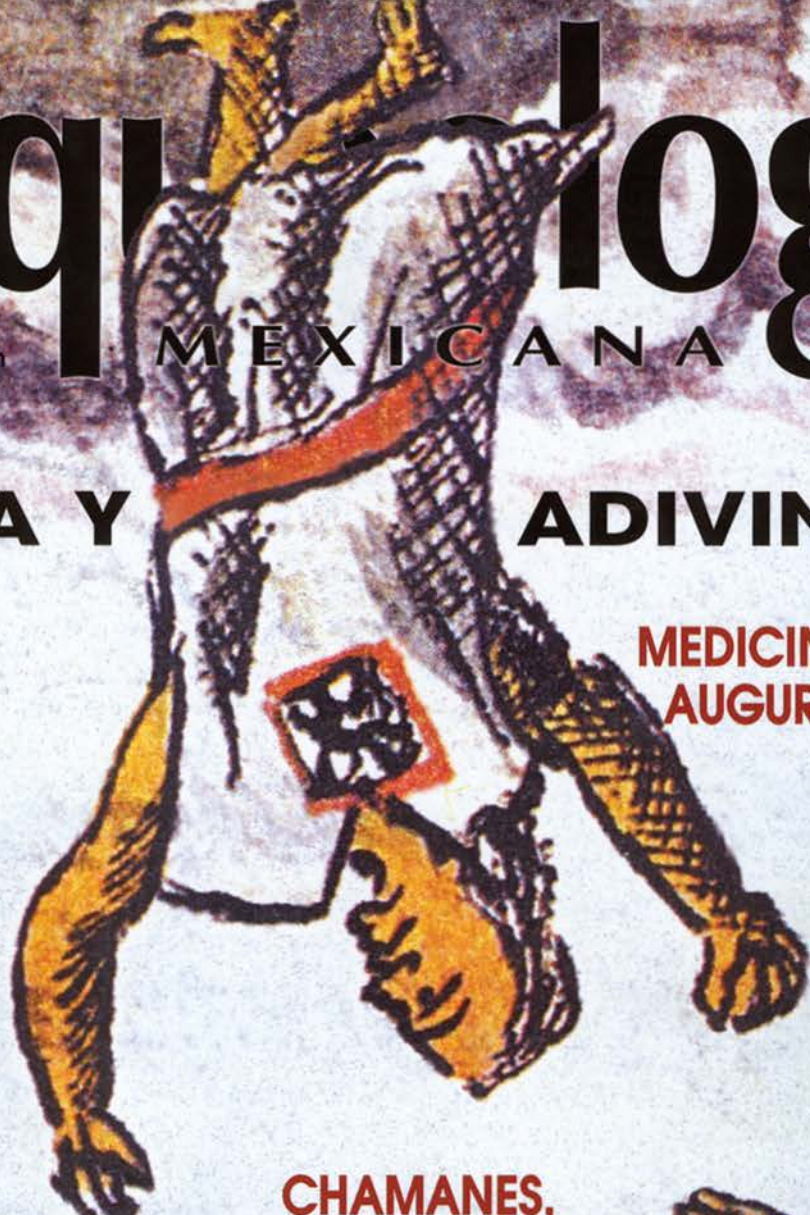


arqueología

MEXICANA M.R.



www.arqueomex.com

MAGIA Y

ADIVINACIÓN

**RITUALES Y
CREENCIAS**

**MEDICINA, CONJUROS,
AUGURIOS Y HECHIZOS**

**CHAMANES,
CURANDEROS
Y BRUJOS**

**GUÍA DE VIAJEROS
VERACRUZ**

SUMARIO

La magia de la palabra en el Ritual de los bacabes 34

Patricia Martel



Para los antiguos médicos mayas, la *palabra* estaba dotada de una extraordinaria fuerza mágica. Una muestra de este lenguaje está en el *Ritual de los bacabes*, colección de textos curativos en maya yucateco.

El Diablo entre nosotros o el ángel de los sentidos 54

Antonio García de León

La mezcla histórica de la presencia del Diablo en México sintetiza varias condensaciones previas; por un lado el demonio medieval de los cultores de la fe y el de las tradiciones populares ibéricas y, por el otro, el encuentro con las creencias y los dioses mesoamericanos.



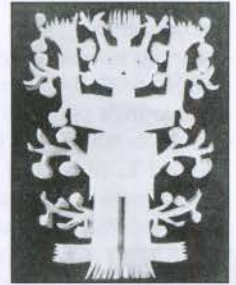
DOCUMENTO 62

Brujerías con papel indígena en San Pablito, Puebla

Presentamos fragmentos del libro de Bodil Christensen, un testimonio antropológico de sus viajes por San Pablito, Puebla, en los treinta del siglo xx.

SEMBLANZA 65

Bodil Christensen (1896-1985)



DIVERSOS



HALLAZGO 66

Fanny López Jiménez

Los estudios realizados han dado pistas para, a diez años de su descubrimiento, conocer quién fue la Reina Roja de Palenque, Chiapas, si bien muchas interrogantes aún esperan respuesta.

ETNOGRAFÍA



Chamanismo en los volcanes 40

Julio Glockner

La idea cosmogónica mesoamericana de que en el interior de una montaña sagrada –volcanes y otros cerros– están depositados espiritualmente los mantenimientos de los humanos perdura hasta nuestros días. Razón por la que todavía algunos campesinos acuden a ellos a pedir la lluvia año con año.

La eficacia de la magia en los ritos coras y huicholes 48

Paulina Alcocer y Johannes Neurath

Para coras y huicholes, conservar su religión consiste en poner en práctica las acciones mágicas con las que sus antepasados crearon el cosmos. Esta magia está presente en las ceremonias agrícolas, ritos de curación y en la elaboración de los objetos votivos.



HISTORIA

Moctezuma II y el fin del imperio azteca 70

Michel Graulich

Las estrategias de Moctezuma en defensa de los mexicas y en contra de los españoles reflejan su comprensión del peligro que éstos representaban y su afán por evitar la destrucción de su imperio.



MUSEOS

El Exconvento de Culhuacán, ciudad de México 76

Thelma Fong Sang, Ana Graciela Bedolla

Joya del siglo xvi, exconvento agustino y actual museo con temas prehispánico y colonial. Historia iconográfica de su restauración.

GUÍA DE VIAJEROS

Sitios arqueológicos de Veracruz 80



SECCIONES

• Cartas	6 y 8
• Noticias	10, 12, 14
• Mito	17
• Reseñas	88
• Para leer más...	90
• Índice de imágenes	90

LA MAGIA Y LA ADIVINACIÓN EN LA TRADICIÓN MESOAMERICANA

ALFREDO LÓPEZ AUSTIN

La magia y la adivinación mesoamericanas forman parte de una cosmovisión que separa el tiempo-espacio divino del tiempo-espacio de lo creado; concibe un flujo permanente de la voluntad de los dioses hacia la casa de las criaturas, e imagina ésta como la mezcla de sustancias divinas y materia perceptible y perecedera.

ALLÁ-ENTONCES

Más allá de las nubes y los vientos, sobre las capas celestes que recorren el Sol, la Luna, Venus y las estrellas, hay un ámbito propio de los dioses. Es otro tiempo, otro espacio, ajeno al *aquí* y *ahora* de las criaturas. En los textos se lo nombra “lo que está sobre nosotros” o “los nueve que están sobre nosotros”. Es la mitad celeste de la estancia divina, pues ésta se completa en la inversión profunda, bajo la superficie de la tierra, con los pisos llamados “los nueve de la región de la muerte”. En total, 18 planos —en dos conjuntos separados— que integran la fuente primordial, la suma de las posibilidades de existencia, el motor perpetuo y el destino último de cuatro pisos que se encuentran entre ambos bloques, tiempo-espacio que fue creado y formado como casa de los seres mundanos. Lo Alto y lo Bajo se comunican entre sí por los caminos de los dioses. Son estos corredores cinco columnas o cinco árboles que se yerguen uno en el eje central y los demás en los cuatro extremos del cosmos.

En los ámbitos divinos surgió la idea de construir un mundo ocupado por aguas y montes, vientos y fuegos, luz y oscuridad, astros, piedras, árboles, hierbas, animales y un ser capaz de adorar y alimentar a los dioses. Éstos abrieron el espacio intermedio, lo poblaron con cri-



Es frecuente encontrar en el arte mesoamericano la representación de los tres niveles cósmicos. Esta división aparece en la Estela 1 de Izapa, Chiapas, donde se distinguen el cielo como morada divina, el mundo intermedio como casa de las criaturas y el mundo inferior o región de la muerte, en este caso como ámbito acuático.

DIBUJO: TOMADO DE SMITH, 1984, FIG. 51-A. DIGITALIZACIÓN: RAÍCES

turas hechas de su propia sustancia –cubierta para ello de materia pesada– y establecieron los ciclos de las fuerzas, de los tiempos y de la vida y la muerte.

Los dioses consideraron necesario erigir las barreras. Las criaturas tienen vedado el paso a la zona divina. Al menos no pueden traspasar los límites con su integridad corporal. Esporádicamente sus entidades anímicas (las partes ligeras de origen divino), desprendidas de su masa pesada, llegan al tiempo-espacio prohibido. También es posible el tránsito ocasional de las criaturas por mandato o permisión de los dioses. Finalmente, sus despojos ingresan al otro mundo. Nada más. Los dioses se niegan a ser importunados en su intimidad.

Por el contrario, el flujo inverso es constante. De allá provienen las “palabras” que se convierten en destinos; allá los dioses-tiempos esperan su turno para venir a correr por los cielos bajos, a barrer la superficie terrestre y a penetrar en los cuerpos de las criaturas, todo por riguroso orden calendárico; allá se guardan las “semillas-corazones” de los seres mundanos muertos y de allá las vuelven a enviar los dioses al campo de la vida.

LA CASA DE LAS CRIATURAS

En el espacio intermedio el Sol calienta a las criaturas. Es el rey de este mundo, pues fue el primer dios muerto y el primer resucitado. Sus dominios están formados por sustancia tangible, visible, pesada, vulnerable al paso del tiempo; sin embargo, son dominios intensamente poblados por dioses y entidades imperceptibles que todo lo transitan y lo invaden. Los tiempos, por ejemplo, son númenes que periódicamente irrumpen, transforman y abandonan el mundo. Los seres vivos germinan, crecen y se multiplican gracias a que son ocupados por los flujos de vigor enviados por los sobrenaturales. Los ciclos de transformación del mundo se rigen por la acción de los *dueños* y la de sus ejércitos de sirvientes invisibles, verdaderos administradores de los bienes terrenales. Por si esto fuera poco, pululan por el espacio doméstico seres fantasmales, fuerzas protectoras o dañinas, aires nocivos y enfermedades con personalidad. Pudiera decirse que las criaturas, en su propia



Los pisos cósmicos según el *Códice Vaticano Latino 3738*, láms. I y II.

morada, se encuentran rodeadas por completo de lo divino; pero la afirmación sería insuficiente, pues se olvidaría que cada criatura tiene como componente esencial –o “corazón”– una parte del dios patrono de su clase; que a esta entidad anímica se suman otras de origen divino; que el tiempo permea y transforma; que los dioses se posesionan de los cuerpos; que las fuerzas sobrenaturales invaden para transitar o para permanecer; en fin, que cada ser mundano es un complejo inestable formado por unidades tanto divinas como pesadas. Todo esto porque los dioses del tiempo mítico aceptaron la función de creadores al ingresar al ciclo de la vida y de la muerte. Cada uno de ellos murió para transformarse en su criatura. Los creadores-criaturas existen desde entonces sobre la tierra envueltos en la capa pesada que vulnera el tiempo. Cuando el tiempo destruye la cobertura, los dioses liberados van a reposar al mundo de la muerte, de donde regresan después, recubiertos, al reino de mixturas gobernado por el Sol. Aquí todo posee divinidad.

El ser humano sólo puede percibir la parte pesada de su mundo. Se sabe, sin embargo, formado y circundado por la mezcla; no desconoce que el motor fundamental de los procesos se encuentra en lo invisible, y es consciente de que su acción sobre lo invisible es limitada, difícil y, con frecuencia, peligrosa.

La divinidad no está homogéneamente distribuida en la casa de las criaturas. Su intensidad depende de su calidad –la fuerza de cada uno de los dioses–, de los espacios y de los tiempos. Las diferentes moradas de la región divina se comunican a través de umbrales específicos con el reino del Sol. Estas bocas –hoy llamadas “encantos”– llegan a poseer una sacralidad aterradora. Por ellas fluyen en ambas direcciones los dioses visitantes, las corrientes de los ciclos, las fuerzas transformadoras, los vientos nocivos, y en ellas se hunden los cuerpos de los incautos, se pierden las “almas” de quienes se asustan o se establecen los pactos entre los dioses y los hombres intrépidos e imprudentes. Los mayores umbrales son las cinco columnas cósmicas y sus múltiples proyecciones. Una ceiba, por ejemplo, puede ser el camino de los muertos hacia la última morada o, en

LOS 22 PISOS DEL COSMOS

LOS TRECE CIELOS

ÁMBITO ANECUMÉNICO SUPERIOR

Morada celeste de los dioses
"Los nueve que están sobre nosotros"

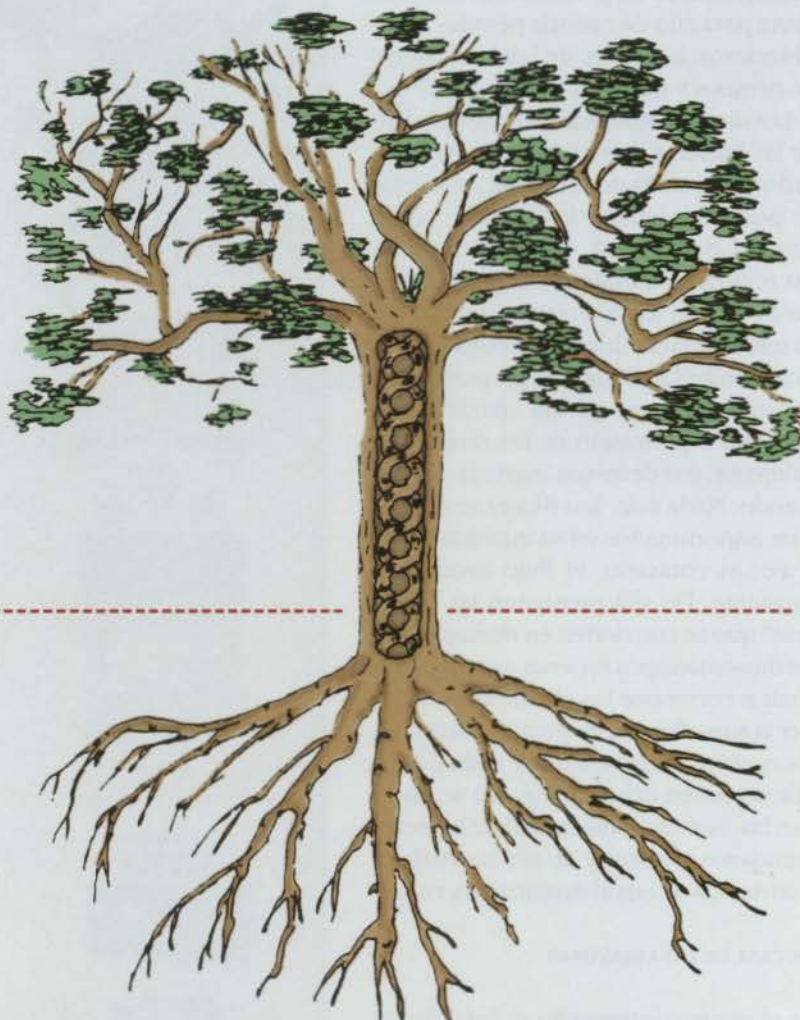
ÁMBITO ECUMÉNICO

La casa de las criaturas
La superficie de la tierra y los cuatro
cielos bajos gobernados por el Sol

LOS NUEVE PISOS SUBTERRÁNEOS

ÁMBITO ANECUMÉNICO INFERIOR

Morada subterránea de los dioses
"Los nueve de la región de la muerte"



División de los 22 pisos del cosmos, de los cuales los nueve más altos y los nueve más profundos corresponden al ámbito divino, mientras que la superficie de la tierra y los cuatro cielos inferiores forman la casa de las criaturas, gobernada por el Sol.



Las cuatro columnas cósmicas de los extremos del mundo pueden adquirir la forma de cuatro dioses cargadores del cielo, reproducidos aquí según los relieves de los pilares del Castillo de Chichén Itzá, Yucatán (*arriba*), y el Códice Borgia, láms. 49-52 (*abajo*).

DIBUJOS: TOMADOS DE THOMPSON, 2003, P. 158. DIGITALIZACIÓN: RAICES. REPROGRAFÍAS: MARCO ANTONIO PACHECO / RAICES

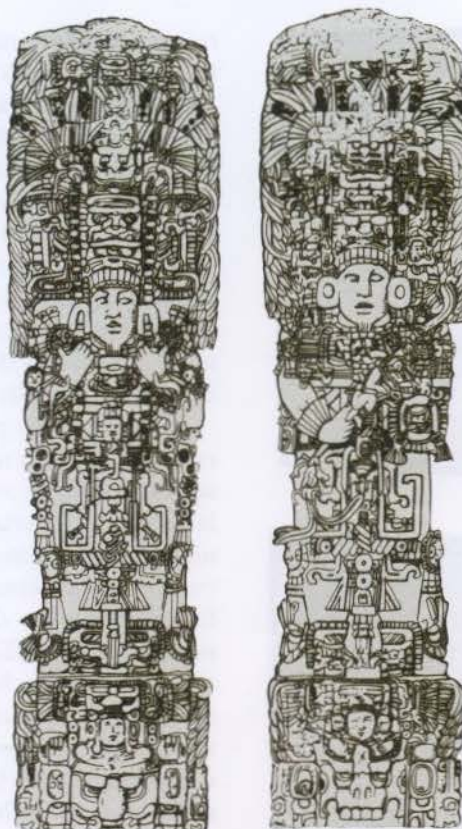
sentido inverso, la salida de la temida Xtabay. Las entradas de las cuevas son los pasos al mundo de la muerte. Son umbrales las barrancas, las oquedades en las peñas, los manantiales, los pozos, las madrigueras de las tuzas y los hormigueros. El monte anuncia los sitios sagrados con breñales densos. Los templos concentran las fuerzas; por ello los tarascos decían del templo de Curicaueri que "en este lugar, y no en otro ninguno, estaba la puerta del cielo, por donde descendían y subían sus dioses" (*Relación de Michoacán*). En la actualidad se consideran umbrales los sitios arqueológicos.

Además de los umbrales que comunican con el mundo de los dioses, hay encantos que transforman la conciencia del hombre, permitiéndole percibir, de grado o por fuerza, la dimensión invisible de su propio mundo. Una ofensa involuntaria—como la caza de un animal propio de un dios o el corte de su flor preferida—, una aproximación a un sitio de sacralidad concentrada o un rito intencionado pueden descubrir la terrorífica realidad subyacente.

LA MAGIA

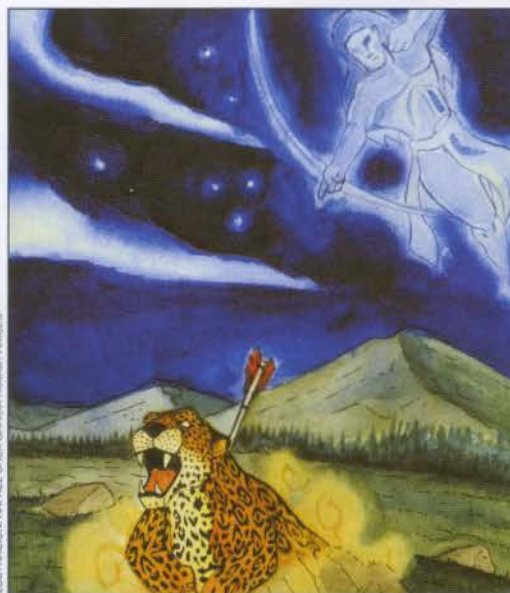
El hombre pretende ganarse la voluntad de los dioses sometién-dose a ellos con acciones estrictamente reguladas como la oración, la ofrenda o la mortificación. Pero creyéndose parcialmente divino en un mundo ocupado por criaturas igualmente divinas, también crea técnicas de comunicación eficaz con la parte invisible de los seres que lo rodean. Se enfrenta así a la realidad subyacente de su mundo en un mismo plano —de dios a dios—, con una familiaridad que oscila entre el convencimiento y la agresión, entre la justa reciprocidad y el engaño, entre el diálogo abierto y el ataque furtivo. Ejerce la magia.

Manejan técnicas mágicas tanto los legos como los expertos.



Los atavíos del gobernante maya lo convertían en uno de los árboles cósmicos. En esta forma el gobernante asumía la función de un umbral por el cual los mensajes divinos viajaban de los ámbitos de los dioses a la casa de las criaturas. Estela F de Quiriguá, Guatemala.

DIBUJO: CÉSAR FERNÁNDEZ / RAICES



Cuando el Sol no está en el cielo, algunos de los seres invisibles que forman la parte esencial de las criaturas pretenden liberarse, abandonando su cobertura pesada. Es el caso de las piedras, que durante la noche intentan convertirse en jaguares. Pero las estrellas, que son los guardianes o "topiles" del Sol, lanzan sus flechas para impedir la transformación.

Las fuentes documentales describen cómo muchos hombres comunes utilizaban la magia para sembrar sus milpas, cortar árboles, cazar, pescar, viajar con seguridad, castrar panales, ahuecar el centro de los magueyes, etc. Algunas vías eran tan domésticas y simples como colocar en la milpa el tejolote (muela de mortero) o el zozopazte (machete del telar) para evitar el daño del gránizo en los cultivos. Pero contrasta este ejercicio fácil con los profundos conocimientos y los terribles poderes que se atribuían a los verdaderos operadores de la magia. Algunos de ellos derivaban su arte del aprendizaje; otros de la práctica del celibato, el ayuno constante o el encierro en los templos; o aseguraban tener poderes por la preñez portentosa de sus madres, por sus innatas marcas corporales o por haber nacido en signos calendáricos propicios; o decían haber adquirido sus conocimientos de la revelación en sueños o en una muerte transitoria; o eran magos por pertenecer a la comunidad formada por un poderoso patrono (como los antiguos malinalcas y los quiahuitzecas); o individualmente, por haber recibido la fuerza como don de un dios, entre los cuales el rayo tiene hoy en día una importancia capital.

Destacaban y destacan los magos con supuestos poderes sobrenaturales, como los nagueales y las *mometzcopinque*. Se los describe tanto en las antiguas fuentes como en estudios actuales, entre éstos los trabajos de George M. Foster, Alfonso Villa Rojas, Hugo G. Nutini y John M. Robert. Los nagueales han sido tenidos por seres que se convierten en otros. Según los documentos coloniales, un hombre podía transformarse en puma, jaguar, caimán, perro, comadreja, zorrillo, murciélago, búho, lechuza, guajolote, serpiente o bola de fuego. Algunos hombres importantes pasaron a la histo-



Tres fantasmas según el *Códice Florentino* (lib. V, ff. 11v, 13r y 13v): el gigante (a), la enana llamada Cuitlapanton o Centlapachton (b) y el envoltorio del muerto (c).

ría con fama de naguales, como el famoso Tzutzumatzin, *tlatoani* de Coyoahuacan.

El nagualismo no se ha atribuido sólo a los humanos: era una facultad utilizada también por los dioses. Además, Hernando Ruiz de Alarcón registró en el siglo XVII la creencia en que algunos animales también se convertían en otros, y esta suposición la ha encontrado en la actualidad Carlos Incháustegui entre los mazatecos. Las *mometzco-pinque* han sido descritas como mujeres que en secreto se quitan las piernas, las sustituyen por patas de guajolote, se ponen alas de petate y vuelan por las noches para chupar la sangre de los niños.

Los propósitos perseguidos por los practicantes de la magia eran y son muy variados, y responden tanto a deseos socialmente aceptados como a intenciones dañinas, las de la hechicería. Cito a manera de ejemplos: 1) protección de las personas contra muy diversos peligros; 2) curación de enfermos; 3) daño a seres humanos; 4) transformación de los deseos de una persona (anulación de malquerencia, atracción amorosa); 5) supresión de la resistencia (ante hechiceros que son ladrones o violadores); 6) anulación del cansancio; 7) adquisición de fuerza y valor extraordinarios; 8) poder para dirigir a la comunidad e impartir justicia; 9) auxilio en transformaciones difíciles o riesgosas (ritos de paso); 10) auxilio en el trabajo (labores agrícolas, caza, pesca); 11) control de los meteoros (principalmente del granizo); 12) construcción de edificios donde se realizan actividades vitales y de transformación (casas habitación, hornos de cal, baños de vapor); 13) protección a la propiedad (casa, milpa, animales domésticos), y 14) daño a la propiedad ajena.

UNA CLASIFICACIÓN DE LAS TÉCNICAS MÁGICAS

Sin desconocer que los procedimientos complejos de la magia pueden combinar distintas clases de técnicas, éstas pueden ser clasificadas en directas, por construcción de modelos o por traslado extático del mago a los ámbitos divinos.

a) *La acción directa.* El mago —con o sin ayuda de un psicotrópico, y en ocasiones con el mero enunciado de un conjuro— se ubica en la realidad subyacente, asume su individualidad invisible y descubre también la parte divina tanto de los seres sobre los que pretende actuar como la de los que lo auxiliarán en la obra. En pocas palabras, se coloca en el plano imperceptible donde él, sus adversarios y sus colaboradores se desenvuelven personalmente. Ya en dicho plano incita, convence, intenta engañar o amenaza para lograr sus propósitos. Por ejemplo, para atrapar aves, el cazador ostenta la esencia heredada del dios patrono de los hombres (se dice Quetzalcóatl); invoca a la red llamándola “Camisa de una Diosa”; se dirige a los palos de la trampa por el nombre calendárico sagrado, y espera que caigan engañadas las aves, a las que dice con respeto “sus tíos, los sacerdotes, los nobles del cielo, los goteados de hule, los cubiertos de hule”. Ruiz de Alarcón descubrió el fundamento mítico de esta clase de acción: en el tiempo del mito los dioses “se transmutaron en

OXOMOCO Y CIPACTÓNAL

a



REPROGRAFÍA: MARCO ANTONIO PACHECO / RAÍCES

c



REPROGRAFÍA: MARCO ANTONIO PACHECO / RAÍCES

b



REPROGRAFÍA: SALVADOR GUILLEM

d



REPROGRAFÍA: SALVADOR GUILLEM

Oxomoco y Cipactónal, los dos ancianos considerados arquetipos de la división sexual de los seres humanos, tienen también capacidad de enfrentarse a los poderes sobrenaturales. En estas representaciones portan bolsas sacerdotales, punzones para trazar los días de los destinos, un *tlémaitl* (incensador de mano) o arrojan granos de maíz con fines adivinatorios. **a)** Códice Florentino, lib. IV, f. 3v. **b)** Piedra de Coatlán, Morelos. **c)** Códice Borbónico, lám. 21. **d)** Pintura del Templo Calendárico de México-Tlatelolco.



REPROGRAFÍA: MARCO ANTONIO PACHECO / RAÍCES

La vieja hechicera. Códice del Museo de América o Códice Tudela, f. 5r.

a



b



Nagualismo. **a)** El nagual se aproxima a una casa para dañar a su habitante. Códice Florentino, lib. X, f. 21r. **b)** Animales en que podían transformarse los naguales. Códice Florentino, lib. X, f. 21v.

REPROGRAFÍA: MARCO ANTONIO PACHECO / RAÍCES

LOS ANIMALES Y LA SUERTE



FOTO: PATRICIO ROBLES GIL / SIERRA MADRE

Huactli o gavilancillo. Si canta ¡Yeccan, yeccan! anunciará buen tiempo, buena suerte en el camino. Si canta ¡Huac, huac! habrá desgracias en el camino.



FOTO: PATRICIO ROBLES GIL / SIERRA MADRE

Zorrillo. Si entra a la casa, sobre todo si la hembra pare en ella, será señal de muerte del dueño de la casa.



FOTO: PATRICIO ROBLES GIL / SIERRA MADRE

Búho. Su canto anuncia muerte.



FOTO: CLAUDIO CONTRERAS KOOB

Rana. Si entra a la casa anuncia muerte por hechizo.



FOTO: CLAUDIO CONTRERAS KOOB

Hormigas rojas o negras. Si entran a la casa se entenderá que existe el aborrecimiento de alguien.



FOTO: PATRICIO ROBLES GIL / SIERRA MADRE

Coyote. Si ataja el paso al caminante indica que habrá salteadores en el camino.

El encuentro con muchos animales vaticinaba la suerte de los hombres.



Los hechiceros llamados *temacpalitotique*, protegidos por el dios Quetzalcóatl, producían mágicamente la inmovilidad de sus víctimas, utilizando los despojos corporales de una mujer muerta de parto; saqueaban las casas y huían con lo robado. *Códice Florentino*, lib. X, f. 27r y lib. IV, f. 60v.

REPROGRAFÍAS: MARCO ANTONIO PACHECO / RAÍCES

animales y en el Sol y en la Luna, y así al Sol y Luna y animales atribuyen ánima racional, hablándoles para sus hechicerías, como si entendiesen, llamándolos e invocándolos con otros nombres, para sus conjuros”.

b) La construcción del modelo. El mago forma una réplica sintética, manipulable, del ser que desea alterar con su acción. No crea un mero símbolo; produce una proyección de la esencia de lo reproducido. En efecto, uno de los principios cosmológicos más importantes de la tra-

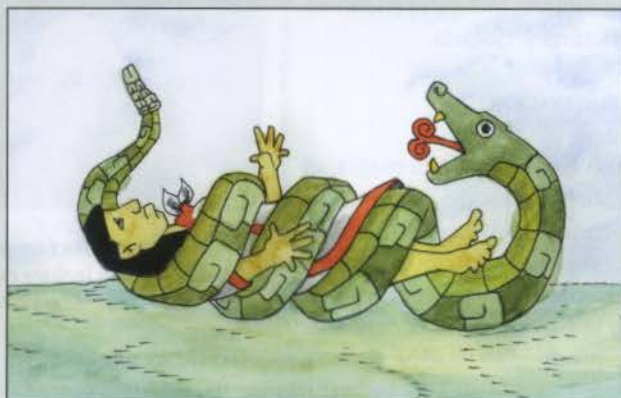
dición mesoamericana es el de que los seres semejantes participan de esencia, al punto de que la operación sobre la efigie altera el original. Por ejemplo, el hechicero toma un palo como imagen de su pretendida víctima, lo viste con papel mortuario, le hace ofrendas funerarias durante cuatro noches seguidas e incinera la figura. Con ello cree provocar la muerte de su enemigo.

c) El viaje extático. Por ayunos, penitencias, sangrías o uso de psicotrópicos el mago espera dirigir una de sus en-

EL SIGNIFICADO DE LOS SUEÑOS



Quien sueña que su casa arde tiene augurio de muerte.



Quien sueña que una serpiente se echa sobre él sufrirá parálisis.



Quien sueña con un eclipse de Sol quedará ciego o caerá en esclavitud.



Quien sueña que alguien canta en su casa tiene augurio de muerte.



Quien sueña que lo devora una fiera tiene augurio de muerte.



Quien sueña que vuela morirá en la guerra.

El significado de los sueños podía ser interpretado por adivinos que consultaban libros especiales.

tidades anímicas a las regiones divinas para actuar en ellas y alterar así la realidad de este mundo. Por ejemplo, el hechicero se ostenta en el conjuro como Moyohualitoatzin (dios violador); afirma trasladarse a “los nueve que están sobre nosotros” en busca de Xochiquétzal (la diosa raptada en el mito), y adquiere después la personalidad del dios Xólotl para penetrar a la región de la muerte y del sueño. Todo lo hace con el propósito de, aquí en el mundo, inducir el sueño en su víctima y violarla.

LA ADIVINACIÓN

Como en el caso de la magia, el hombre pretende percibir lo desconocido haciendo uso de su componente divino. Para adivinar hace valer su semejanza con la pareja de los dioses viejos que fueron usados como modelos de la especie humana. Los dos viejos –los nahuas los llamaban Oxomoco y Cipactónal– eran expertos en las artes adivinatorias. La

semejanza capacitaba a cualquiera para el presagio. Los campesinos vaticinaban el tiempo por los avisos ambientales; temblaban los pusilánimes al oír el canto del tecolote y las amas de casa creían descubrir lo distante en el crepitar del fuego. Pero el manejo eficaz de las artes adivinatorias estaba reservado a los especialistas, cuyas facultades tenían fuentes muy similares a las de los magos. Entre los adivinos famosos se menciona a algunos gobernantes. El *Códice Ramírez*, por ejemplo, registra las palabras elogiosas con que Nezahualpilli –*tlatoani* de Tetzco y él mismo notable adivino– se refirió a su homólogo Moteuhzoma Xocoyotzin: “¿Quién duda que un señor y príncipe que antes de reinar sabía investigar los nueve dobleces del cielo... no alcanzara las cosas de la

tierra para acudir al remedio de su gente?”
Con la adivinación se pretende conocer el futuro, el pasado distante y el presente oculto. Se busca saber, entre



El sistema más complejo de interpretación del destino era la lectura de los códices calendáricos.
Códice Vaticano B, lám. 66.



Un *tonalpouhqui* o lector del libro de los destinos explica a la madre la suerte que tendría el niño si es ofrecido al agua en el día 10 conejo. *Códice Florentino*, lib. IV, f. 34v.



Los libros sagrados contienen distintas formas de espacialización de los 20 signos de los días. En esta lámina se encuentran cuatro conjuntos de cinco días, agrupados en cada uno de los cuadrantes del cosmos. *Códice Porfirio Díaz*, p. 33.

ADIVINACIÓN



Esta es una manera de medicina diabólica que los indios médicos tenían y es que cuando alguno estaba enfermo, llaman al médico, mujer u hombre, y luego el tal médico, para ver qué fin había de haber la enfermedad, ponían luego delante de sí un ídolo, y delante el enfermo, al cual ídolo le llamaban Quetzalcóatl, que quiere decir plumaje culebra. Y él en medio, puesto encima de un petate, puesta una manta de algodón blanca encima, tomaba en la mano veinte granos de maíz, que es de lo que ellos hacen pan, y echábalos encima de la manta como quien echa unos dados, y si los tales granos hacían en medio vacío, o maña [manera] de campo, de manera que los granos estuviesen alrededor, era señal que le habían de enterrar allí, que quería decir que moriría de aquella enfermedad. Y si un grano caía sobre otro, decía que su enfermedad le había venido por somático. Y si los granos de maíz se apartaban la mitad a una parte y a mitad a otra, de manera que se pudiese hacer una raya derecha por medio, sin tocar a ninguno grano, es señal que la enfermedad se ha de apartar del enfermo y sanar.

Adivinación por medio de lanzamiento de granos de maíz, según el Códice Magliabechiano, ff. 78r y 77v.

otras cosas: 1) la ubicación de las personas (esposas huidas, familiares extraviados); 2) el origen de las enfermedades; 3) el tratamiento adecuado de los pacientes; 4) el sino de los enfermos; 5) el clima futuro; 6) la suerte de las batallas; 7) las calamidades que se ciernen sobre la población; 8) el destino de las empresas; 9) la autoría de los robos, y 10) el sitio donde se encuentran los animales perdidos o robados.

UNA CLASIFICACIÓN DE LAS TÉCNICAS ADIVINATORIAS

Si se excluye el procedimiento propiamente religioso de solicitar a un dios la revelación del misterio (véase López Austin, "Los ritos, un juego de definiciones", en *Arqueología Mexicana*, núm. 34, p. 16), las técnicas adivinatorias pueden clasificarse en forma similar a la propuesta para las mágicas:

a) *La acción directa.* La sabiduría del adivino lo faculta para interpretar las láminas de los códigos adivinatorios, los libros de los sueños y el brillo del destino de un niño que refleja su rostro en el agua de una vasija. No vale sólo el conocimiento; interviene el poder del adivino para introducirse en el plano subyacente, formular las preguntas y percibir las señales. Por ello se proclama con frecuencia: "Yo soy Oxomoco, soy el anciano, soy Cípac, soy Tónal".

b) *La construcción del modelo.* El adivino crea un escenario apropiado para la búsqueda. Proyecta un complejo. Las partes de la réplica se estiman armónicas con el acaecer de lo proyectado. Si el mago reproduce el cuerpo del enfermo en una madeja de cuerdas y al tirar de éstas logra desatarlas fácilmente, hay señal de que habrá cura. Si las partes del paciente se figuran con granos de maíz y se les imprime movimiento, la posición final podrá ser interpretada como diagnóstico.

c) *El viaje extático.* Francisco Hernández, protomédico de Felipe II, dice que con la ingestión del *poymatli*, "por una extraña locura creen los indios que se les revelan las cosas ocultas y venideras". Por su parte Jacinto de la Serna se refiere a la creencia de que el *ololiuhqui* revela las cosas secretas. En efecto, por medio de estos y otros psicotrópicos, duros ejercicios penitenciales y hemorragias, el adivino pretende impulsar una de sus entidades anímicas a la región divina donde se ve el tiempo absoluto. En el *Allá-entonces* permanecen simultáneamente todas las posibilidades de existencia; es el presente perpetuo, pues habitan en él todos los dioses-tiempos que vienen al mundo por turno calendárico. El flujo temporal acaece sólo en la casa de las criaturas. El adivino trasciende las limitaciones de la percepción humana, va al eterno presente y todo lo ve. ☞

Alfredo López Austin. Doctor en historia por la UNAM. Investigador emérito del Instituto de Investigaciones Antropológicas, UNAM. Profesor de la Facultad de Filosofía y Letras, UNAM. Actualmente investiga sobre los principales paradigmas de la cosmovisión mesoamericana.