lucha libre. Los fundamentos de diseño hallados aquí son aplicables al análisis de su imagen, pues sintetiza los atributos hercúleos a través del cuerpo y los complementa con los atributos nahuálicos de la máscara arropada. Queda por lo menos la base teórica para seguir desarrollando el análisis de estas emanaciones.

Originalmente el objeto de estudio de esta tesis fue del arquetipo del héroe en el cine mexicano, sin embargo, el cuestionamiento sobre qué es “lo mexicano” me acercó al imaginario de Mesoamérica y lo que encontré en él despertó en mí una inquietud más grande como creador de imágenes. Cuando diseñamos un personaje le damos forma a una máscara figurativa y designamos atributos visuales con significados más o menos relevantes para la sociedad en que se comunican. ¿Qué enmascaramos cuando diseñamos un héroe mesoamericano? Erróneamente hemos categorizado “lo indígena” como antiguo, como mero folclor o, peor aún, aculturizado. Lo cierto es que olvidamos que aquel imaginario está vivo, está vigente en las cosmovisiones de los pueblos que subsisten ante el embate del mundo globalizado. ¿Qué les preocupa a estos pueblos cuando se les representa en una obra visual? ¿Los atributos simbólicos de Quetzalcóatl, por ejemplo, son aún relevantes para ellos? ¿Los nahuales contemporáneos mantienen aún funciones heroicas? El gran reto para el diseño de personajes, esa especialidad disciplinar sobre la que casi no se reflexiona de manera crítica, es propiciar la creación de nuevas imágenes que respondan más fielmente a las tribulaciones reales de las sociedades mexicanas.

Yo no nací ni me eduqué en alguna comunidad indígena y sería irresponsable de mi parte hablar de sus cosmovisiones actuales pretendiendo conocerlas a fondo. Sin embargo, sí sé que soy heredero de migrantes (*hñahñu*, *matlatzincas*, *nahuas* y *ñuu savi*) cuya historia antigua me fue negada. Considero que mi formación como diseñador interesado en los imaginarios endémicos del país conlleva tanto la responsabilidad como la obligación de acercarme a estos temas con respeto, de forma crítica frente a los procesos históricos que los atraviesan, y sin omitir las voces que hoy mismo hablan de ellos, aunque quizás desde la marginalidad. A futuro, esta investigación constituye una plataforma de referencia que servirá para mi producción de imágenes en general y que podría ayudar a otras personas en su práctica cotidiana. Ante los lugares comunes y los vacíos de la representación visual contemporánea, urge crear imágenes resignificadas que nos permitan reencontrarnos con aquellos rostros-*nahualli* olvidados —o escondidos— detrás del humo de la historia. ***

Fuentes de consulta

Códices

Códice Boturini o *Tira de la peregrinación*: <https://mediateca.inah.gob.mx/repositorio/islandora/object/codice%3A605>

Códice Chimalpopoca: Anales de Cuauhtitlán y Leyenda de los Soles: https://historicas.unam.mx/publicaciones/publicadigital/libros/000/codice_chimalpopoca.html

Códice Cospi: http://www.famsi.org/spanish/research/graz/cospi/thumbs_1.html

Códice Fejérváry-Mayer: http://www.famsi.org/research/pohl/jpcodices/fejervary_mayer/index.html

Códice Laud, MS. Laud Misc. 678, Bodleian Library: <https://digital.bodleian.ox.ac.uk/objects/7f3d2646-088e-4686-87a6-2c2cf2of413e/surfaces/c226ffff-b11c-4aa5-91b1-3ed04ae8cd5c/>

Códice Mexicanus, (ca. 1551-1559): https://www.loc.gov/resource/gdcwdl.wdl_15284/?st=gallery

Códice Ríos o *Vaticanus A, 3738*: <https://pueblosoriginarios.com/meso/valle/azteca/codices/rios/rios.html>

Códice Selden, MS. Arch. Selden A. 2, Bodleian Library: <https://digital.bodleian.ox.ac.uk/objects/5fb5517b-0539-4531-b996-44fa52ede044/>

Códice Telleriano Remensis: <http://www.famsi.org/spanish/research/loubat/Telleriano-Remensis/thumbso.html>

Códice Tonindeye o *Zouche Nutall*: <https://es.1lib.mx/book/11747846/e8198b>

Códice Yuta Tnoho, Viena o *Vindobonensis*: https://digital.onb.ac.at/RepViewer/viewer.faces?doc=DTL_8693413&order=1&view=SINGLE#

Códice Yohualli Ehécatl o *Borgia*: https://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3dice_Borgia
Códice Vaticanus B o *Vaticanus 3773*: <http://www.famsi.org/spanish/research/loubat/Telleriano-Remensis/thumbso.html>
 SAHAGÚN, Fray Bernardino de (1577), *Historia General de las Cosas de la Nueva España: Códice Florentino*: <https://www.loc.gov/item/2021667852/>

Bibliografía y hemerografía digital

- ABBAGNANO, Nicola (2004), *Diccionario de Filosofía. Actualizado y aumentado por Giovanni Fornero*, 4ª edición, México; FCE, 1103 p.
- BAENA Ramírez, Angélica (2018), “Las láminas centrales del *Códice Borgia*. Una secuencia ritual de acceso al poder” en Batalla Rosado, Juan José (coord.), *Códices y cultura indígena en México*. España; Distinta Tinta Ediciones.
- BARBA Ahuatzin, Beatriz (2017), “Los dioses viejos, demiurgos del tiempo y la cultura”, en Barba Ahuatzin, Beatriz (coord.), *et. al., Iconografía mexicana XIII: Dioses y Héroes*, México; Secretaría de Cultura, INAH, 146 p.
- BARBOSA Sánchez, Alma (2010), *La muerte en el imaginario del México Profundo*, Morelos; Juan Pablos Editor, Universidad Autónoma del Estado de Morelos, 271 p.
- BEYER, Hermann (1910), “¿Existe en el Códice Fejérvary-Mayer una representación de Huitzilopochtli?”, en *Anales Del Instituto Nacional De Antropología E Historia*, 3 (2), [en línea] <https://www.revistas.inah.gob.mx/index.php/anales/article/view/6671>, consultada el 9-9-2020. pp. 531-536.
- BONFIL Batalla, Guillermo (2008), *México Profundo: una civilización negada*, 3a. reimpresión, México; Random House Mondadori, 250 p.
- BOONE, Elizabeth Hill (2016), *Ciclos de tiempo y significado en los libros mexicanos del destino*, Ciudad de México; Fondo de Cultura Económica, 476 p.
- CALDERÓN, Mariángel, “Emiliano Zapata era un nahual”, reportaje en *Excelsior*, [en línea], <https://www.excelsior.com.mx/nacional/emiliano-zapata-era-un-nahual/1305192>, consulta: 1/04/2019.

- CAMPBELL, Joseph (1972), *El héroe de las mil caras*, 1ª reimpresión, México; Fondo de Cultura Económica.
- CASO, Alfonso (1992), *Reyes y reinos de la mixteca: diccionario biográfico de los señores mixtecos*, 2a reimp., México; Fondo de Cultura Económica, 2v.
- CASTILLO Cisneros, María del Carmen (2016), “Los que van al cerro: imágenes de la cosmovisión mixe en Oaxaca, México”, en Carrera Maldonado, Beatriz y Ruiz Romero, Zara (ed.), *Abya Yala Wawgeykuna. Artes, saberes y vivencias indígenas americanos*, España; Acer-VOS, pp. 134-151.
- CHAVES, Norberto (2014), “Diseño y credibilidad del mensaje”, en *Foroalfa*, [en línea]: <http://foroalfa.org/articulos/diseño-y-credibilidad-del-mensaje>, consulta: 31/03/2020
- COSSICH Vielman, Margarita, “Las huellas de la conquista: los primeros caballos y yeguas en la Nueva España”, en *Noticonquista*, [en línea] <http://www.noticonquista.unam.mx/amoxtli/875/859>, consulta: 19/08/2021.
- ESPINOSA Pineda, Gabriel (2018), “Animales y símbolos del viento entre los nahuas” en *Arqueología Mexicana*, vol. XXVI, n° 152, p.
- GALÁN Fajardo, Elena (2007), “Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales” en *Revista del CES Felipe II*, n.7, [en línea] <http://www.cesfelipesecondo.com/revista/articulos2007b/ElementoGalan.pdf>, consulta: 31/05/2020.
- GALARZA, Joaquín (1988), *Estudios de escritura indígena tradicional azteca-náhuatl*. Nueva edición electrónica, México; Centro de estudios mexicanos y centroamericanos, [en línea] <http://books.openedition.org/cemca/5880>, generado el 19/12/2019.
- GARCÍA, Rolando (2006), *Sistemas complejos: Conceptos, métodos y fundamentación epistemológica de la investigación interdisciplinaria*, Barcelona: Gedisa, p.
- GÓMEZ García, Pedro (1976), “La estructura mitológica en Lévi-Strauss”, en *Teorema: Revista internacional de filosofía*, vol. 6, n° 1, [en línea] <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2046344>, consulta: 18/11/2020, pp. 119-146.

- GÓMEZ Sánchez, David y Pedraza Durán, Iván (2018), “El coyote protagonista de la cosmogonía otomí-mazahua. Un análisis de los mitos de la creación” en *Mitológicas*, vol. XXXIII, Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas, [en línea] <https://www.redalyc.org/jatsRepo/146/14658271002/html/index.html> , consulta: 17/02/2020.
- GONZÁLEZ Ochoa, César (2007), *El significado del diseño y la construcción del entorno*, México: Designio, p.
- ELIADE, Mircea (2009), *El mito del eterno retorno*, 6^a reimpresión, Madrid: Alianza Editorial, 176 p.
- Enciclopedia Universal Ilustrada Europeo-Americana* (1974), Tomo 27, Madrid; Espasa Calpe.
- ESPARZA, Gustavo y Junco, Ethel (2019), “Pedagogía del cuento maravilloso. Forma cultural y didáctica del asombro”, en Calabrese, Claudio, Esparza, Gustavo y Junco Ethel, *Mito, conocimiento y acción: continuidad y cambio en los procesos culturales*, New York; Peter Lang, 192 p.
- FIGUEROA, Monserrat, Molina, Daniela, *et. al.* (2021), “De metal, cuero, madera y obsidiana. Las armas de los conquistadores en *El Lienzo de Tlaxcala*”, en *Arqueología Mexicana. El lienzo de Tlaxcala, la otra visión de la conquista*, vol. XXVIII, n° 169, México; Editorial Raíces, INAH, Secretaría de Cultura.
- FLORESCANO, Enrique (2020), *Dioses y héroes del México antiguo*, Ciudad de México; Penguin Random House, 176 p.
- FLORESCANO, Enrique (2003), “Metáfora del grano y la mazorca”, en *La palabra y el hombre*, julio-septiembre, n° 127, Xalapa; Universidad Veracruzana, pp. 7-26.
- GRUZINSKI, Serge (2012), *La guerra de las imágenes. De Cristóbal Colón a Blade Runner*, México; Fondo de Cultura Económica, s/n, [versión eBook].
- HERMANN Lejarazu, Manuel (2009), “La serpiente de fuego o *yahui* en la Mixteca prehispánica: iconografía y significado”, en *Anales del Museo de América*, XVII, D.F.; Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social, pp. 64-77.
- HOUSTON, Stephen y Stuart, David (1989), “El glifo way: evidencia de la existencia de “coesencias” entre los mayas del período Clásico”, en *Research Reports on Ancient*

- Maya Writing*, 30, Washington DC; Center for Maya Research, p. 13, [en línea] <http://www.mesoweb.com/bearc/cmr/RRAMW30-es.pdf>, consulta: 25/07/2021.
- JOHANSSON, Patrick (1999), “Estudio comparativo de la gestación y del nacimiento de Huitzilopochtli en un relato verbal, una variante pictográfica y un “texto” arquitectónico”, en *Estudios de Cultura Náhuatl*, vol. 30, México; UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas, 328 p.
- JULIEN, Nadia (1997), *Enciclopedia de los mitos*, México, D.F.; Océano, 400 p.
- JUNG, Carl Gustav (1980a), *The collected Works of C. G. Jung. Part I: The archetypes and the collective unconscious*, vol. 9, 2ª edición, New York; Princeton University Press, 451 p.
- JUNG, Carl Gustav (1980b), “The shadow” en *The collected works of C. G. Jung. Part II: AION. Researches into the phenomenology of the self*, vol. 9, 2ª edición, New York; Princeton University Press, s.n. [versión eBook].
- KIRK, Geoffrey (1971), *Myth: its meaning and functions in ancient and other cultures*, Cambridge; University Press.
- KRUELL, Gabriel, “Las hazañas del búho-quetzal y el último presagio de la conquista, en *Noticonquista*, [en línea], <http://www.noticonquista.unam.mx/amoxtli/2767/2767>, consulta: 14/07/2021.
- LEÓN-PORTILLA, Miguel (2017), *La filosofía náhuatl estudiada en sus fuentes*, 11ª edición, México; UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas, p. 526.
- LEÓN-PORTILLA, Miguel (2013), “Los mixtecos”, en León- Portilla, Miguel (ed.), en *Historia documental de México 1*, 4ª edición, México; UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas, 788 p.
- LIBURA, Krystyna (2001), *Los días y los dioses del Códice Borgia*, México; Ediciones Tecolote, 55 p.
- LÓPEZ Austin, Alfredo (1967), “Cuarenta clases de magos del mundo náhuatl”, en *Estudios de Cultura Náhuatl*, vol. 7, México; UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas, pp. 87-117.
- LÓPEZ Austin, Alfredo (1992), “Homshuk. Análisis temático del relato”, en *Anales de Antropología*, vol. 29, n° 1, México; UNAM, Instituto de Investigaciones Antropológicas, p. 263.

- LÓPEZ Austin, Alfredo (2016), *El conejo en la cara de la luna. Ensayos sobre mitología de la tradición mesoamericana*, México; Era, 179 p.
- LÓPEZ Austin, Alfredo (2014), *Hombre-Dios: religión y política en el mundo náhuatl*, 3^a ed., México; UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas, 209 p.
- LÓPEZ Austin, Alfredo (2006), *Los mitos del tlacuache*, México; UNAM, Instituto de Investigaciones Antropológicas, 514 p.
- LÓPEZ Ramos, Juan Arturo (1990), *Esplendor de la antigua Mixteca*, 2a ed., México: Trillas, 148 p.
- LORIA, Daniel (2020), “MPA: 2019 global box office and home entertainment surpasses \$100 billion”, 11 de marzo de 2020, [en línea], <https://www.boxofficepro.com/mpa-2019-global-box-office-and-home-entertainment-surpasses-100-billion/>, consulta: el 30/05/2020.
- MARTÍNEZ Assad, Carlos (2008), “La apropiación social del Ángel de la Independencia”, en Béjar Navarro, Raúl y Rosales, Héctor (coord.), *La identidad nacional mexicana en las expresiones artísticas*, México; UNAM, Plaza y Valdés, 338 p.
- MARTÍNEZ González, Roberto (2017), *El nahualismo*, 1^a ed., 2^a reimpr., México; UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas, 648 p.
- MARTÍNEZ González, Roberto, “Sobre el origen y significado del término *nahualli*” en *Estudios de Cultura Náhuatl*, vol. 37, México; UNAM, 2006, p. 103, [en línea] <http://www.revistas.unam.mx/index.php/ecn/article/view/9313/8691>, consulta: 7/06/2020.
- MATOS Moctezuma, Eduardo (2018), “Templos dedicados a Ehécatl Quetzalcóatl” en *Arqueología Mexicana*, vol. XXVI, n° 152, p.
- MIKULSKA, Katarzyna (2015), “Destronando a Ometéotl”, en *Latin American Indian Literatures Journal*, vol. 31, n° 1-2, Pensilvania; Penn State Greater Allegheny.
- MORIN, Edgar (2020), *La mente bien ordenada: repensar la forma, reformar el pensamiento*, 2^a edición, Ciudad de México; Siglo XXI Editores, p. 136.
- MUÑOZ Camargo, Diego (2018), *Los Tlaxcaltecas*, 2^a reimpr., Ciudad de México; UNAM, 135 p.
- MURLÁ, José M. (2010), *Orígenes de la charrería y de su nombre*, México; Miguel Ángel Porrúa, 141 p.

- NAVA Román, Rosario, “Quetzalcóatl negro”, en *Noticonquista*, México, [en línea] <http://www.noticonquista.unam.mx/amoxtli/1247/1213>, consulta: 6/04/2020.
- NAVARRETE, Federico (2000), “Nahualismo y poder: un viejo binomio mesoamericano”, en Navarrete, Federico y Olivier, Guilhem, *El héroe entre el mito y la historia*, México; Centro de estudios mexicanos y centroamericanos, 356 p. [Versión eBook, 2013].
- NAVARRETE, Federico, Cossich, Margarita y Jaramillo, Antonio (2021), “El Lienzo de Tlaxcala. Sus públicos y sus versiones”, en *Arqueología Mexicana*, vol. XXVIII, n° 169, México; Editorial Raíces, INAH, Secretaría de Cultura.
- OLIVIER, Guilhem (1999), “Huehucóyotl, “Coyote Viejo”, el músico transgresor. ¿Dios de los otomíes o avatar de Tezcatlipoca?”, en *Estudios de Cultura Náhuatl*, vol. 30, México; UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas, 328 p.
- OLIVIER, Guilhem (2007), “¿Modelos europeos o concepciones indígenas? El ejemplo de los animales en el Libro XI del Códice florentino de Fray Bernardino de Sahagún” en Máynez, Pilar (coord.), *El universo de Sahagún. Pasado y presente. Coloquio 2005*, México; UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas, pp. 125-139.
- OLIVIER, Guilhem (1998), “Tepeyóllotl, “Corazón de la montaña” y “Señor del eco”: el dios jaguar de los antiguos mexicanos”, en *Estudios de Cultura Náhuatl*, vol. 28, México; UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas, 458 p.
- OLIVIER, Guilhem (2004), *Tezcatlipoca. Burlas y metamorfosis de un dios azteca*, México; Fondo de Cultura Económica, 578 p.
- OLIVIER, Guilhem (2014), “Venados melómanos y cazadores lúbricos: cacería, música y erotismo en Mesoamérica”, en *Estudios de Cultura Náhuatl*, vol. 47 México; UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas, pp. 121-168.
- OLIVIER, Guilhem, “¿La guerra de los dioses? Deidades mexicas, santos y vírgenes durante la Conquista”, en *Noticonquista*, [en línea], <https://www.noticonquista.unam.mx/amoxtli/2685/2682>, consulta: 19/08/2021.
- OROZPE Enríquez, Mauricio (2010), *El código oculto de la greca escalonada*, México; UNAM, Facultad de Artes y Diseño, 219 p.
- PARDO Rodríguez, José Manuel (2002), Peralbo Pintado, José Antonio y Torres Jara, Sergio Daniel, “Los códices mesoamericanos prehispánicos” en *SIGNO*.

- Revista de Historia de la Cultura Escrita*, n° 10, Alcalá; Universidad de Alcalá, pp. 63-91.
- PEREDO, Francisco (2008), “La identidad nacional en el cine mudo mexicano”, en Béjar Navarro, Raúl y Rosales, Héctor (coord.), *La identidad nacional mexicana en las expresiones artísticas*, México; UNAM, Plaza y Valdés, 338 p.
- PRIETO, Daniel (1984), *Diseño y comunicación*, México; UAM Xochimilco, p.
- RAMÍREZ Martínez, María del Rosario (2017), “Iconografía de la diosa como arquetipo universal”, en Beatriz Barba Ahuatzin (coord.), *et. al., Iconografía mexicana XIII: Dioses y Héroes*, México; Secretaría de Cultura, INAH, 146 p.
- RICALDE Gamboa, Enrique (2007), “*Transdisciplina, diseño y comprensión: la plataforma integradora*”, en Calvera, Anna, *De lo bello de las cosas: materiales para una estética del diseño*, Barcelona; Editorial Gustavo Gili, p. 222.
- RICOEUR, Paul (2007), *Tiempo y narración I. Configuración del tiempo en el relato histórico*, 6ª edición, México; Siglo XXI, 371 p.
- ROSSELL, Cecilia y Ojeda Díaz, María de los Ángeles (2003), *Las mujeres y sus diosas en los códices prehispánicos de Oaxaca*, México, D.F.; Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social, 188 p.
- SÁNCHEZ Domínguez, Luis Arturo (2017), “Algunos ejemplos de la iconografía hercúlea en España y México” en Barba Ahuatzin, Beatriz (coord.), *et. al., Iconografía mexicana XIII: Dioses y Héroes*, México; Secretaría de Cultura, INAH, 146 p.
- EISENSTEIN, Sergei (1991), *Yo, memorias inmorales*, vol. 2, México; Siglo XXI editores, 504 p.
- TOSCANO Barragán, Salvador (1996), *Correspondencia de Salvador Toscano. 1900-1911*, México; IMCINE, Filmoteca de la UNAM, 72 p.
- UCHMANY, Eva Alexandra (1978), “Huitzilopochtli, dios de la historia de los azteca-mexitin”, en *Estudios de Cultura Náhuatl*, vol. 13, México; UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas, 320 p.
- VAUZELLE, Loïc (2017), “Los dioses mexicas y los elementos naturales en sus atuendos: unos materiales polisémicos”, en *Trace*, n° 71, [en línea] <https://journals.openedition.org/trace/2420>, consulta: 9/09/2020.

VELÁZQUEZ, Primo Feliciano (trad.) (1992), *Códice Chimalpopoca: Anales de Cuauhtitlán y Leyenda de los soles*, 3ª ed., México; UNAM Instituto de Investigaciones Históricas, pp. 119-128.

VEYRE, Gabriel (1996), *Gabriel Veyre, representante de Lumière: cartas a su madre*, México; Filmoteca de la UNAM, Cineteca Nacional, IMCINE, 71 p.

VITTA, Maurizio (2003), *El sistema de las imágenes. Estética de las representaciones cotidianas*, Barcelona; Paidós, p.

Fotografías

Monumento a Hércules: <https://plazadearmas.com.mx/viacrucis-de-jubilados-de-la-fabrica-hercules/>

Tlahuicole: https://mexicana.cultura.gob.mx/es/repositorio/detalle?id=_suri:-MUNAL:TransObject:5bce8cb17a8a02074f835c18

B'otzanga <https://mapio.net/pic/p-7907467/>

Itzcóatl: <https://local.mx/ciudad-de-mexico/cronica-ciudad/la-historia-de-los-indios-verdes/>

Películas

Enamorada, dir. Emilio Fernández, México, 1946, 99 min.

¡Que viva México!, dir. Sergei Eisenstein, ed. Grigori Aleksandrov, México, 1930, 84 min.

Los de abajo, dir. Servando González, México, 1976, 115 min.

Los últimos zapatistas. Héroes olvidados, dir, Francesco Taboada, México, 2002, 70 min.

Without hope. Without witness. Without reward.

